

DRS 00 (légal)	3
DRS 01 (caracs)	7
DRS 02 (races)	11
DRS 03a (classes I)	15
DRS 03b (classes II)	33
DRS 04 (compétences)	53
DRS 05 (dons)	87
DRS 06 (description)	107
DRS 07 (équipement)	111
DRS 08a (classes de prestige I)	135
DRS 08b (classes de prestige II)	149
DRS 09 (niveaux épiques)	161
DRS 10 (combat)	167
DRS 11 (poids transportable, déplacements et exploration)	199
DRS 12 (extérieur, climat et environnement)	209
DRS 13 (pièges)	227
DRS 14 (plans)	241
DRS 15 (classes de PNJ)	251
DRS 16 (trésors)	257
DRS 17 (matériaux spéciaux)	263
DRS 18 (pouvoirs et états préjudiciables)	265
DRS 19 (types, sous-types et pouvoirs spéciaux)	285
DRS 20 (magie)	305
DRS 21 (listes de sorts)	321
DRS 22a (sorts I)	349
DRS 22b (sorts II)	405
DRS 22c (sorts III)	463
DRS 22d (sorts IV)	521
DRS 23 (objets magiques)	577
DRS 24 (anneaux, armes)	591

DRS 25 (armures, baguettes, bâtons) _____	611
DRS 26a (objets merveilleux I) _____	627
DRS 26b (objets merveilleux II) _____	649
DRS 27 (parchemins, potions, sceptres) _____	665
DRS 28 (objets intelligents, objets maudits, artefacts) _____	685
DRS 29 (présentation des monstres) _____	705
DRS 30 (évolution des monstres) _____	709
DRS 31 (dons des monstres) _____	715
DRS 32 (personnages monstrueux) _____	719
DRS 33 (animaux) _____	723
DRS 34 (vermines) _____	757
DRS 35 (monstres A-De) _____	769
DRS 36 (monstres D) _____	833
DRS 37 (monstres E-G) _____	875
DRS 38 (monstres H-M) _____	935
DRS 39 (monstres N-S) _____	993
DRS 40 (monstres T-Z) _____	1039
GlossaireDD _____	1075

Conditions légales d'utilisation

La permission de copier, modifier et distribuer les fichiers désignés collectivement sous le nom de Document de Référence du Système (« DRS ») [*System Reference Document* (« SRD »)] n'est accordée qu'à travers l'utilisation de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Ces documents sont publiés selon la licence ludique libre v1.0a et vous devez lire et comprendre les termes de cette licence avant d'utiliser ces documents.

Le texte de la licence en elle-même n'est pas du contenu ludique libre. Les instructions sur l'usage de la licence sont intégrés à la licence.

Les termes suivants (et leurs traductions) sont désignés comme identité du produit [*Product Identity*], comme défini dans la Section 1(e) de la licence ludique libre v1.0a, sont sujets aux conditions établies dans la Section 7 de l'OGL, et ne sont pas du contenu ludique libre : Dungeons & Dragons, D&D, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (when used as a trademark), Forgotten Realms, Faerûn, character names (including those used in the names of spells or items), places, Red Wizard of Thay, Heroic Domains of Ysgard, Ever-Changing Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of the Abyss, Tarterian Depths of Carceri, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gehenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of Mechanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of the Beastlands, Olympian Glades of Arborea, Concordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, beholder, gauth, carrion crawler, tanar'ri, baatezu, displacer beast, githyanki, githzerai, mind flayer, illithid, umber hulk, yuan-ti.

Tout le reste du DRS est du contenu ludique libre selon la description de la Section 1(d) de la licence.

Pour plus d'information sur la licence ludique libre, consultez le site www.opengamingfoundation.org ou www.wizards.com/d20.

Voici les termes de la licence ludique libre v1.0a.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich baker, Andy Collins, David noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

END OF LICENSE

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Les bases

Le mécanisme de base

Lorsqu'un personnage tente une action qui a une chance d'échouer, le joueur lance un dé à vingt faces (d20).

Pour savoir si l'action réussit ou échoue, on suit les étapes suivantes :

- Lancer un d20 ;
 - Ajouter les modificateurs appropriés ;
 - Comparer le résultat à un seuil de réussite.

Si le résultat est supérieur ou égal au seuil de réussite, le personnage réussit. Si le résultat est inférieur au seuil de réussite, il échoue.

Les dés

Les règles utilisent de nombreuses abréviations concernant les dés, comme par exemple " 3d4+3 " (qui signifie " la somme de trois dés à quatre faces, plus trois ", soit un résultat compris entre 6 et 15). Le premier chiffre indique le nombre de dés à jeter (et à additionner), le deuxième (juste après le " d ") le type de dé à utiliser, et le troisième est un modificateur fixe qu'il faut ajouter (ou retrancher) au total.

1d100. Le dé à “ cent faces ” (ou “ dé de pourcentage ”) est un cas particulier. Pour le simuler, jetez deux dés à dix faces de couleurs différentes, dont l’un représente les dizaines et l’autre les unités. Il faut tirer deux 0 pour obtenir 100.

Les fractions

En règle générale, on arrondit les fractions à l'entier inférieur, même quand la fraction est supérieure à 0,5.

Exception : certains jets de dés (dégâts et points de vie, entre autres) ne peuvent jamais descendre en dessous de 1.

La multiplication

Il arrive qu'une règle spéciale indique de multiplier un chiffre ou un jet de dé. Tant qu'il n'y a qu'un seul multiplicateur, procédez normalement. Par contre, dès que plusieurs multiplicateurs s'ajoutent, combinez-les en un seul en ôtant 1 au facteur final par multiplicateur en plus du premier. Ainsi, un jet de dés devant être doublé ($x2$) puis encore doublé ($x2$) sera en fait triplé ($x3$, car $2+1 = 3$).

Quand on applique ces multiplicateurs à des valeurs réelles (comme le poids ou une distance), utilisez les règles de mathématiques habituelles. Une créature dont la taille est doublée (ce qui multiplie son poids par huit), puis qui est pétrifiée (ce qui multiplie son poids par trois environ), pèse désormais 24 fois son poids habituel, et non 10 fois. De même, pour une créature aveuglée abordant un terrain difficile, chaque case compte comme 4 (doublée à deux reprises), et non comme 3 (ce qui revient à ajouter deux fois 100 %).

Les valeurs de caractéristiques

Modificateurs de caractéristique

Une fois effectués les ajouts ou soustractions dus à la race de votre personnage, les caractéristiques de ce dernier lui conféreront chacune un modificateur variant de -5 à +5. La Table : modificateurs de caractéristique et sorts en bonus indique quelle valeur correspond à quel modificateur. Elle mentionne également les sorts supplémentaires auxquels votre personnage peut prétendre s'il pratique la magie.

Le modificateur est le chiffre que vous devez ajouter ou retrancher au résultat du dé, chaque fois que l'aventurier exécute une action en rapport avec la caractéristique concernée. Un modificateur positif s'appelle un bonus, un modificateur négatif un malus.

Table : modificateurs de caractéristique et sorts en bonus

2–3	-4	Impossible de lancer des sorts associés à cette caractéristique
4–5	-3	Impossible de lancer des sorts associés à cette caractéristique
6–7	-2	Impossible de lancer des sorts associés à cette caractéristique
8–9	-1	Impossible de lancer des sorts associés à cette caractéristique
10–11	0	— — — — — — — — — — — —
12–13	+1	— 1 — — — — — — — — — —
14–15	+2	— 1 1 — — — — — — — —
16–17	+3	— 1 1 1 — — — — — — —
18–19	+4	— 1 1 1 1 — — — — — —
20–21	+5	— 2 1 1 1 1 — — — — —
22–23	+6	— 2 2 1 1 1 1 — — —
24–25	+7	— 2 2 2 1 1 1 1 — —
26–27	+8	— 2 2 2 2 1 1 1 1 —
28–29	+9	— 3 2 2 2 2 1 1 1 1
30–31	+10	— 3 3 2 2 2 2 1 1 1
32–33	+11	— 3 3 3 2 2 2 2 1 1
34–35	+12	— 3 3 3 3 2 2 2 2 1
36–37	+13	— 4 3 3 3 3 2 2 2 2
38–39	+14	— 4 4 3 3 3 3 2 2 2
40–41	+15	— 4 4 4 3 3 3 3 2 2
42–43	+16	— 4 4 4 4 3 3 3 3 2
44–45	+17	— 5 4 4 4 4 3 3 3 3

etc.

Caractéristiques et lanceurs de sorts

Pour les jeteurs de sorts, la caractéristique primordiale dépend de la classe choisie : il s'agit de l'Intelligence pour les magiciens, de la Sagesse pour les prêtres, druides, paladins et rôdeurs, et du Charisme pour les ensorceleurs et les bardes. Le personnage acquiert des sorts supplémentaires si sa caractéristique primordiale est suffisamment élevée, mais seulement s'il a atteint le niveau nécessaire pour lancer les sorts en question (voir la description des classes pour plus de détails).

Les caractéristiques

Les caractéristiques aident à définir votre personnage et affectent la plupart de ses actions.

Force (For)

La Force représente la puissance physique et musculaire de votre personnage. Cette caractéristique est particulièrement importante pour les barbares, guerriers, moines, paladins et rôdeurs, car elle les aide à s'imposer au combat. La Force limite aussi la quantité d'équipement qu'un personnage peut transporter.

Le modificateur de Force s'applique :

- Aux jets d'attaque au corps à corps.
- Aux jets de dégâts des armes de corps à corps et des armes de jet (y compris les frondes). (*Exceptions* : les attaques portées avec la main non directrice ne bénéficient que de la moitié du bonus de Force, tandis que celles délivrées à deux mains s'accompagnent d'une fois et demie le bonus de Force. Un malus de Force, mais pas un bonus, s'applique aux attaques portées à l'aide des arcs autres que composites.)
- Aux tests d'Escalade, de Natation et de Saut, compétences associées à la Force.
- Aux tests de Force (servant, par exemple, à enfoncer les portes).

Dextérité (Dex)

La Dextérité mesure l'agilité, les réflexes et l'équilibre du personnage. C'est la caractéristique primordiale des roublards, mais elle est également très importante pour tous ceux qui ne portent qu'une armure légère ou intermédiaire (les barbares et les rôdeurs), voire pas d'armure du tout (c'est le cas des ensorceleurs, magiciens et moines), ainsi que pour quiconque souhaite devenir un bon archer.

Le modificateur de Dextérité s'applique :

- Aux jets d'attaque à distance, ce qui comprend celles portées avec des arcs, des arbalètes et des haches de lancer ou d'autres armes de jet ou à projectiles.
- À la classe d'armure (CA), si le personnage est en mesure de réagir à l'attaque qui le prend pour cible.
- Aux jets de Réflexes, qui permettent d'éviter les *boules de feu* et toutes les attaques auxquelles on peut échapper en faisant preuve d'une grande rapidité.
- Aux tests d'Acrobaties, Crochetage, Déplacement silencieux, Discréption, Équilibre, Équitation, Escamotage, Évasion et Maîtrise des cordes, compétences associées à la Dextérité.

Constitution (Con)

La Constitution représente la santé et l'endurance de votre personnage. Le bonus de Constitution d'un personnage augmente son total de points de vie, ce qui rend cette caractéristique très importante pour toutes les classes.

Le modificateur de Constitution s'applique :

- À tous les jets de dés de vie (mais aucun malus, quel qu'il soit, ne peut faire tomber le résultat d'un jet de dé de vie en dessous de 1 ; autrement dit, un personnage gagne au moins 1 point de vie à chaque nouveau niveau).
- Aux jets de Vigueur, qui permettent de résister aux poisons et autres périls similaires.
- Aux tests de Concentration. Cette compétence, vitale pour les lanceurs de sorts, est associée à la Constitution. Si la valeur de Constitution du personnage évolue suffisamment pour changer son modificateur (dans un sens comme dans l'autre), son total de points de vie augmente ou diminue en conséquence.

Intelligence (Int)

L'Intelligence symbolise les facilités d'apprentissage et de raisonnement de votre aventurier. Elle est vitale pour les magiciens, car elle détermine le nombre de sorts qu'ils peuvent jeter et la puissance de ces derniers. Elle est également importante pour tout personnage souhaitant maîtriser un grand nombre de compétences.

Le modificateur d'Intelligence s'applique :

- Au nombre de langues parlées par le personnage en début de carrière.
- Au nombre de points de compétence acquis à chaque niveau (même en cas de malus important, le personnage gagne au moins 1 point de compétence par niveau).
- Aux tests d'Art de la magie, Artisanat, Connaissances, Contrefaçon, Décryptage, Désamorçage/sabotage, Estimation et Fouille, compétences associées à l'Intelligence.

L'Intelligence est la caractéristique primordiale des magiciens. Elle détermine leur nombre de sorts en bonus. Pour lancer un sort, il leur faut une valeur d'Intelligence au moins égale à 10 + niveau du sort.

Les animaux ont 1 ou 2 en Intelligence, les créatures d'intelligence humaine ayant au moins 3 dans cette caractéristique.

Sagesse (Sag)

La Sagesse regroupe la volonté, le bon sens, le degré de perception et l'intuition du personnage. Alors que l'Intelligence représente la faculté à analyser les informations, la Sagesse définit la manière dont le personnage perçoit le monde qui l'entoure. Ainsi, un professeur distrait a une Intelligence élevée, mais une Sagesse plutôt faible. À l'inverse, un simple d'esprit peut avoir une Intelligence extrêmement limitée et une Sagesse très développée, pour peu qu'il soit intuitif. Cette caractéristique est cruciale pour les druides et les prêtres, et très importante pour les paladins et les rôdeurs. Si vous souhaitez que votre aventurier ait des sens affûtés, dotez-le d'une grande Sagesse. Toutes les créatures ont une valeur en Sagesse.

Le modificateur de Sagesse s'applique :

- Aux jets de Volonté (permettant, par exemple, d'échapper à des sorts tels que *charme-personne*).
- Aux tests de Détection, Perception auditive, Premiers secours, Profession, Psychologie et Survie, compétences associées à la Sagesse.

La Sagesse est la caractéristique primordiale des druides, paladins, prêtres et rôdeurs. Elle détermine leur nombre de sorts en bonus. Pour lancer un sort, il leur faut une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + niveau du sort.

Charisme (Cha)

Le Charisme mesure la force de persuasion du personnage, son magnétisme, sa capacité à diriger les autres et sa beauté. Cette caractéristique représente une force de caractère réelle, pas seulement la façon dont on est perçu par autrui. Le Charisme est vital pour les paladins, les ensorceleurs et les bardes. Il est également très utile pour les prêtres, car il affecte leur aptitude à repousser les morts-vivants. Toutes les créatures ont une valeur en Charisme.

Le modificateur de Charisme s'applique :

- Aux tests de Bluff, Déguisement, Diplomatie, Dressage, Intimidation, Renseignements, Représentation et Utilisation d'objets magiques, compétences associées au Charisme.
- Aux tests visant à influencer les autres.

- Aux tests de renvoi des morts-vivants pour les prêtres ou paladins cherchant à repousser zombis, vampires et autres morts-vivants.

Le Charisme est la caractéristique primordiale des bardes et des ensorceleurs. Elle détermine leur nombre de sorts en bonus. Pour lancer un sort, il leur faut une valeur de Charisme au moins égale à $10 + \text{niveau du sort}$.

Evolution des caractéristiques

Lorsqu'une caractéristique évolue, tout ce sur quoi elle avait un impact est modifié en conséquence. Par contre, un personnage ne gagne aucun point de compétence de façon rétroactive s'il augmente sa valeur d'Intelligence.

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Les races

Présentation

Classe de prédition

Un personnage multiclassé ne subit jamais de malus aux points d'expérience à cause de sa classe de prédition.

Races et langages

Tous les personnages parlent d'office le commun. Elfes, demi-elfes, halfelins, gnomes, nains et demi-orques parlent en plus leur langue natale. Enfin, les aventuriers particulièrement intelligents (c'est-à-dire ceux qui bénéficient d'un bonus en Intelligence au niveau 1) peuvent choisir un langage supplémentaire par point de bonus d'Intelligence en tant que personnage débutant. Si votre personnage a droit à d'autres langues, faites votre choix dans la liste proposée pour sa race.

Degré d'alphabétisation. Tous les personnages, à l'exception des barbares, savent automatiquement lire et écrire toutes les langues qu'ils parlent.

Langues de classe. Prêtres, druides et magiciens de niveau 1 peuvent choisir certains langages en tant que langue supplémentaire due à l'Intelligence, même s'ils ne sont pas mentionnés dans la description de leur race. Il s'agit des langues ci-dessous.

Druide : sylvestre.

Magicien : draconien.

Prêtre : abyssal, céleste, infernal.

Personnages de petite taille

Les personnages de taille P bénéficient d'un bonus de taille de +1 à la CA, d'un bonus de taille de +1 aux jets d'attaque et d'un bonus de taille de +4 aux tests de Discréption.

Les personnages de taille P ne peuvent transporter que 75 % de la charge autorisée pour les individus de taille M. En règle générale, la vitesse de déplacement des créatures de taille P est réduite d'un tiers par rapport à celle des créatures de taille M.

Enfin, les personnages de taille P doivent utiliser des armes moins grandes que les personnages de taille M.

Humains

- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les humains n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 9 mètres.
- 1 don supplémentaire au niveau 1.
- 4 points de compétence supplémentaires au niveau 1, et 1 point de compétence supplémentaire à chaque niveau additionnel.
- *Langues parlées*. D'office : commun. Supplémentaires : au choix (à l'exception des langages secrets, tels que la langue des druides). Voir la compétence Langue.
- *Classe de prédition*. Spécial. La classe la plus élevée d'un humain multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

Demi-elfes

- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les demi-elfes n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 9 mètres.
- Immunité contre les sorts et effets magiques de type sommeil ; bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques de l'école des enchantements.
- *Vision nocturne*. Les demi-elfes voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- Bonus racial de +1 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive.
- Bonus racial de +2 aux tests de Diplomatie et Renseignements.
- *Sang elfique*. Ils sont considérés comme des elfes à part entière pour tous les effets dépendant de la race. Les demi-elfes sont aussi vulnérables aux attaques qui ciblent les elfes que leurs ancêtres, et ils peuvent utiliser les objets magiques réservés aux elfes.

- *Langues*. D'office : commun et elfe. Supplémentaires : au choix (à l'exception des langages secrets, tels que la langue des druides). Voir la compétence Langue.
- *Classe de prédilection*. Spécial. La classe la plus élevée d'un demi-elfe multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

Demi-orques

- +2 en Force, -2 en Intelligence, -2 en Charisme.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les demi-orques n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 9 mètres.
- *Vision dans le noir*. Orques et demi-orques voient à 18 mètres de distance dans le noir le plus complet. Ils perdent alors tout sens des couleurs (et voient juste en noir et blanc) mais leurs perceptions n'en souffrent pas pour autant. Ils peuvent agir normalement sans la moindre lumière.
- *Sang orque*. Les demi-orques sont considérés comme des orques à part entière pour tous les effets liés à la race. Les demi-orques sont aussi vulnérables aux attaques qui ciblent les orques que leurs ancêtres, et ils peuvent utiliser les objets magiques réservés aux orques.
- *Langues*. D'office : commun et orque. Supplémentaires : abyssal, draconien, géant, gnoll et gobelin.
- *Classe de prédilection*. Barbare. La classe de barbare d'un demi-orque multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

Elfes

- +2 en Dextérité, -2 en Constitution.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les elfes n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 9 mètres.
- Immunité contre les sorts et effets magiques de type sommeil ; bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques de l'école des enchantements.
- *Vision nocturne*. Les elfes voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- *Maniement des armes*. Tous les elfes possèdent les dons Maniement d'une arme de guerre pour l'épée longue, la rapière, l'arc long (y compris les arcs longs composites) et l'arc court (y compris les arcs courts composites).
- Bonus racial de +2 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive. Lorsqu'ils passent à moins de 1,50 mètre d'une porte dissimulée ou d'un passage secret, ils ont droit à un test de Fouille automatique afin de voir s'ils le remarquent.
- *Langues*. D'office : commun et elfe. Supplémentaires : draconien, gnoll, gnome, gobelin, orque et sylvestre.
- *Classe de prédilection*. Magicien. La classe de magicien d'un elfe multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

Gnomes

- +2 en Constitution, -2 en Force.
- Petite taille. En tant que créatures de taille P, les gnomes ont un bonus de taille de +1 à la CA, un bonus de taille de +1 aux jets d'attaque et un de +4 aux tests de Discréption. Par contre, ils sont limités à des armes plus petites que celles utilisées par les humains, et la charge qu'ils peuvent soulever est plus modeste (75 % du poids porté par les créatures de taille M).
- Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 6 mètres.
- *Vision nocturne*. Les gnomes voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- *Armes familiaires*. Les gnomes peuvent considérer le marteau-piolet gnome comme une arme de guerre plutôt que comme une arme exotique.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les illusions.
- Bonus de +1 au DD du jet de sauvegarde contre tous les sorts de l'école des illusions lancés par un gnome. Ce bonus se cumule avec les autres bonus du même genre, comme celui d'École de prédilection.
- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les kobolds et les gobelinoïdes (gobelins, hobgobelins et gobelours).
- Bonus d'esquive de +4 contre les créatures appartenant au type géant. Notez que lorsque le personnage perd son bonus de Dextérité à la CA (par exemple, quand il est pris au dépourvu), il perd également ce bonus d'esquive.
- Bonus racial de +2 aux tests de Perception auditive.

- Bonus racial de +2 aux tests d'Artisanat (alchimie).
- *Langues*. D'office : commun et gnome. Supplémentaires : draconien, elfe, géant, gobelin, nain et orque. De plus, une fois par jour, ils peuvent s'entretenir avec un animal vivant dans un terrier (blaireau, lapin, renard, etc.). Il s'agit d'un talent naturel pour les gnomes. Voir la description du sort *communication avec les animaux*.
- *Pouvoirs magiques*. *Communication avec les animaux* (animaux fouisseurs uniquement) 1 fois par jour. Les gnomes ayant au moins 10 en Charisme ont aussi les pouvoirs magiques suivants : *lumières dansantes*, *prestidigitation* et *son imaginaire* 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts de 1, DD des jets de sauvegarde de 10 + le modificateur de Cha du gnome + le niveau du sort.
- *Classe de prédilection*. Barde. La classe de barde d'un gnome multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

Halfelins

- +2 en Dextérité, -2 en Force.
- Petite taille. En tant que créatures de taille P, les halfelins ont un bonus de taille de +1 à la CA, un bonus de taille de +1 aux jets d'attaque et un de +4 aux tests de Discréption. Par contre, ils sont limités à des armes plus petites que celles utilisées par les humains, et la charge qu'ils peuvent soulever est plus modeste (75 % du poids porté par les créatures de taille M).
- Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 6 mètres.
- Bonus racial de +2 aux tests de Déplacement silencieux, Escalade et Saut.
- Bonus racial de +1 à tous les jets de sauvegarde.
- Bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre la terreur (qui vient s'ajouter au bonus de +1 mentionné ci-dessus).
- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque avec les armes de jet et les frondes.
- Bonus racial de +2 aux tests de Perception auditive.
- *Langues*. D'office : commun et halfelin. Supplémentaires : elfe, gnome, gobelin, nain et orque.
- *Classe de prédilection*. Roublard. La classe de roublard d'un halfelin multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

Nains

- +2 en Constitution, -2 en Charisme.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les nains n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 6 mètres. De plus, ils peuvent se déplacer à cette vitesse même lorsqu'ils portent une armure intermédiaire ou lourde, ou une charge intermédiaire ou lourde (contrairement aux autres créatures, dont la vitesse est réduite dans cette situation).
- *Vision dans le noir*. Les nains voient à 18 mètres de distance dans le noir le plus complet. Ils perdent alors tout sens des couleurs (et voient juste en noir et blanc) mais leurs perceptions n'en souffrent pas pour autant. Ils peuvent agir normalement sans la moindre lumière.
- *Connaissance de la pierre*. Cette faculté leur confère un bonus racial de +2 à tous les tests de Fouille visant à remarquer que la roche a été travaillée de manière inhabituelle, ce qui leur permet entre autres de repérer les murs coulissants, les pièges à base de pierre, les constructions récentes (même si celles-ci ont été conçues pour se mêler à l'ancien), les planchers et plafonds dangereux, etc. Elle fonctionne également si la surface travaillée n'est pas en pierre, pour peu qu'elle en ait l'aspect. Un nain approchant à moins de 3 mètres de l'endroit travaillé a droit à un test de Fouille automatique, et il peut utiliser cette compétence comme un roublard pour détecter les pièges intégrés à la roche. Il sait également à tout instant à quelle profondeur il se trouve sous terre, de même qu'un humain distingue sans réfléchir le haut du bas.
- *Armes familiaires*. Les nains peuvent considérer la hache de guerre naine et l'urgrosh nain comme des armes de guerre plutôt que comme des armes exotiques.
- *Stabilité*. Les nains sont exceptionnellement stables. Ils bénéficient d'un bonus de +4 sur les tests de caractéristique joués pour résister à une bousculade ou un croc-en-jambe, à condition d'être debout sur le sol (et pas en train de grimper, de voler ou sur une monture).
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre tous les sorts et pouvoirs magiques.
- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les orques (y compris les demi-orques) et les gobelinoïdes (gobelins, hobgobelins et gobelours).
- Bonus d'esquive de +4 contre les créatures appartenant au type géant. Notez que lorsque le personnage perd son bonus de Dextérité à la CA (par exemple, quand il est pris au dépourvu), il perd également ce bonus d'esquive.
- Bonus racial de +2 aux tests d'Estimation liés aux objets métalliques ou en pierre.
- Bonus racial de +2 aux tests d'Artisanat liés à la pierre ou aux métaux.

- *Langues*. D'office : commun et nain. Supplémentaires : commun des Profondeurs, géant, gnome, gobelin, orque et terreux.
- *Classe de prédilection*. Guerrier. La classe de guerrier d'un nain multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Les classes

Barbare

Alignement. Tout sauf loyal.

Dés de vie. d12.

Compétences de classe

Les compétences du barbare (et la caractéristique dont dépend chacune) sont : Artisanat (Int), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Perception auditive (Sag), Saut (For) et Survie (Sag).

Points de compétence au niveau 1 : $(4 + \text{modificateur d'Int}) \times 4$

Points de compétence à chaque niveau additionnel : $4 + \text{modificateur d'Int}$

Table : le barbare

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Déplacement accéléré, illettrisme, rage (1/jour)
2	+2	+0	+3	+0	Esquive instinctive
3	+3	+1	+3	+1	Sens des pièges (+1)
4	+4	+1	+4	+1	Rage (2/jour)
5	+5	+1	+4	+1	Esquive instinctive supérieure
6	+6/+1	+2	+5	+2	Sens des pièges (+2)
7	+7/+2	+2	+5	+2	Réduction des dégâts (1/-)
8	+8/+3	+2	+6	+2	Rage (3/jour)
9	+9/+4	+3	+6	+3	Sens des pièges (+3)
10	+10/+5	+3	+7	+3	Réduction des dégâts (2/-)
11	+11/+6/+1	+3	+7	+3	Rage de grand berserker
12	+12/+7/+2	+4	+8	+4	Rage (4/jour), sens des pièges (+4)
13	+13/+8/+3	+4	+8	+4	Réduction des dégâts (3/-)
14	+14/+9/+4	+4	+9	+4	Volonté indomptable
15	+15/+10/+5	+5	+9	+5	Sens des pièges (+5)
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+5	Rage (5/jour), réduction des dégâts (4/-)
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+5	Rage sans fatigue
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+6	Sens des pièges (+6)
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+6	Réduction des dégâts (5/-)
20	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+6	Rage (6/jour), rage de maître berserker

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de barbare :

Armes et armures. Le barbare est formé au maniement de toutes les armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (à l'exception des pavois). Il est également formé au port des armures légères et intermédiaires.

Déplacement accéléré (Ext). La vitesse de déplacement au sol d'un barbare est supérieure de +3 mètres à la norme de sa race. Ce bonus ne s'applique que s'il ne porte pas d'armure lourde ou de charge lourde. On applique le bonus avant les modificateurs dus à une armure ou une charge importante. Par exemple, un barbare humain a une vitesse de déplacement de 12 mètres, au lieu de 9 mètres, s'il ne porte pas d'armure ou une armure légère. S'il porte une armure intermédiaire, sa vitesse passe à 9 mètres. Un barbare halfelin a une vitesse de 9 mètres, au lieu de 6 mètres, lorsqu'il ne porte pas d'armure ou un armure légère. Lorsqu'il porte une armure intermédiaire (ou qu'il porte une charge intermédiaire), sa vitesse passe à 6 mètres.

Illettrisme. Les barbares sont les seuls aventuriers qui ne sachent pas automatiquement lire et écrire. Ils peuvent dépenser 2 points de compétence pour apprendre d'un coup à lire et écrire toutes les langues qu'ils parlent. Un barbare qui prend un niveau dans une autre classe apprend en même temps à lire. Un personnage d'une autre classe ne devient pas illettré s'il prend un niveau de barbare.

Rage de berserker (Ext). Un barbare peut entrer dans une rage destructrice un certain nombre de fois par jour. Dans cet état, il devient incroyablement plus fort et plus résistant, mais son mépris du danger l'empêche de se défendre efficacement. Il gagne temporairement un bonus de +4 en Force, un bonus de +4 en Constitution ainsi qu'un bonus de moral de +2 aux jets de Volonté, mais subit dans le même temps un malus de -2 à la classe d'armure.

Cette augmentation de Constitution lui confère 2 points de vie supplémentaires par niveau global, mais ces points de vie disparaissent immédiatement lorsque sa valeur de Constitution retombe à son niveau normal (ils ne disparaissent pas en premier, contrairement aux points de vie temporaires). Au cours de sa rage, un barbare est incapable d'utiliser les compétences associées à la Dextérité, l'Intelligence ou le Charisme (à l'exception d'Équilibre, Équitation, Évasion et Intimidation), la compétence Concentration ou les aptitudes exigeant un minimum de patience ou de concentration, ainsi que lancer des sorts ou activer des objets magiques à mot de commande, à potentiel magique (comme les baguettes) ou à fin d'incantation (comme les parchemins). Il peut se servir de tous ses dons, à l'exception d'Expertise du combat et des dons de création d'objets ou de métamagie. Une crise de rage dure 3 rounds + modificateur de Constitution (c'est la valeur augmentée de 4 points qui est prise en compte pour ce calcul). S'il le souhaite, le personnage peut y mettre un terme prématurément. Quand le taux d'adrénaline retombe, le barbare perd les modificateurs de la rage et devient fatigué (malus de -2 en Force et en Dextérité, incapable de charger ou de courir) jusqu'à la fin de la rencontre (à moins qu'il ait atteint le niveau 17, auquel cas ce handicap ne le concerne plus).

Un barbare ne peut devenir enragé qu'une fois par rencontre. Au niveau 1, il peut utiliser sa rage de berserker une fois par jour. Au niveau 4 et pour chaque 4 niveaux après cela, il gagne une utilisation quotidienne supplémentaire (jusqu'à un maximum de 6 fois par jour au niveau 20). La transformation ne demande aucune action, mais le personnage ne peut s'y livrer que durant son tour de jeu, pas en réponse à l'action d'un autre. Il lui est par exemple impossible d'entrer dans une rage folle pour bénéficier des points de vie supplémentaires lorsqu'il reçoit une blessure (pour que les pv additionnels lui soient utiles, il lui faut anticiper le risque et faire appel à son aptitude avant que l'adversaire ne frappe).

Esquive instinctive (Ext). Dès le niveau 2, le barbare peut réagir instinctivement avant même que ses sens ne déclètent une menace. Il conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé).

Si un barbare possède déjà cette aptitude grâce à une autre classe (comme dans le cas d'un barbare possédant au moins 4 niveaux de roublard), il obtient l'esquive instinctive supérieure (voir ci-dessous) au lieu de l'esquive instinctive.

Sens des pièges (Ext). À partir du niveau 3, le barbare acquiert un sens intuitif lui permettant d'éviter les dangers des pièges, ce qui se traduit par un bonus de +1 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges et un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges. Ces bonus augmentent de +1 tous les 3 niveaux de barbare supplémentaires (niveaux 6, 9, 12, 15 et 18). Les bonus de sens des pièges de plusieurs classes se cumulent entre eux.

Esquive instinctive supérieure (Ext). Au niveau 5, le barbare ne peut plus être pris en tenaille, car il pare les assauts de ses adversaires avec autant d'aisance que s'ils venaient tous de la même direction. Les roublards ne peuvent plus lui porter des attaques sournoises en le prenant en tenaille, à moins d'avoir au moins 4 niveaux de roublard de plus que le personnage n'a de niveaux de barbare.

Si un personnage possède déjà l'aptitude d'esquive instinctive grâce à une autre classe, il obtient l'esquive instinctive supérieure dès le niveau 2 de barbare et les niveaux des différentes classes proposant cette aptitude se cumulent pour déterminer le niveau de roublard nécessaire pour le prendre en tenaille.

Réduction des dégâts (Ext). À partir du niveau 7, la résistance du barbare lui permet d'ignorer une partie des dégâts infligés par les coups qu'il encaisse. Chaque fois que le personnage est frappé par une arme ou une attaque naturelle, les dégâts qu'il subit sont diminués de 1 point. Au niveau 10, puis tous les 3 niveaux de barbare suivants (niveaux 13, 16 et 19), cette réduction des dégâts augmente d'un point. Ce pouvoir peut amener les dégâts d'une attaque à 0, mais pas en dessous.

Rage de grand berserker (Ext). À partir du niveau 11, la rage de berserker confère au barbare un bonus de +6 en Force et en Constitution, ainsi qu'un bonus de moral de +3 aux jets de Volonté. Le malus à la CA reste de -2.

Volonté indomptable (Ext). À partir du niveau 14, un barbare obtient pendant sa rage un bonus de +4 sur ses jets de Volonté joués pour résister aux sorts de l'école des enchantements. Ce bonus se cumule avec les autres modificateurs, y compris le bonus de moral sur les jets de Volonté qu'il reçoit pendant sa rage.

Rage sans fatigue (Ext). Au niveau 17 et au-delà, un barbare n'est plus fatigué au terme de sa rage de berserker.

Rage de maître berserker (Ext). Au niveau 20, la rage de berserker confère au barbare un bonus de +8 en Force et en Constitution, ainsi qu'un bonus de moral de +4 aux jets de Volonté. Le malus à la CA reste de -2.

Anciens barbares

Un barbare devenant loyal perd l'aptitude de rage de berserker et est incapable de progresser en niveau en tant que barbare. Il conserve toutefois ses autres aptitudes de classe (déplacement accéléré, esquive instinctive, réduction des dégâts et sens des pièges).

Barde

Alignement. Tout sauf loyal.

Dés de vie. d6.

Compétences de classe

Les compétences du barde (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Diplomatie (Cha), Discréption (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Estimation (Int), Évasion (Dex), Langue (aucune), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Saut (For) et Utilisation d'objets magiques (Cha).

Points de compétence au niveau 1 : $(6 + \text{modificateur d'Int}) \times 4$

Points de compétence à chaque niveau additionnel : $6 + \text{modificateur d'Int}$

Table : le barde

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour					
						0	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
1	+0	+2	+0	+2	Contre-chant, <i>fascination</i> , inspiration vaillante (+1), musique de barde, savoir bardique	2	—	—	—	—	—
2	+1	+3	+0	+3	—	3	0	—	—	—	—
3	+2	+3	+1	+3	Inspiration talentueuse	3	1	—	—	—	—
4	+3	+4	+1	+4	—	3	2	0	—	—	—
5	+3	+4	+1	+4	—	3	3	1	—	—	—
6	+4	+5	+2	+5	<i>Suggestion</i>	3	3	2	—	—	—
7	+5	+5	+2	+5	—	3	3	2	0	—	—
8	+6/+1	+6	+2	+6	Inspiration vaillante (+2)	3	3	3	1	—	—
9	+6/+1	+6	+3	+6	Inspiration héroïque	3	3	3	2	—	—
10	+7/+2	+7	+3	+7	—	3	3	3	2	0	—
11	+8/+3	+7	+3	+7	—	3	3	3	3	1	—
12	+9/+4	+8	+4	+8	<i>Chant de liberté</i>	3	3	3	3	2	—
13	+9/+4	+8	+4	+8	—	3	3	3	3	2	0
14	+10/+5	+9	+4	+9	Inspiration vaillante (+3)	4	3	3	3	1	—
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Inspiration intrépide	4	4	3	3	2	—
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10	—	4	4	4	3	2	0
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10	—	4	4	4	4	3	1
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11	<i>Suggestion de groupe</i>	4	4	4	4	3	2
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11	—	4	4	4	4	4	3
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Inspiration vaillante (+4)	4	4	4	4	4	4

Table : sorts connus par le barde

Niveau	Nombre de sorts connus					
	0	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
1	4	—	—	—	—	—

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

1 À condition que le barde ait une valeur de Charisme suffisamment élevée pour bénéficier d'un sort en bonus de ce niveau.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de barde :

Armes et armures. Le barde est formé au maniement de toutes les armes courantes et des arcs courts, épées courtes, épées longues, fouets, matraques et rapières, ainsi que des boucliers (à l'exception des pavois). Il est également formé au port des armures légères.

Puisque les composantes gestuelles nécessaires à l'incantation des sorts de barde sont relativement simples, le port d'une armure légère n'entraîne pas de risque d'échec des sorts profanes. Cependant, un barde qui porte une armure intermédiaire ou lourde, ou qui utilise un bouclier, s'expose au risque d'échec habituel pour les sorts à composante gestuelle (qui constituent la majorité des sorts). De plus, cette aptitude ne profite qu'aux sorts de barde. Les sorts d'ensorceleur ou de magicien d'un personnage multiclassé sont affectés normalement par les armures, même légères.

Sorts. Un barde peut lancer des sorts profanes (du même type que ceux des ensorceleurs et des magiciens) appartenant à la liste de sorts de sa classe. Il les lance sans avoir à les préparer à l'avance, à l'inverse des prêtres et des magiciens (voir ci-dessous). Tous les sorts de bardes s'accompagnent d'une composante verbale (qui peut prendre la forme d'une chanson, d'un poème ou d'un air de musique).

Le Charisme est la caractéristique primordiale des sorts de barde. Pour apprendre ou lancer un sort, un barde doit avoir une valeur de Charisme au moins égale à 10 + le niveau du sort (soit Cha 10 pour les sorts de niveau 0, Cha 11 pour ceux du 1^{er} niveau et ainsi de suite). Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Charisme du barde.

Comme les autres lanceurs de sorts, le barde ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens est indiqué sur la Table : le barde. De plus, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur de Charisme est suffisamment élevée (voir la Table : modificateurs de caractéristiques et sorts en bonus). Quand la Table : le barde indique que le barde peut lancer "0" sort d'un niveau de sort par jour (par exemple, les sorts de 1^{er} niveau pour un barde de niveau 1), il ne peut lancer que les sorts en bonus pour ce niveau que peut lui accorder une valeur de Charisme élevée.

Le répertoire de sorts d'un barde est très limité. Il commence sa carrière en connaissant seulement quatre sorts du niveau 0 (également appelés tours de magie) au choix du joueur. Lors de la plupart des passages de niveau, un barde apprend un ou plusieurs sorts supplémentaires, comme indiqué par la Table : sorts connus par le barde. (Contrairement au quota de sorts quotidiens, le nombre de sorts connus par un barde n'est pas modifié par son éventuel bonus de Charisme ; les chiffres de la Table : sorts connus par le barde sont fixes.)

Lorsqu'il atteint le niveau 5, et tous les 3 niveaux de barde après cela (niveaux 8, 11, etc.), un barde peut choisir d'apprendre un nouveau sort à la place de l'un de ceux qu'il connaît déjà. Le barde "oublie" alors un sort au profit d'un autre. Le niveau du nouveau sort doit être identique à celui du sort oublié, et ce niveau doit être inférieur de 2 niveaux au plus haut niveau de sorts accessibles au personnage. Un barde ne peut échanger qu'un seul sort à chaque fois, et doit choisir s'il procède à un échange en même temps qu'il apprend de nouveaux sorts lors du passage de niveau.

Comme indiqué ci-dessus, un barde n'a pas besoin de préparer ses sorts à l'avance. Il peut lancer n'importe lequel des sorts de son répertoire à n'importe quel moment, à condition de ne pas avoir épuisé son quota de sorts de ce niveau pour la journée.

Savoir bardique. Un barde acquiert de nombreuses connaissances au cours de ses voyages et au contact de ses confrères. Chaque fois qu'il faut déterminer s'il détient des informations importantes au sujet d'un objet légendaire, des notables ou des sites connus de la région, il effectue un test spécial de savoir bardique, soit 1d20 + son niveau de barde + son modificateur d'Intelligence. (Si le barde possède un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (histoire), il obtient un bonus de +2 sur ce test.)

Le savoir bardique ne révèle jamais les pouvoirs spécifiques d'un objet, mais il peut donner des indications quant à sa fonction. Le personnage n'a pas la possibilité de faire 10 ou de faire 20, ce type de connaissances étant extrêmement aléatoire. On détermine le degré de difficulté du test en se référant à la table suivante.

DD Type d'information

- | | |
|----|--|
| 10 | Courante, ou du moins connue par une minorité conséquente d'habitants de la région. |
| 20 | Peu courante ; connue par quelques personnes seulement. |
| 25 | Rare ; connue par une poignée d'individus seulement et difficile à obtenir. |
| 30 | Extrêmement rare ; ignorée de tous, ou presque (éventuellement oubliée par ceux qui la détenaient, ou connue de gens qui ignorent sa signification). |

Musique de barde. Une fois par jour et par niveau, le barde peut faire appel à ses chants ou poèmes pour produire des effets magiques sur ceux qui l'entourent (généralement lui y compris, s'il le désire). Bien que tous ces pouvoirs soient réunis sous l'appellation de "musique de barde" et que leur description mentionne le chant et des instruments de musique, le personnage peut les utiliser en chantant, en sifflant, en jouant d'un instrument, etc. Chaque pouvoir impose un minimum sur le niveau du barde et sur son degré de maîtrise en Représentation.

Si un barde ne possède pas le degré de maîtrise requis pour au moins une forme de la compétence

Représentation, il ne peut utiliser ce pouvoir de musique de barde tant qu'il n'a pas progressé dans son art.

Activer un effet de musique de barde est une action simple. Certains pouvoirs de musique de barde nécessitent de conserver sa concentration, ce qui signifie que le barde doit effectuer une action simple chaque round pour maintenir l'effet de sa musique. Lorsqu'un barde utilise sa musique, même pour un pouvoir qui ne nécessite aucune concentration, il ne peut plus lancer de sorts, activer des objets à fin d'incantation (comme les parchemins), à potentiel magique (comme les baguettes) ou à mot de commande. Un barde sourd a 20 % de chances d'échouer quand il tente de faire appel à sa musique (ce pourcentage est le même que celui d'un personnage sourd essayant de lancer un sort). Même en cas d'échec, l'utilisation de son pouvoir est décomptée de son quota quotidien.

Contre-chant (Sur). Un barde ayant atteint un degré de maîtrise de 3 ou plus dans une forme de Représentation peut utiliser sa voix ou sa musique pour contrer les sorts à base de son (mais pas ceux dont l'unique aspect sonore est une simple composante verbale). Chaque round que dure son contre-chant, il joue un test de Représentation. Toute créature se trouvant à 9 mètres ou moins de lui (y compris le barde lui-même) peut utiliser le test de Représentation du barde à la place de son propre jet de sauvegarde si elle est prise pour cible par une attaque magique de son ou de langage (comme *cacophonie* ou *injonction*). La créature effectue son jet de sauvegarde normalement et prend le plus avantageux des deux résultats. Toute créature qui se trouve à portée du contre-chant et qui subit les effets durables d'une attaque magique de son ou de langage a droit à un nouveau jet de sauvegarde, pour lequel elle ne peut utiliser que le résultat du test de Représentation du barde. Contre-chant est sans effet sur les attaques qui n'autorisent pas de jets de sauvegarde. Le barde peut maintenir un contre-chant pendant 10 rounds.

Fascination (Mag). Avec un degré de maîtrise de 3 ou plus dans une forme de Représentation, le barde peut fasciner une ou plusieurs créatures grâce à sa musique ou sa poésie. Celles-ci doivent le voir et l'entendre, lui prêter attention et se trouver à 27 mètres ou moins de lui. Le barde doit lui aussi voir sa cible. Un combat proche ou un danger manifeste empêche le fonctionnement de ce pouvoir. Une utilisation de ce pouvoir permet d'affecter une seule créature au niveau un de barde et une créature supplémentaire par trois niveaux de barde au-delà de 1 (soit deux au niveau 4, trois au niveau 7 et ainsi de suite).

Pour utiliser son pouvoir de *fascination*, le barde effectue un test de Représentation dont le résultat sert de DD aux jets de Volonté pour résister à l'effet. Si une cible réussit son jet de sauvegarde, elle n'est pas affectée et, de plus, le barde ne peut pas réessayer de la fasciner avant un délai de 24 heures. En cas d'échec au jet de sauvegarde, la cible s'assied, écoute attentivement le chant et ne prend plus aucune autre action tant que le barde continue à jouer et à se concentrer (pendant un maximum de 1 round par niveau du barde). Tant qu'elle est fascinée, elle subit un malus de -4 à ses tests de compétence joués de façon réactive, comme Détection et de Perception auditive. Toute menace potentielle (comme l'approche d'un ennemi dans son dos) oblige le barde à un

nouveau test de Représentation et autorise la cible à un second jet de sauvegarde. Si la menace est manifeste (comme le fait de lancer un sort, de dégainer son arme, etc.), le charme est automatiquement rompu. *Fascination* est un effet mental de type enchantement (charme).

Inspiration vaillante (*Sur*). Un barde ayant atteint un degré de maîtrise de 3 ou plus dans une forme de Représentation peut utiliser son répertoire musical pour susciter la bravoure chez ses alliés (y compris lui-même), les protéger de la peur et améliorer leurs compétences martiales. Pour en bénéficier, un personnage doit pouvoir entendre le barde chanter. L'effet dure tant que l'allié entend le barde chanter ou jouer de la musique, et pendant 5 rounds par la suite. La bravoure qu'il procure à ses compagnons prend la forme d'un bonus de moral de +1 aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et de terreur, et d'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et de dégâts des armes. Ces bonus augmentent de +1 au niveau 8 et tous les 6 niveaux de barde suivants (+2 au niveau 8, +3 au niveau 14 et +4 au niveau 20). L'inspiration vaillante est un pouvoir mental.

Inspiration talentueuse (*Sur*). Un barde de niveau 3 ayant atteint un degré de maîtrise de 6 dans une forme de Représentation peut utiliser sa musique ou sa poésie pour aider un allié à bien une tâche spécifique. Le compagnon du barde doit le voir, l'entendre et se trouver à 9 mètres ou moins de lui. Le barde doit également voir le sujet. En fonction de la tâche que ce dernier souhaite accomplir, le barde peut l'encourager, l'aider à se concentrer, etc. Le personnage affecté bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 à ses tests de compétence (uniquement pour ce qui concerne la compétence choisie) tant qu'il entend la musique du barde. Cette aptitude n'est pas toujours utilisable (il serait par exemple stupide de chanter pour aider un roubard à... se déplacer en silence !). L'effet dure tant que le barde se concentre, jusqu'à un maximum de 2 minutes. Un barde ne peut utiliser cet effet sur lui-même. L'inspiration talentueuse est un pouvoir mental.

Suggestion (*Mag*). Un barde de niveau 6 ayant atteint un degré de maîtrise de 9 dans une forme de Représentation peut faire une *suggestion* (comme le sort du même nom) à une créature qu'il vient de fasciner (voir ci-dessus). L'utilisation de *suggestion* ne rompt pas la concentration du barde sur sa *fascination* et n'autorise pas la cible à effectuer un nouveau jet de sauvegarde contre la *fascination*. La *suggestion* n'est pas décomptée du nombre d'utilisations quotidiennes de ses aptitudes musicales. Un jet de Volonté réussi (DD 10 + 1/2 du niveau du barde + le modificateur de Charisme du barde) annule cet effet. La suggestion affecte une seule créature (mais voir *suggestion de groupe*, plus bas). *Suggestion* est un pouvoir mental de langage et de type enchantement (coercition).

Inspiration héroïque (*Sur*). Un barde de niveau 9 ayant atteint un degré de maîtrise de 12 ou plus dans une forme de Représentation peut faire appel à ses chants ou poèmes pour inspirer l'héroïsme chez un allié distant de 9 mètres ou moins (ou lui-même) et améliorer ses talents de combattant. Il peut inspirer de la sorte une personne supplémentaire tous les trois niveaux au-dessus du niveau 9 (deux au niveau 12, trois au niveau 15, quatre au niveau 18). Pour recevoir l'inspiration, l'allié doit entendre le chant du barde. Les effets durent tant que le sujet entend chanter le barde, et pendant 5 rounds par la suite. La créature inspirée à l'héroïsme bénéficie de 2 dés de vie de bonus (des d10), du nombre de points de vie temporaires correspondant (on applique normalement le modificateur de Constitution), d'un bonus d'aptitude de +2 aux jets d'attaque et d'un bonus d'aptitude de +1 aux jets de Vigueur. Les dés de vie de bonus comptent comme des dés de vie normaux pour ce qui est de déterminer l'effet de sorts tels que *sommeil*. L'inspiration héroïque est un pouvoir mental.

Chant de liberté (*Mag*). Un barde de niveau 12 ayant atteint un degré de maîtrise de 15 dans une forme de Représentation peut utiliser sa musique ou sa poésie pour créer un effet semblable au sort *annulation d'enchantement*, à un niveau de lanceur de sorts égal au niveau du barde. Le barde doit se concentrer et jouer de la musique sans interruption pendant une minute. Il peut affecter une seul cible distante de 9 mètres ou moins. Il ne peut utiliser un *chant de liberté* sur lui-même.

Inspiration intrépide (*Sur*). Un barde de niveau 15 ayant atteint un degré de maîtrise de 18 ou plus dans une forme de Représentation peut faire appel à ses chants ou poèmes pour inspirer un allié distant de 9 mètres ou moins (ou lui-même) et en faire un combattant intrépide, capable de se battre bravement même lorsque tout espoir semble perdu. Il peut inspirer de la sorte une personne supplémentaire tous les trois niveaux au-dessus du niveau 15 (deux au niveau 18). Pour recevoir l'inspiration, l'allié doit entendre le chant du barde pendant un round entier. La créature inspirée à l'intrépidité bénéficie d'un bonus de moral de +4 sur les jets de sauvegarde et d'un bonus d'esquive de +4 à la CA. Les effets durent tant que le sujet entend chanter le barde, et pendant 5 rounds par la suite. L'inspiration intrépide est un pouvoir mental.

Suggestion de groupe (*Mag*). Ce pouvoir fonctionne comme *suggestion*, ci-dessus, excepté qu'un barde de niveau 18 ayant atteint un degré de maîtrise de 21 dans une forme de Représentation peut faire une *suggestion simultanée* à un nombre quelconque de créatures qu'il vient de fasciner (voir ci-dessus). *Suggestion de groupe* est un pouvoir mental de langage et de type enchantement (coercition).

Anciens bardes

Un barde devenu loyal ne peut plus gagner de niveaux de barde mais conserve tous les pouvoirs acquis jusque-là.

Druide

Alignement. Chaotique neutre, loyal neutre, Neutre bon, neutre mauvais ou neutre.

Dés de vie. d8.

Compétences de classe

Les compétences du druide (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (nature) (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag) et Survie (Sag).

Points de compétence au niveau 1 : $(4 + \text{modificateur d'Int}) \times 4$

Points de compétence à chaque niveau additionnel : $4 + \text{modificateur d'Int}$

Table : le druide

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour									
						0	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e	7 ^e	8 ^e	9 ^e
1	+0	+0	+2	+2	Compagnon animal, empathie sauvage, instinct naturel	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+3	+3	Déplacement facilité	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	+1	+3	+3	Absence de traces	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	+3	+1	+4	+4	Résistance à l'appel de la nature	5	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	+1	+4	+4	Forme animale (1/jour)	5	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6	+4	+2	+5	+5	Forme animale (2/jour)	5	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7	+5	+2	+5	+5	Forme animale (3/jour)	6	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	+6/+1	+2	+6	+6	Forme animale (taille G)	6	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+6/+1	+3	+6	+6	Immunité contre le venin	6	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10	+7/+2	+3	+7	+7	Forme animale (4/jour)	6	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11	+8/+3	+3	+7	+7	Forme animale (taille TP)	6	5	4	4	3	2	1	—	—	—
12	+9/+4	+4	+8	+8	Forme animale (plantes)	6	5	4	4	3	3	2	—	—	—
13	+9/+4	+4	+8	+8	Mille visages	6	5	5	4	4	3	2	1	—	—
14	+10/+5	+4	+9	+9	Forme animale (5/jour)	6	5	5	4	4	3	3	2	—	—
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	Éternelle jeunesse, forme animale (taille TG)	6	5	5	5	4	4	3	2	1	—
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Forme animale (élémentaire, 1/jour)	6	5	5	5	4	4	3	3	2	—
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10	—	6	5	5	5	5	4	4	3	2	1

18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	Forme animale (6/jour, élémentaire 2/jour)	6	5	5	5	4	4	3	3	2
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11	—	6	5	5	5	5	5	4	4	3
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Forme animale (élémentaire 3/jour, élémentaire de taille TG)	6	5	5	5	5	5	4	4	4

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de druide :

Armes et armures. Le druide est formé au maniement des armes suivantes : bâton, cimeterre, dague, dard, épieu, fronde, gourdin, lance et serpe. Il sait également utiliser toutes les attaques naturelles (griffes, morsure et ainsi de suite) des formes animales qu'il est capable de revêtir (voir l'aptitude forme animale, ci-dessous). Il est formé au port des armures légères et intermédiaires, mais sa foi lui interdit les armures métalliques (il est donc limité à l'armure de cuir, de peau ou matelassée). (Un druide peut librement utiliser des armures en bois ayant acquis la dureté de l'acier grâce au sort *bois de fer*). De même, il est formé au maniement des boucliers (à l'exception des pavois) mais ne peut utiliser que ceux en bois.

Un druide portant une armure ou un bouclier qui lui sont interdits perd l'accès à ses sorts de druides et à tous ses pouvoirs surnaturels ou magiques tant qu'il porte l'objet en question et pendant les 24 heures suivantes.

Sorts. Un druide peut lancer des sorts divins (du même type que ceux des paladins, prêtres et rôdeurs) appartenant à la liste de sorts de sa classe. Cependant, son alignement peut l'empêcher de lancer certains sorts opposés à sa morale ou à son éthique, voir la section Sorts du Bien, du Chaos, de la Loi et du Mal, ci-dessous. Un druide doit choisir et préparer ses sorts à l'avance (voir plus loin).

La Sagesse est la caractéristique primordiale des sorts de druide. Pour préparer ou lancer un sort, un druide doit avoir une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + le niveau du sort (soit Sag 10 pour les sorts de niveau 0, Sag 11 pour ceux du 1^{er} niveau et ainsi de suite). Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Sagesse du druide.

Comme les autres lanceurs de sorts, le druide ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens est indiqué sur la Table : le druide. De plus, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur de Sagesse est suffisamment élevée (voir la Table : modificateurs de caractéristiques et sorts en bonus). Les druides ne bénéficient pas de sorts de domaines ou de pouvoirs accordés, contrairement aux prêtres. Un druide prépare et lance ses sorts comme un prêtre, si ce n'est qu'il est incapable de transformer spontanément ses sorts en sorts de *soins* ou de *blessure* (mais voir Incantation spontanée, ci-dessous). Un druide peut lancer tous les sorts de la liste des sorts de druide, à condition de pouvoir lancer des sorts de ce niveau, mais il doit choisir quels sorts préparer au cours de sa méditation quotidienne.

Incantation spontanée. Un druide peut canaliser l'énergie réservée pour un sort afin de la transformer spontanément en un sort de convocation qu'il n'avait pas préparé à l'avance. Pour cela, il faut qu'il "sacrifie" un sort préparé pour pouvoir lancer à la place un sort de *convocation d'alliés naturels* de niveau égal ou inférieur.

Sorts du Bien, du Chaos, de la Loi et du Mal. Un druide ne peut pas lancer de sorts dont l'alignement est opposé au sien ou à celui de son dieu (s'il en a un). L'alignement d'un sort est indiqué par les registres Bien, Chaos, Loi et Mal dans son descriptif.

Langues supplémentaires. Le druide peut choisir la langue sylvestre au niveau 1 comme l'une des langues supplémentaires due à l'Intelligence. Ce choix s'ajoute aux langues que le personnage peut choisir grâce à sa race.

Dans le même temps, tous les druides de niveau 1 apprennent la langue des druides automatiquement et gratuitement (ils n'ont pas besoin de dépenser des points de compétence ou de l'inclure dans leurs langues supplémentaires). Cet idiome, qui possède son propre alphabet, est connu des seuls druides, lesquels ont interdiction de l'enseigner aux non-druides.

Compagnon animal (Ext). Au début du jeu, un druide peut avoir un compagnon animal choisi dans la liste suivante : aigle, blaireau, chameau, cheval (léger ou lourd), chien de selle, chien, chouette, faucon, loup, poney, rat sanguinaire et serpent venimeux (petit ou de taille moyenne). Si la campagne se déroule entièrement ou partiellement dans un milieu aquatique, on peut ajouter les animaux suivants à cette liste : calmar, marsouin et requin de taille moyenne. Un compagnon animal suit loyalement le personnage au cours de ses aventures au mieux de ses capacités.

Le compagnon animal d'un druide de niveau 1 est un animal tout à fait normal pour son espèce, aux exceptions indiquées plus loin. Lorsque le druide progresse en expérience, la puissance de l'animal augmente elle aussi, selon la table contenu dans l'encart.

Si un druide décide de se séparer de son compagnon animal, il peut en obtenir un autre en accomplissant un rituel qui nécessite 24 heures de prières ininterrompues. Cette cérémonie peut aussi permettre de remplacer un compagnon animal qui aurait été tué.

Un druide de niveau 4 ou plus peut choisir un compagnon animal hors norme (voir plus loin). Dans ce cas, l'animal augmente en puissance comme si le personnage était d'un niveau de druide moins élevé. Il faut retirer le nombre indiqué dans l'en-tête correspondant à l'animal choisi au niveau de druide du personnage pour déterminer la puissance de l'animal. (Si cet ajustement réduit le niveau effectif de druide à 0 ou moins, le personnage ne peut posséder un compagnon animal de cette espèce.)

Empathie sauvage (Ext). Un druide peut ajuster son comportement, son langage et ses expressions corporelles pour améliorer l'attitude d'un animal (comme un ours ou un varan). Cette aptitude suit les mêmes règles que les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne. Le résultat d'un test d'empathie sauvage est déterminé par $1d20 + \text{le niveau du druide} + \text{le modificateur de Charisme du druide}$. L'attitude initiale des animaux domestiques est l'indifférence, tandis que les animaux sauvages sont généralement inamicaux.

Pour utiliser d'empathie sauvage, le druide et l'animal doivent être en mesure de se voir et de s'étudier l'un l'autre, ce qui signifie qu'ils doivent se trouver à moins de 9 mètres de distance dans des conditions normales. Il faut en moyenne une minute pour influencer un animal de cette façon, mais, comme pour la diplomatie, cela peut parfois prendre plus longtemps ou être plus rapide.

Cette aptitude peut aussi servir à un druide pour influencer une créature magique dont la valeur d'Intelligence est de 1 ou 2 (comme un basilic ou un girallon), avec cependant un malus de -4 sur son test.

Instinct naturel (Ext). Le druide bénéficie d'un bonus de +2 sur les tests de Connaissances (nature) et de Survie.

Déplacement facilité (Ext). Dès le niveau 2, le druide se déplace sans la moindre gêne dans toutes sortes de taillis, y compris les fourrés, les buissons (même épineux) et les autres zones de végétation dense. Il progresse normalement et ne subit aucun dégât. À noter toutefois que la végétation enchantée de manière à restreindre le mouvement continue de l'affecter.

Absence de traces. Au niveau 3, le druide ne laisse plus la moindre trace en milieu naturel et il est impossible de le pister. Il peut néanmoins laisser des traces s'il le souhaite.

Résistance à l'appel de la nature. À partir du niveau 4, le druide bénéficie d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde contre les pouvoirs magiques des fées (telles que les dryades, nymphes et autres esprits follets).

Forme animale (Sur). Une fois par jour, un druide de niveau 5 peut se transformer en un animal de taille M ou P et reprendre son apparence initiale. Il peut prendre la forme de n'importe quelle créature du type animal. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *métamorphose*, mis à part les exceptions présentées ici. La durée des effets est d'une heure par niveau de druide, ou jusqu'à ce que le personnage reprenne sa forme initiale. Une transformation (vers ou depuis la forme animale) est une action simple et ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

La forme choisie doit être celle d'un animal que le personnage connaît bien. Par exemple, un druide qui n'a jamais quitté sa forêt tempérée natale ne peut se transformer en ours polaire.

Tant qu'il est transformé, un druide est incapable de parler. Il doit se contenter des bruits qu'un animal ordinaire est capable de produire sans entraînement. Il peut néanmoins communiquer normalement avec les autres animaux de la même espèce, ou d'une espèce proche de sa forme actuelle. (Dans la nature, les perroquets poussent des cris, ils ne parlent pas. Un druide transformé en perroquet ne pas plus parler que s'il était transformé en poule.) Le personnage dispose d'une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir aux niveaux 6, 7, 10, 14 et 18, comme l'indique la Table : le druide. De plus, un druide de niveau 8 ou plus peut prendre la forme d'un animal de taille G, un druide de niveau 11 ou plus celle d'un animal de taille TP et un druide de niveau 15 ou plus celle d'un animal de taille TG. Cependant, le personnage est limité aux animaux dont les dés de vies sont inférieurs ou égaux à son niveau de druide.

Au niveau 12, un druide peut utiliser ce pouvoir pour prendre la forme d'une créature de type plante, comme un tertre errant. Les restrictions sur la taille et les DV s'appliquent aussi. (Cela ne permet pas à un druide de se transformer en une plante qui n'est pas une créature, comme un chêne ou un rosier.)

Au niveau 16, un druide peut se transformer une fois par jour en un élémentaire d'Air, d'Eau, de Feu ou de Terre et de taille P, M ou G. Cette utilisation du pouvoir ne compte pas dans le quota quotidien de formes animales du druide, elle est comptabilisée séparément. Tant qu'il est transformé, le druide obtient temporairement tous les pouvoirs extraordinaires, surnaturels et magiques, ainsi que les dons, de l'élémentaire dont il prend la forme. Par contre, il conserve son propre type (c'est-à-dire humanoïde le plus souvent).

Au niveau 18, il peut se transformer en élémentaire deux fois par jour, puis trois fois au niveau 20. De plus, un druide de niveau 20 peut se transformer en un élémentaire de taille TG.

Immunité contre le venin (Ext). À partir du niveau 9, le druide est immunisé contre toutes les formes de poisons et de venins.

Mille visages (Sur). Au niveau 13, le personnage acquiert le pouvoir surnaturel de se transformer à volonté, comme s'il utilisait le sort *modification d'apparence*, mais uniquement sous sa forme normale.

Éternelle jeunesse (Ext). À partir du niveau 15, le druide ne subit plus les effets du vieillissement et devient immunisé contre les attaques provoquant un vieillissement accéléré. Les malus qu'il aurait pu subir avant d'atteindre ce niveau ne sont pas effacés pour autant. Le druide continue de vieillir et en tire tous les bénéfices en termes de bonus. Il meurt toujours de vieillesse lorsque son heure et venue.

Anciens druides

Un druide qui cesse de vénérer la nature, qui prend un alignement interdit ou apprend la langue des druides à un non-druide perd tous ses sorts et pouvoirs de druide. Il ne peut gagner de nouveaux niveaux de druide que s'il fait acte de contrition (voir le sort *pénitence*).

Le compagnon animal du druide

Le compagnon animal d'un druide est initialement un animal ordinaire. Au contact du druide et grâce à des rituels réguliers, il devient plus fort et plus malin qu'un membre moyen de son espèce. Il reste néanmoins intrinsèquement un animal, et son Intelligence n'est pas affectée. Il est lié à son maître et obtient ainsi quelques pouvoirs spéciaux, qui sont décrits ci-dessous.

Niveau de classe	DV sup.	Aj. d'armure naturelle	Aj. de For/Dex	Tours sup.	Spécial
1–2	+0	+0	+0	1	Lien, transfert d'effet magique
3–5	+2	+2	+1	2	Esquive totale
6–8	+4	+4	+2	3	Dévotion
9–11	+6	+6	+3	4	Attaques multiples
12–14	+8	+8	+4	5	
15–17	+10	+10	+5	6	Esquive extraordinaire
18–20	+12	+12	+6	7	

Profil des compagnons animaux. Utilisez le profil fourni pour l'animal correspondant en faisant les modifications suivantes.

Niveau de classe. Il s'agit du niveau de druide du personnage. Le niveau de classe du druide se cumule avec le niveau de toutes les classes qui ont droit elle aussi à un compagnon animal (comme le rôdeur) pour déterminer la puissance du compagnon et les animaux hors-normes accessibles au personnage.

DV sup. L'animal obtient des dés de vie supplémentaires (des d8), qui sont ajoutés à ses points de vie (avec le modificateur de Constitution habituel). Cette augmentation de dés de vie influe aussi sur ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes. Son bonus de base à l'attaque est moyen (comme un druide), ses bonus de base de Réflexes et de Vigueur sont élevés et celui de Volonté est faible. (Voir la Table : bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes, en considérant un niveau égal à ses dés de vie.) Les DV supplémentaires d'un compagnon animal lui donnent aussi des points de compétence et des dons, selon la méthode d'évolution normale des monstres.

Aj. d'armure naturelle. L'ajustement indiqué vient s'ajouter au bonus d'armure naturelle à la CA existant de l'animal.

Aj. de For/Dex. Cet ajustement s'applique aux valeurs de Force et de Dextérité du compagnon animal.

Tours sup. Le compagnon animal connaît le nombre indiqué de tours supplémentaires, en plus de ceux que le druide peut lui apprendre par ailleurs (voir la compétence Dressage). Ces tours supplémentaires ne nécessitent ni temps d'apprentissage ni test de Dressage et ils ne comptent pas dans le nombre total de tours qu'un animal peut apprendre. Le druide choisit quels tours sont connus de l'animal et ils ne peuvent plus être changés une fois choisis.

Lien (Ext). Un druide peut diriger son compagnon animal par une action libre, ou le pousser par une action de mouvement, et ce même s'il ne possède pas un degré de maîtrise en Dressage de 1 ou plus. Le druide bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 sur les tests d'empathie sauvage et de Dressage en rapport avec son compagnon animal.

Transfert d'effet magique (Ext). Si le druide le souhaite, tout sort (mais pas un pouvoir magique) qu'il lance sur lui-même peut également affecter son compagnon animal. Ce dernier doit se trouver à 1,50 mètre ou moins de distance au moment de l'incantation pour bénéficier des effets du sort. Si le sort a une durée autre qu'instantanée, il cesse d'affecter le compagnon animal si celui-ci s'éloigne de son maître de plus de 1,50 mètre. Dans ce cas,

l'effet du sort ne reprend pas même si le compagnon revient à côté du druide. De plus, le personnage peut lancer directement sur son compagnon animal tout sort à portée personnelle (il a alors une portée de contact) au lieu de le lancer sur lui-même. Ce transfert d'effet magique est permis même si, en temps normal, le sort ne devrait pas affecter une entité du type du compagnon (animal).

Esquive totale (Ext). Lorsque le compagnon animal est soumis à un effet qui autorise un jet de Réflexes pour demi-dégâts, il ne subit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde.

Dévotion (Ext). La dévotion du compagnon animal pour son maître est telle qu'il obtient du bonus de moral de +4 sur ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets de l'école des enchantements.

Attaques multiples (Ext). Le compagnon animal obtient automatiquement ce don en tant que don supplémentaire, à condition d'avoir au moins trois attaques naturelles et de ne pas déjà le posséder. Si l'animal ne remplit pas la condition des trois attaques naturelles, il obtient à la place de ce don la possibilité de porter une seconde attaque à l'aide de son arme naturelle principale, mais avec un malus de -5.

Esquive extraordinaire (Ext). Lorsque le compagnon animal est soumis à un effet qui autorise un jet de Réflexes pour demi-dégâts, il ne subit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde et la moitié des dégâts dans le cas contraire.

Compagnons animaux hors-normes

Un druide d'un niveau suffisamment élevé peut choisir son compagnon animal parmi la liste suivante, en appliquant la réduction indiquée sur son niveau effectif de druide pour déterminer la puissance et les pouvoirs de son compagnon hors-norme.

Niveau 4 et plus (Niveau -3)

Belette sanguinaire
Bison (animal)
Blaireau sanguinaire
Chauve-souris sanguinaire
Crocodile (animal)¹
Glouton (animal)
Gorille (animal)
Guépard (animal)
Léopard (animal)
Ours noir (animal)
Requin, grand (animal)¹
Sanglier (animal)
Serpent constricteur (animal)
Serpent venimeux, grand (animal)
Varan (animal)

Niveau 7 et plus (Niveau -6)

Ours brun (animal)
Crocodile géant (animal)
Deinonychus (dinosaur)
Gorille sanguinaire
Sanglier sanguinaire
Loup sanguinaire
Glouton sanguinaire
Elasmosaurus (dinosaur)
Lion (animal)
Rhinocéros (animal)
Serpent venimeux, très grand (animal)
Tigre (animal)

Niveau 10 et plus (Niveau -9)

Lion sanguinaire
Mégaraptor (dinosaur)
Orque épaulard
Ours polaire (animal)
Requin, très grand (animal)¹

Serpent constricteur géant (animal)

Niveau 13 et plus (Niveau -12)

Éléphant (animal)

Ours sanguinaire

Pieuvre géante (animal)¹

Niveau 16 et plus (Niveau -15)

Calmar géant (animal)¹

Requin sanguinaire¹

Tigre sanguinaire

Tricératops (dinosaure)

Tyrannosaure (dino saure)

1 Disponible uniquement dans un milieu aquatique.

Ensorceleur

Alignement. Au choix.

Dés de vie. d4.

Compétences de classe

Les compétences de l'ensorceleur (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int) et Profession (Sag).

Points de compétence au niveau 1 : $(2 + \text{modificateur d'Int}) \times 4$

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int

Table : l'ensorceleur

Table : sorts connus par l'ensorceleur

Nombre de sorts connus

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

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'ensorceleur :

Armes et armures. L'ensorceleur est formé au maniement des armes courantes. Par contre, il n'est formé ni au maniement des boucliers, ni au port des armures. En effet, une armure restreint ses gestes, ce qui risque de faire échouer ses sorts à composante gestuelle.

Sorts. Un ensorceleur peut lancer des sorts profanes (du même type que ceux des bardes et des magiciens) appartenant à la liste de sorts d'ensorceleur et de magicien, à quelques exceptions près. Il les lance sans avoir à les préparer à l'avance, à l'inverse des prêtres et des magiciens (voir ci-dessous).

Le Charisme est la caractéristique primordiale des sorts d'ensorceleur. Pour apprendre ou lancer un sort, un ensorceleur doit avoir une valeur de Charisme au moins égale à $10 + \text{le niveau du sort}$ (soit Cha 10 pour les sorts de niveau 0, Cha 11 pour ceux du 1^{er} niveau et ainsi de suite). Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à $10 + \text{le niveau du sort} + \text{le modificateur de Charisme de l'ensorceleur}$.

Comme les autres lanceurs de sorts, l'ensorceleur ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens est indiqué sur la Table : l'ensorceleur. De plus, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur de Charisme est suffisamment élevée (voir la Table : modificateurs de caractéristiques et sorts en bonus).

Le répertoire de sorts d'un ensorceleur est très limité. Il commence sa carrière en connaissant seulement quatre sorts du niveau 0 (également appelés tours de magie) et deux sorts de 1^{er} niveau, tous au choix du joueur. Lors de chaque passage de niveau, un ensorceleur apprend un ou plusieurs sorts supplémentaires, comme indiqué par la Table : sorts connus par l'ensorceleur. (Contrairement au quota de sorts quotidiens, le nombre de sorts connus par un ensorceleur n'est pas modifié par son éventuel bonus de Charisme ; les chiffres de cette table sont fixes.) Ces sorts peuvent être choisis parmi la liste des sorts courants d'ensorceleur et de magicien, mais ils peuvent également sortir de ce cadre si le personnage les a trouvés au cours d'une aventure. Cette méthode ne permet jamais à l'ensorceleur de gagner davantage de sorts qu'indiqué sur la Table : sorts connus par l'ensorceleur ; elle lui offre juste la possibilité d'apprendre des sorts originaux.

Lorsqu'il atteint le niveau 4, et tous les 2 niveaux d'ensorceleur après cela (niveaux 6, 8, etc.), un ensorceleur peut choisir d'apprendre un nouveau sort à la place de l'un de ceux qu'il connaît déjà. L'ensorceleur "oublie" alors un sort au profit d'un autre. Le niveau du nouveau sort doit être identique à celui du sort oublié, et ce niveau doit être inférieur de 2 niveaux au plus haut niveau de sorts accessibles au personnage. Un ensorceleur ne peut échanger qu'un seul sort à chaque fois, et doit choisir s'il procède à un échange en même temps qu'il apprend de nouveaux sorts lors du passage de niveau.

Contrairement à un magicien ou à un prêtre, un ensorceleur n'a pas besoin de préparer ses sorts à l'avance. Il peut lancer n'importe lequel des sorts de son répertoire à n'importe quel moment, à condition de ne pas avoir épousé son quota de sorts de ce niveau pour la journée.

Appel de familier. L'ensorceleur a la possibilité d'appeler un familier, ce qui lui demande une journée entière et des composantes matérielles valant 100 po. Un familier est une créature magique qui ressemble à un petit animal, mais plus résistant et plus intelligent. Il est autant le compagnon que le serviteur du personnage.

L'ensorceleur choisit le type de familier qui répond à son appel. La puissance du familier croît avec celle de son maître.

Si le familier meurt ou si l'ensorceleur le renvoie, le personnage doit jouer un jet de Vigueur (DD 15). En cas d'échec, il perd 200 PX par niveau d'ensorceleur (en cas de réussite, ce total est réduit de moitié). Le nombre de points d'expérience du personnage ne peut jamais tomber en dessous de 0 suite au décès ou au renvoi de son familier. Un familier tué ou renvoyé ne peut être remplacé avant un an et un jour. Les familiers peuvent être ramenés à la vie de la même manière que les personnages, mais eux ne perdent alors pas de niveau (ou de points de Constitution).

Un personnage multiclassé dont plusieurs classes donnent droit à un familier ne peut tout de même avoir qu'un familier à la fois.

Les familiers

Un familier est un animal normal qui obtient de nouveaux pouvoirs lorsqu'il est convoqué au service d'un ensorceleur ou d'un magicien. Il conserve l'apparence, les dés de vie, les bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes, les compétences et les dons de l'animal qu'il fut autrefois, mais il est considéré comme une créature magique plutôt qu'un animal pour tous les effets qui tiennent compte du type d'une créature. Seul un animal n'ayant pas été modifié par la magie peut devenir un familier. Cela signifie qu'un druide/ensorceleur ne peut faire un familier de son compagnon animal.

Les familiers possèdent des facultés spéciales qu'ils transmettent à leur maître. Ces pouvoirs ne fonctionnent que lorsque le personnage et son familier sont à moins de 1,5 kilomètre l'un de l'autre.

Les niveaux des différentes classes qui ont droit à un familier (comme l'ensorceleur et le magicien) se cumulent pour donner le niveau du maître, qui détermine les pouvoirs du familier.

Familier	Faculté spéciale
Belette	Le maître obtient un bonus de +2 aux jets de Réflexes
Chat	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests de Déplacement silencieux
Chauve-souris	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests de Perception auditive
Chouette	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests de Détection dans l'obscurité
Corbeau ¹	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests d'Estimation
Crapaud	Le maître obtient +3 points de vie
Faucon	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests de Détection sous une lumière vive
Rat	Le maître obtient un bonus de +2 aux jets de Vigueur
Serpent ²	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests de Bluff
Lézard	Le maître obtient un bonus de +2 aux tests d'Escalade

1 Un corbeau familier parle une langue du choix de son maître en tant que pouvoir surnaturel.

2 Un très petit serpent venimeux.

Profil des familiers. Utilisez le profil fourni pour l'animal correspondant, en faisant les modifications suivantes :

Dés de vie. Pour tous les effets liés au nombre de DV, substituez le niveau du maître au nombre de DV du familier (ou conservez le nombre de DV de la créature s'il est plus élevé).

Points de vie. Un familier a la moitié des points de vie de son maître (en arrondissant à l'entier inférieur), sans compter les points de vie temporaires.

Attaques. Le bonus de base à l'attaque est égal à celui du maître, auquel on ajoute le modificateur de Force ou de Dextérité du familier (prenez le plus élevé des deux). Les dégâts infligés sont les mêmes que pour un animal de cette espèce.

Jets de sauvegarde. Pour chaque catégorie de sauvegarde, le familier utilise soit les bonus de base de son maître soit les siens (Réflexes +2, Vigueur +2, Volonté +0) s'ils sont meilleurs. Le familier applique ses propres modificateurs de caractéristiques aux jets de sauvegarde et il n'obtient pas tout autre bonus sur les jets de sauvegarde dont pourrait bénéficier son maître.

Compétences. Pour chaque compétence possédée par le maître ou le familier, celui-ci utilise soit le degré de maîtrise de son maître soit ceux d'un animal ordinaire de son espèce s'ils sont meilleurs. Le familier applique ses propres modificateurs de caractéristiques aux tests de compétence. Quel que soit le modificateur final de compétence d'un familier, certaines (comme Artisanat) resteront hors de portée pour un animal.

Description des pouvoirs spéciaux des familiers. Tous les familiers ont des pouvoirs spéciaux (ou les transmettent à leur maître) dépendant du niveau combiné de celui-ci dans les différentes classes qui ont droit à un familier. Tous ces pouvoirs sont cumulatifs.

Aj. d'armure naturelle. L'ajustement indiqué vient s'ajouter au bonus d'armure naturelle à la CA existant du familier. Il représente sa résistance surnaturelle.

Int. La valeur d'Intelligence du familier. Les familiers sont aussi intelligents que des gens ordinaires, mais pas autant que des génies.

Esquive extraordinaire (Ext). Si le familier est pris pour cible par une attaque autorisant un jet de Réflexes pour réduire de moitié les dégâts occasionnés, il l'évite totalement en cas de jet de sauvegarde réussi (même s'il le rate, l'attaque ne lui inflige que demi-dégâts).

Transfert d'effet magique. Si le personnage le souhaite, tout sort (mais pas un pouvoir magique) qu'il lance sur lui-même peut également affecter son familier. Ce dernier doit se trouver à moins de 1,50 mètre de distance au moment de l'incantation. Si le sort a une durée autre qu'instantanée, il cesse d'affecter la créature si celle-ci s'éloigne trop de son maître de plus de 1,50 mètre. Dans ce cas, l'effet du sort ne reprend pas même si le familier revient à côté de l'ensorceleur. De plus, le personnage peut lancer directement sur son familier tout sort à portée personnelle (il a alors une portée de contact) au lieu de le lancer sur lui-même. Ce transfert d'effet magique est permis même si, en temps normal, le sort ne devrait pas affecter une entité du type du familier (créature magique).

Lien télépathique (Sur). Le personnage dispose d'un lien télépathique avec son familier tant que celui-ci reste à moins de 1,5 kilomètre. Il ne voit pas par les yeux de la créature mais peut communiquer télépathiquement avec elle. À cause de la nature limitée du lien, seuls des sentiments généraux peuvent être transmis (comme la peur, la faim, le bonheur ou la curiosité). Notez que l'Intelligence limitée d'un familier de personnage de bas niveau restreint sévèrement ce qu'il est capable de comprendre ou de rapporter, et que même les familiers intelligents voient le monde d'une façon bien différente de celle des humains.

En raison du lien unissant le familier à son maître, celui-ci a le même rapport que la créature à un lieu ou à un objet. Par exemple, si le familier observe une pièce que le personnage n'a jamais vue, ce dernier peut s'y téléporter comme s'il l'avait personnellement observée.

Vigilance (Ext). La présence du familier affûte les sens de son maître. Tant que la créature se trouve à portée de main (au sens littéral), le personnage bénéficie du don Vigilance.

Conduit (Sur). Le familier d'un maître de niveau 3 peut placer les sorts de contact à sa place. Quand le personnage lance un sort de contact, il peut décider d'utiliser son familier comme conduit (il doit le toucher au moment de l'incantation). Le familier peut alors porter l'attaque de contact normalement. Comme d'habitude, si le personnage lance un autre sort, l'énergie du sort de contact se dissipe instantanément si le familier n'a pas eu le temps de le transmettre.

Communication avec le maître (Ext). Un maître de niveau 5 et son familier peuvent communiquer verbalement, comme s'ils utilisaient un langage existant, mais personne ne peut les comprendre sans assistance magique.

Communication avec les animaux du même type (Ext). Le familier d'un maître de niveau 5 peut communiquer avec les animaux d'une espèce voisine de la sienne (y compris les versions sanguinaires) : les chauves-souris peuvent ainsi s'entretenir avec les chauves-souris ; les rats avec les rongeurs ; les chats avec les félinis ; les faucons, les corbeaux et les chouettes avec les oiseaux ; les lézards et les serpents avec les reptiles ; les crapauds avec les amphibiens ; et les belettes avec les animaux de la famille de mustélidés (belettes, blaireaux, gloutons, hermines, moufettes, putois et zibelines). Les sujets de conversation sont limités par l'Intelligence des participants.

Résistance à la magie (Ext). À partir du moment où son maître atteint le niveau 11, le familier acquiert une résistance à la magie égale au niveau du maître + 5. Si un adversaire tente d'affecter le familier à l'aide d'un sort, il doit effectuer un test de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) et obtenir un résultat au moins égal à la résistance à la magie du familier.

Scrutation sur le familier (Mag). Une fois par jour, un maître de niveau 13 observer son familier à distance comme à l'aide du sort *scrutation*.

Niveau de classe du maître	Aj. d'armure naturelle	Int Spécial
1–2	+1	6 Esquive extraordinaire, transfert d'effet magique, lien télépathique, vigilance
3–4	+2	7 Conduit
5–6	+3	8 Communication avec le maître
7–8	+4	9 Communication avec les animaux du même type
9–10	+5	10
11–12	+6	11 Résistance à la magie
13–14	+7	12 Scrutation sur le familier
15–16	+8	13
17–18	+9	14
19–20	+10	15

Guerrier

Alignement. Au choix.

Dés de vie. d10.

Compétences de classe

Les compétences du guerrier (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For) et Saut (For).

Points de compétence au niveau 1 : $(2 + \text{modificateur d'Int}) \times 4$

Points de compétence à chaque niveau additionnel : $2 + \text{modificateur d'Int}$

Table : le guerrier

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Don supplémentaire
2	+2	+0	+3	+0	Don supplémentaire
3	+3	+1	+3	+1	—
4	+4	+1	+4	+1	Don supplémentaire
5	+5	+1	+4	+1	—
6	+6/+1	+2	+5	+2	Don supplémentaire
7	+7/+2	+2	+5	+2	—
8	+8/+3	+2	+6	+2	Don supplémentaire
9	+9/+4	+3	+6	+3	—
10	+10/+5	+3	+7	+3	Don supplémentaire
11	+11/+6/+1	+3	+7	+3	—
12	+12/+7/+2	+4	+8	+4	Don supplémentaire
13	+13/+8/+3	+4	+8	+4	—
14	+14/+9/+4	+4	+9	+4	Don supplémentaire
15	+15/+10/+5	+5	+9	+5	—
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+5	Don supplémentaire
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+5	—
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+6	Don supplémentaire
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+6	—
20	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+6	Don supplémentaire

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de guerrier :

Armes et armures. Le guerrier est formé au maniement de toutes les armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (y compris les pavois). Il est également formé au port de toutes les armures (légères, intermédiaires et lourdes).

Dons supplémentaires. Au niveau 1, le guerrier peut choisir un don supplémentaire, en plus de celui auquel tout le monde a droit et de celui qui est offert aux humains. Par la suite, il en gagne un autre tous les niveaux pairs (2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18 et 20). Ses dons supplémentaires doivent forcément être choisis parmi ceux qui sont indiqués comme étant des dons de guerrier. Le personnage doit satisfaire à toutes les conditions requises pour chaque don, y compris les valeurs de caractéristiques et le bonus à l'attaque minimaux.

Ces dons sont obtenus en plus de ceux que n'importe quel personnage acquiert tous les trois niveaux (voir la Table : expérience et avantages liés au niveau). Lorsqu'il choisit un des dons auxquels tout le monde a droit, le guerrier n'est pas limité à la liste ci-dessus.

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Les classes (suite)

Magicien

Alignement. Au choix.

Dés de vie. d4.

Compétences de classe

Les compétences du magicien (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Décryptage (Int) et Profession (Sag).

Points de compétence au niveau 1 : $(2 + \text{modificateur d'Int}) \times 4$

Points de compétence à chaque niveau additionnel : $2 + \text{modificateur d'Int}$

Table : le magicien

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour									
						0	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e	7 ^e	8 ^e	9 ^e
1	+0	+0	+0	+2	Appel de familier, écriture de parchemins	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3	—	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+1	+1	+1	+3	—	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	+1	+1	+4	—	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	+2	+1	+1	+4	Don supplémentaire	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6	+3	+2	+2	+5	—	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7	+3	+2	+2	+5	—	4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	+4	+2	+2	+6	—	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	+3	+3	+6	—	4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10	+5	+3	+3	+7	Don supplémentaire	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11	+5	+3	+3	+7	—	4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
12	+6/+1	+4	+4	+8	—	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
13	+6/+1	+4	+4	+8	—	4	4	4	4	4	3	2	1	—	—
14	+7/+2	+4	+4	+9	—	4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
15	+7/+2	+5	+5	+9	Don supplémentaire	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
16	+8/+3	+5	+5	+10	—	4	4	4	4	4	4	3	3	2	—
17	+8/+3	+5	+5	+10	—	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18	+9/+4	+6	+6	+11	—	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19	+9/+4	+6	+6	+11	—	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20	+10/+5	+6	+6	+12	Don supplémentaire	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de magicien :

Armes et armures. Le magicien est formé au maniement de l'arbalète (légère et lourde), du bâton, de la dague et du gourdin. Il n'est formé ni au maniement des boucliers ni au port des armures. En effet, l'armure restreint ses mouvements et risque de faire échouer ses sorts à composante gestuelle.

Sorts. Un magicien peut lancer des sorts profanes (du même type que ceux des bardes et des ensorceleurs) appartenant à la liste de sorts d'ensorceleur et de magicien. Un magicien doit choisir et préparer ses sorts à l'avance (voir plus loin).

L'Intelligence est la caractéristique primordiale des sorts de magicien. Pour apprendre ou lancer un sort, un magicien doit avoir une valeur d'Intelligence au moins égale à $10 + \text{le niveau du sort}$ (soit Int 10 pour les sorts de niveau 0, Int 11 pour ceux du 1^{er} niveau et ainsi de suite). Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à $10 + \text{le niveau du sort} + \text{le modificateur d'Intelligence du magicien}$.

Comme les autres lanceurs de sorts, le magicien ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens est indiqué sur la Table : le magicien. De plus, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur d'Intelligence est suffisamment élevée (voir la Table : modificateurs de caractéristiques et sorts en bonus).

Contrairement au barde ou à l'ensorceleur, le magicien n'est pas limité quant au nombre de sorts qu'il peut connaître. Il doit cependant choisir et préparer ses sorts en avance en étudiant son grimoire profane pendant une heure, après une bonne nuit de sommeil. Pendant qu'il étudie, le magicien choisit quels sorts il va préparer pour la journée.

Langues supplémentaires. Le magicien peut apprendre le draconien à la place d'une des langues supplémentaires autorisées par sa race.

Appel de familier. Le magicien peut appeler un familier de la même manière que l'ensorceleur. Voir la description de cette aptitude d'ensorceleur et le passage sur les familiers, ci-dessus.

Écriture de parchemins. Un magicien de niveau 1 acquiert automatiquement le don supplémentaire Écriture de parchemins.

Dons supplémentaires. Au niveau 5 et tous les 5 niveaux suivants (10, 15, 20), le magicien gagne un don supplémentaire. Ce don doit obligatoirement être un don de métamagie, un don de création d'objet ou Maîtrise des sorts. Le magicien doit satisfaire à toutes les conditions requises pour chaque don, y compris le niveau de lanceur de sorts minimal.

Ces dons viennent en plus de ceux que tout personnage gagne aux niveaux 3, 6, etc. (voir la Table : expérience et avantages liés au niveau). Ces dons peuvent être choisis sur l'ensemble de la liste, ils n'ont pas besoin d'être des dons de métamagie ou de création d'objets.

Grimoire. Le magicien doit compulsier son grimoire chaque jour afin de préparer les sorts qu'il souhaite utiliser. Il est incapable de préparer un sort qui ne se trouve pas dans son grimoire, exception faite de *lecture de la magie*, que tout magicien peut préparer de mémoire.

Le personnage commence sa carrière avec un grimoire contenant tous les sorts du niveau 0 (sauf ceux appartenant à une école interdite, s'il est spécialisé) plus trois du 1^{er} niveau, choisis par le joueur. On y ajoute un nouveau sort du 1^{er} niveau par point de bonus du modificateur d'Intelligence du personnage (voir Table : modificateur de caractéristique et sorts en bonus), qui est encore choisi par le joueur. Chaque fois que le personnage gagne un niveau de magicien, il ajoute deux nouveaux sorts dans son grimoire, ces sorts devant automatiquement être d'un niveau auquel il a accès (en considérant son niveau nouvellement augmenté). À n'importe quel moment, le personnage peut également recopier des sorts trouvés dans le grimoire d'un autre magicien.

École de prédilection

On appelle école une famille de sorts regroupés par thème, par exemple les illusions ou la nécromancie. Il en existe huit. Tout magicien qui le souhaite peut choisir une école de prédilection (voir ci-dessous), ce qui lui permet de lancer des sorts supplémentaires. Dans le même temps, certaines écoles lui sont interdites, car incompatibles avec celle qu'il a choisie. Le magicien obtient en fait une maîtrise exceptionnelle d'une école de magie en négligeant l'étude d'autres écoles.

Chaque jour, un magicien spécialiste peut préparer un sort supplémentaire de son école pour chaque niveau de sort auquel il a accès. Dans le même temps, il bénéficie d'un bonus de +2 aux tests d'Art de la magie visant à apprendre les sorts de son école.

C'est au niveau 1 que le magicien choisit ou non de se spécialiser et, si oui, pour quelle école. Le personnage doit alors choisir deux autres écoles de magie qui lui seront interdites (à moins qu'il ne choisisse la Divination, voir ci-dessous). Par exemple, un spécialiste de l'Invocation peut choisir d'abandonner l'Enchantement et la Nécromancie, ou l'Évocation et la Transmutation. Un magicien ne peut jamais choisir la Divination en tant qu'école interdite. Le personnage ne peut pas apprendre les sorts d'une école interdite, et il ne peut même pas les lancer à partir de baguettes ou de parchemins. Il est impossible de changer de spécialisation ou d'école interdite après avoir fait son choix.

Les huit écoles de magie profane sont les suivantes : Abjuration, Divination, Enchantement, Évocation, Illusion, Invocation, Nécromancie et Transmutation. Les sorts qui n'entrent dans aucune de ces catégories sont dits universels.

Abjuration. Tous les sorts qui protègent, bloquent ou bannissent. Un magicien spécialisé dans cette école se nomme un abjurateur.

Divination. Les sorts qui révèlent des informations. Le spécialiste se nomme un devin. Contrairement aux autres écoles, il doit choisir une seule école interdite.

Enchantement. Les sorts qui confèrent une faculté au sujet ou qui permettent au magicien de contrôler un autre être vivant. Le spécialiste est appelé enchanteur.

Évocation. Tous les sorts qui manipulent l'énergie ou qui créent quelque chose à partir de rien. Le spécialiste est appelé un évocateur.

Illusion. Les sorts qui modifient les perceptions ou créent de fausses images. Un spécialiste de l'illusion est un illusionniste.

Invocation. Tous les sorts qui amènent créatures ou objets à proximité du magicien. Un spécialiste de l'invocation est un invocateur.

Nécromancie. Les sorts qui manipulent, créent ou détruisent la vie et l'énergie vitale. Les nécromanciens sont les spécialistes de la nécromancie.

Transmutation. Les sorts qui transforment physiquement le sujet ou qui modifient une ou plusieurs de ses facultés. Le spécialiste se nomme transmutateur.

Universel. Il ne s'agit pas là d'une école, mais d'une catégorie de sorts que tous les magiciens peuvent apprendre. On ne peut pas choisir la magie universelle comme école de prédilection ni comme école interdite. Seuls quelques sorts appartiennent à cette école.

Moine

Alignement. Loyal.

Dés de vie. d8.

Compétences de classe

Les compétences du moine (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (religion) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discréption (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Représentation (Cha) et Saut (For).

Points de compétence au niveau 1 : $(4 + \text{modificateur d'Int}) \times 4$

Points de compétence à chaque niveau additionnel : $4 + \text{modificateur d'Int}$

Table : le moine

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Bonus à l'attaque (déluge de coup)	Dégâts à mains nues ¹	Bonus à la CA	Déplacement accéléré
1	+0	+2	+2	+2	Combat à mains nues, déluge de coups, don supplémentaire	-2/-2	1d6	+0	+0 m
2	+1	+3	+3	+3	Don supplémentaire, esquive totale	-1/-1	1d6	+0	+0 m
3	+2	+3	+3	+3	Sérénité	+0/+0	1d6	+0	+3 m
4	+3	+4	+4	+4	Frappe <i>ki</i> (magie), chute ralentie (6 m)	+1/+1	1d8	+0	+3 m
5	+3	+4	+4	+4	Pureté physique	+2/+2	1d8	+1	+3 m
6	+4	+5	+5	+5	Chute ralentie (9 m), don supplémentaire	+3/+3	1d8	+1	+6 m
7	+5	+5	+5	+5	Plénitude	+4/+4	1d8	+1	+6 m

					physique				
8	+6/+1	+6	+6	+6	Chute ralentie (12 m)	+5/+5/+0	1d10	+1	+6 m
9	+6/+1	+6	+6	+6	Esquive extraordinaire	+6/+6/+1	1d10	+1	+9 m
10	+7/+2	+7	+7	+7	Chute ralentie (15 m), frappe <i>ki</i> (Loi)	+7/+7/+2	1d10	+2	+9 m
11	+8/+3	+7	+7	+7	Corps de diamant, déluge supérieur	+8/+8/+8/+3	1d10	+2	+9 m
12	+9/+4	+8	+8	+8	Chute ralentie (18 m), pas chassé	+9/+9/+9/+4	2d6	+2	+12 m
13	+9/+4	+8	+8	+8	Âme de diamant	+9/+9/+9/+4	2d6	+2	+12 m
14	+10/+5	+9	+9	+9	Chute ralentie (21 m)	+10/+10/+10/+5	2d6	+2	+12 m
15	+11/+6/+1	+9	+9	+9	Paume vibratoire	+11/+11/+11/+6/+1	2d6	+3	+15 m
16	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Chute ralentie (24 m), frappe <i>ki</i> (adamantium)	+12/+12/+12/+7/+2	2d8	+3	+15 m
17	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Éternelle jeunesse, langues du soleil et de la lune	+12/+12/+12/+7/+2	2d8	+3	+15 m
18	+13/+8/+3	+11	+11	+11	Chute ralentie (27 m)	+13/+13/+13/+8/+3	2d8	+3	+18 m
19	+14/+9/+4	+11	+11	+11	Désertion de l'âme	+14/+14/+14/+9/+4	2d8	+3	+18 m
20	+15/+10/+5	+12	+12	+12	Chute ralentie (illimitée), perfection de l'être	+15/+15/+15/+10/+5	2d10	+4	+18 m

1 Cette valeur concerne les moines de taille M. Voir la Table : dégâts à mains nues des moines de taille P et G.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de moine :

Armes et armures. Le moine est formé au maniement des armes suivantes : arbalète légère ou lourde, bâton, dague, fronde, gourdin, hachette, javelot, kama, nunchaku, sai, shuriken et siangham. Le moine n'est formé ni au maniement des boucliers ni au port des armures. De fait, tous les talents du moine nécessitent une grande liberté de mouvement. S'il porte une armure ou un bouclier, ou s'il transporte une charge intermédiaire ou lourde, un moine perd ses bonus à la CA, ainsi que ses aptitudes de déplacement accéléré et de déluge de coup.

Bonus à la CA (Ext). Un moine sait esquiver les coups et son " sixième sens " lui permet même d'éviter les attaques qui devraient normalement le surprendre. Tant qu'il ne porte pas d'armure et n'est pas encombré, un moine ajoute son bonus de Sagesse (s'il en a un) à sa CA. De plus, il obtient un bonus de +1 à la CA au niveau 5, qui augmente de +1 tous les 5 niveaux suivants (+2 au niveau 10, +3 au niveau 15 et +4 au niveau 20).

Ces bonus à la CA s'appliquent même contre les attaques de contact ou lorsque le moine est pris au dépourvu. Il ne les perd que s'il est incapable de se mouvoir ou sans défense et lorsqu'il porte une armure ou un bouclier, ou s'il transporte une charge intermédiaire ou lourde.

Déluge de coups (Ext). Un moine sans armure et non-encombré peut porter une attaque supplémentaire en sacrifiant une partie de sa précision. Il le fait en appliquant son bonus le plus élevé, mais toutes les attaques qu'il tente au cours du round subissent un malus de -2 (y compris l'attaque supplémentaire). Les modificateurs à l'attaque (tenant compte seulement du bonus de base à l'attaque et du déluge de coups) sont indiqués dans la colonne " bonus à l'attaque (déluge de coups) " de la Table : le moine. Le malus dure pendant 1 round entier, ce

qui signifie qu'il affecte également les attaques d'opportunité que le moine pourrait porter avant son prochain tour de jeu. Quand un moine atteint le niveau 5, le malus est réduit à -1, et il disparaît à partir du niveau 9. Un déluge de coups ne peut se tenter que lors d'une action d'attaque à outrance.

Le personnage ne peut utiliser cette aptitude qu'à mains nues ou à l'aide d'une arme de moine (bâton, kama, nunchaku, sai, shuriken ou siangham). Un moine qui frappe à mains nues et avec une arme de moine peut utiliser les deux de façon interchangeable au cours du même round, selon ses besoins. Par exemple, au niveau 6 de moine, Ambre peut porter deux attaques lors d'un déluge de coup et elle pourrait utiliser ses poings pour la première (avec un bonus à l'attaque de +3) et son kama pour la seconde (avec un bonus à l'attaque de +3). Lorsqu'un moine utilise une arme de moine au cours d'un déluge de coups, il applique son bonus de Force (et pas 0,5 fois ou 1,5 fois son bonus de Force) aux jets de dégâts pour toutes ses attaques réussies, qu'elles soient portée à l'aide d'une arme tenue à une ou deux mains. Un moine ne peut utiliser aucune autre arme que des armes de moine au cours d'un déluge de coups.

Dans le cas d'un bâton, chaque tête compte comme une arme distincte pour l'aptitude de déluge de coups. Bien qu'un bâton requière habituellement deux mains pour être manié, un moine peut tout de même mélanger des attaques à coups de bâton et à mains nues au cours d'un déluge de coups (à condition d'avoir assez d'attaques dans sa séquence). Par exemple, un moine de niveau 8 pourrait faire deux attaques avec un bâton (une avec chaque tête) avec un bonus à l'attaque de +5 et une attaque à mains nues avec un bonus à l'attaque de +0. Il pourrait aussi faire une attaque de bâton et une attaque à mains nues avec un bonus à l'attaque de +5 et une attaque avec l'autre tête du bâton avec un bonus à l'attaque de +0. Par contre, un moine tenant un bâton ne peut utiliser d'autres armes en même temps.

Combat à mains nues. Le moine s'entraîne longuement à se battre à mains nues, ce qui lui confère d'énormes avantages dans ce genre de situation. Un moine de niveau 1 reçoit le don Science du combat à mains nues en tant que don supplémentaire. Ses attaques peuvent venir de ses poings, mais aussi des pieds, des coudes ou des genoux. Cela signifie qu'un moine peut même porter des attaques "à mains nues" alors que ses deux mains sont occupées à porter quelque chose. De plus, la notion d'attaque secondaire de main non-directrice n'a pas de sens quand il se bat à mains nues. Un moine bénéficie donc toujours de son bonus de Force entier sur les jets de dégâts à mains nues.

En règle générale, les attaques à mains nues du moine infligent des dégâts létaux, mais le moine peut choisir d'infliger des dégâts non-létaux s'il le souhaite et ceci sans malus sur son jet d'attaque. Ce même choix lui est offert en situation de lutte.

L'attaque à mains nues du moine est considérée à la fois comme une arme manufacturée et une arme naturelle pour les sorts et effets qui altèrent ou améliorent ces deux types d'armes (comme les sorts *morsure magique* et *arme magique*).

Les attaques à mains nues d'un moine infligent plus de dégâts que la normale, comme indiqué sur la Table : le moine. Les dégâts de cette table concernent uniquement les moines de taille M. Les moines de taille P infligent des dégâts moins importants, tandis que ceux de taille G infligent des dégâts plus élevés, selon la table suivante.

Table : dégâts à mains nues des moines de taille P et G

Niveau	Dégâts (taille P)	Dégâts (taille G)
1–3	1d4	1d8
4–7	1d6	2d6
8–11	1d8	2d8
12–15	1d10	3d6
16–19	2d6	3d8
20	2d8	4d8

Dons supplémentaires. Au niveau 1, un moine peut choisir soit Coup étourdissant, soit Science de la lutte en tant que don supplémentaire. Au niveau 2, il peut choisir soit Attaques réflexes, soit Parade de projectiles en tant que don supplémentaire. Au niveau 6, il peut choisir soit Science du croc-en-jambe, soit Science du désarmement en tant que don supplémentaire. Un moine n'a pas besoin de remplir les conditions d'un don pour le choisir en tant que don supplémentaire.

Esquive totale (Ext). L'agilité presque surhumaine d'un moine de niveau 2 lui permet d'éviter les attaques magiques ou inhabituelles. S'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi (comme c'est le cas pour une *boule de feu* ou le souffle enflammé d'un dragon rouge), il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât. Un moine portant une armure intermédiaire ou lourde, ou qui se trouve sans défense (parce qu'il est inconscient ou paralysé, par exemple) perd les avantages de d'esquive totale.

Déplacement accéléré (Ext). À partir du niveau 3, un moine obtient un bonus d'altération à sa vitesse de déplacement, comme indiqué sur la Table : le moine. Il perd ce bonus s'il porte une armure (même légère), un bouclier ou une charge intermédiaire ou lourde.

Sérénité (Ext). Un moine de niveau 3 bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets de l'école des enchantements. Son entraînement et les techniques de méditation qu'il applique lui permettent de mieux résister aux agressions mentales.

Frappe ki (Sur). Au niveau 4, le moine peut utiliser son *ki* lorsqu'il combat à mains nues. Ses attaques à mains nues sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts des créatures. La puissance de la frappe *ki* du personnage augmente avec le niveau. Au niveau 10, les attaques à mains nues du moine sont considérées comme des armes de la Loi, uniquement pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts des créatures. Enfin, les attaques à mains nues d'un moine de niveau 16 sont considérées comme des armes en adamantium pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts des créatures et la solidité des objets.

Chute ralentie (Ext). Au niveau 4, et pour peu qu'il puisse atteindre une paroi en tendant le bras, le moine peut l'utiliser pour freiner sa chute. À l'arrivée, les dégâts sont calculés comme si la hauteur de chute était raccourcie de 6 mètres (-2d6 points de dégâts). Cette faculté augmente en fonction du niveau, à tel point que, au niveau 20, le personnage en bénéficie quelle que soit la hauteur de chute (voir la colonne "Spécial" de la Table : le moine pour les valeurs exactes).

Pureté physique (Ext). Au niveau 5, le moine est capable de contrôler parfaitement son système immunitaire, ce qui le protège des maladies, sauf celles qui sont d'origine magique ou surnaturelle (telles que la lycanthropie et la putréfaction transmise par les momies).

Plénitude physique (Sur). Dès le niveau 7, le personnage est capable de se soigner. Ce pouvoir lui permet, chaque jour, de récupérer un nombre de points de vie égal au double de son niveau (tous d'un coup, ou en autant de fois qu'il le souhaite, au choix). Cette aptitude est un pouvoir surnaturel.

Esquive extraordinaire (Ext). Au niveau 9, l'esquive totale du moine s'améliore encore. Les dégâts infligés par une attaque telle qu'une *boule de feu* ou un souffle de dragon rouge sont réduits de moitié même s'il rate son jet de Réflexes (s'il le réussit, il l'esquive totalement). Un moine qui se trouve sans défense (parce qu'il est inconscient ou paralysé, par exemple) perd les avantages de l'esquive extraordinaire.

Corps de diamant (Sur). Au niveau 11, le moine acquiert un tel contrôle de son métabolisme qu'il devient immunisé contre tous les types de poison.

Déluge supérieur (Ext). Un moine de niveau 11 atteint la maîtrise totale de son aptitude de déluge de coup. En plus de son attaque supplémentaire, il obtient une deuxième attaque à son bonus de base à l'attaque maximal.

Pas chassé (Sur). À partir du niveau 12, une fois par jour et en effectuant un simple pas de côté, le personnage peut se déplacer instantanément comme à l'aide du sort *porte dimensionnelle*. Son niveau de lanceur de sorts est égal à la moitié de son niveau de moine.

Âme de diamant (Ext). Au niveau 13, le moine acquiert une résistance à la magie égale à son niveau de moine actuel + 10. Pour pouvoir l'affecter à l'aide d'un sort, son adversaire doit effectuer un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + son niveau de lanceur de sorts) et obtenir un résultat égal ou supérieur à la RM du moine.

Paume vibratoire (Sur). Dès le niveau 15, le moine peut utiliser cette redoutable attaque lui permettant de transmettre des vibrations fatales à sa cible, qui peuvent devenir fatales si et quand il le désire. Le personnage peut se servir de la paume vibratoire une fois par semaine, et il doit l'annoncer avant de jouer son jet d'attaque. Les créatures artificielles, les morts-vivants, les plantes et les vases, ainsi que les créatures intangibles et celles qui sont immunisées contre les coups critiques ne sont pas affectés par ce pouvoir. Si le coup porte et si l'adversaire est blessé, les vibrations sont transmises avec succès au corps de la victime. À partir de ce moment, le moine peut décider de la tuer à tout instant (les vibrations durent pendant 1 jour par niveau du moine). Dès qu'il prend cette décision (ce qui lui demande une action libre), la cible doit effectuer un jet de Vigueur (DD 10 + 1/2 du niveau du moine + modificateur de Sagesse du moine). En cas d'échec, elle meurt. Si elle réussit, les vibrations cessent et elle ne risque plus rien (même si elle peut de nouveau être attaquée par la paume vibratoire).

Éternelle jeunesse (Ext). À partir du niveau 17, le moine ne subit plus les malus sur les valeurs de caractéristiques dus au vieillissement et devient immunisé contre les attaques provoquant un vieillissement accéléré. Les malus qu'il aurait pu subir avant d'atteindre ce niveau ne sont pas effacés pour autant. Le personnage continue de vieillir et en tire tous les bénéfices en termes de bonus. Il meurt toujours de vieillesse lorsque son heure est venue.

Langues du soleil et de la lune (Ext). Un moine ayant atteint le niveau 17 est capable de communiquer avec toutes les créatures vivantes.

Désertion de l'âme (Sur). Au niveau 19, le personnage peut prendre une forme éthérée pendant 1 round par niveau de moine et par jour, comme s'il utilisait le sort *passage dans l'éther*. Il peut le faire à plusieurs reprises au cours d'une même journée, tant que la durée d'utilisation totale (en rounds) ne dépasse pas son niveau de moine.

Perfection de l'être. Au niveau 20, le moine atteint un tel contrôle de soi qu'il devient une entité magique. À partir de cet instant, il n'est plus considéré comme un humanoïde, mais comme un Extérieur (autrement dit, un être natif d'un autre plan) pour ce qui est des sorts et des effets magiques. Par exemple, un sort comme *charme-personne* n'a plus le moindre effet sur lui. Dans le même temps, il gagne une réduction des dégâts de 10/magie, ce qui signifie qu'il ignore (ou plutôt qu'il régénère instantanément) les 10 premiers points de dégâts infligés par chaque attaque des armes non-magiques ou des armes naturelles d'une créature qui ne dispose pas du même pouvoir. À noter que, contrairement aux autres Extérieurs, le moine peut toujours être ramené à la vie s'il vient à décéder.

Anciens moines

Un moine cessant d'être loyal ne peut plus progresser en niveaux dans cette classe, mais il conserve les pouvoirs acquis jusque-là.

Comme tout le monde, le moine peut être multiclassé, mais il doit s'accommoder d'une restriction que ne connaissent pas les autres personnages (paladin excepté) : s'il change de classe ou s'il gagne un niveau dans une classe qu'il possédait avant de devenir moine, il ne pourra plus jamais améliorer son niveau de moine (il conserve toutefois les pouvoirs acquis jusque-là).

Paladin

Alignement. Loyal bon.

Dés de vie. d10.

Compétences de classe

Les compétences du paladin (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (noblesse et royaute) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Premiers secours (Sag), Profession (Int) et Psychologie (Sag).

Points de compétence au niveau 1 : $(2 + \text{modificateur d'Int}) \times 4$

Points de compétence à chaque niveau additionnel : $2 + \text{modificateur d'Int}$

Table : le paladin

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour			
						1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
1	+1	+0	+2	+0	Aura de Bien, châtiment du Mal (1/jour), <i>détection du Mal</i>	—	—	—	—
2	+2	+0	+3	+0	Grâce divine, imposition des mains	—	—	—	—
3	+3	+1	+3	+1	Aura de bravoure, santé divine	—	—	—	—
4	+4	+1	+4	+1	Renvoi des morts-vivants	0	—	—	—
5	+5	+1	+4	+1	Châtiment du Mal (2/jour), destrier de paladin	0	—	—	—
6	+6/+1	+2	+5	+2	<i>Guérison des maladies</i> (1/semaine)	1	—	—	—
7	+7/+2	+2	+5	+2	—	1	—	—	—
8	+8/+3	+2	+6	+2	—	1	0	—	—
9	+9/+4	+3	+6	+3	<i>Guérison des maladies</i> (2/semaine)	1	0	—	—
10	+10/+5	+3	+7	+3	Châtiment du Mal (3/jour)	1	1	—	—
11	+11/+6/+1	+3	+7	+3	—	1	1	0	—
12	+12/+7/+2	+4	+8	+4	<i>Guérison des maladies</i> (3/semaine)	1	1	1	—

13	+13/+8/+3	+4	+8	+4	—	1	1	1	—
14	+14/+9/+4	+4	+9	+4	—	2	1	1	0
15	+15/+10/+5	+5	+9	+5	Châtiment du Mal (4/jour), guérison des maladies (4/semaine)	2	1	1	1
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+5	—	2	2	1	1
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+5	—	2	2	2	1
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+6	Guérison des maladies (5/semaine)	3	2	2	1
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+6	—	3	3	3	2
20	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+6	Châtiment du Mal (5/jour)	3	3	3	3

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de paladin :

Armes et armures. Le paladin est formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (à l'exception des pavois). Il est également formé au port de toutes les armures (légères, intermédiaires et lourdes).

Aura de Bien (Ext). Un paladin génère une puissante aura de Bien (voir le sort *détection du Mal*), égale à son niveau de paladin et identique à l'aura d'un prêtre d'un dieu d'alignement bon.

Châtiment du Mal. Une fois par jour, un paladin peut tenter de châtier une créature maléfique avec une attaque de corps à corps normale. Dans ce cas, il ajoute son bonus de Charisme (s'il en a un) au jet d'attaque et inflige 1 point de dégâts supplémentaire par niveau de paladin. Par exemple, un paladin de niveau 13 armé d'une épée longue infligera 1d8+13 points de dégâts (plus tous les autres modificateurs, comme ceux de Force, de magie, etc.). Si le personnage utilise accidentellement cette faculté contre une créature qui n'est pas d'alignement mauvais, le châtiment n'a aucun effet, mais il est tout de même dépensé.

Au niveau 5, et tous les 5 niveaux suivants, le paladin obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de son pouvoir de châtiment du Mal (soit 2 au niveau 5, 3 au niveau 10, 4 au niveau 15 et 5 au niveau 20).

Détection du Mal (Mag). Un paladin peut utiliser à volonté une *détection du Mal*, reproduisant les effets du sort.

Grâce divine (Sur). Un paladin de niveau 2 ou plus bénéficie d'un bonus à tous ses jets de sauvegarde égal à son bonus de Charisme (s'il en a un).

Imposition des mains (Sur). À partir du niveau 2, un paladin dont la valeur de Charisme est au moins de 12 peut refermer ses blessures ou celles de ses camarades d'un simple contact. Chaque jour, il peut restaurer un nombre de points de vie égal à son niveau × son bonus de Charisme. Le paladin a la possibilité de répartir ses soins entre autant de patients qu'il le souhaite (il n'a pas besoin d'utiliser tout son pouvoir curatif d'un seul coup). L'utilisation d'imposition des mains nécessite une action simple.

Le paladin peut également utiliser tout ou partie de ce pouvoir pour infliger des dégâts aux morts-vivants. Cela nécessite une attaque de contact au corps à corps, qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Le paladin décide du nombre de points de dégâts qu'il souhaite lui infliger seulement une fois qu'il a touché son adversaire.

Aura de bravoure (Sur). Un paladin de niveau 3 est immunisé contre la terreur (magique ou non). Dans le même temps, tous ses alliés situés à 3 mètres ou moins bénéficient d'un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre tous les effets de terreur. Cette aptitude fonctionne tant que le paladin est conscient, mais pas s'il est inconscient ou mort.

Santé divine (Sur). Un paladin de niveau 3 est immunisé contre toutes les maladies, y compris celles qui sont d'origine magique ou surnaturelle, comme la lycanthropie et la putréfaction transmise par les momies.

Renvoi des morts-vivants (Sur). Lorsque le paladin atteint le niveau 4, il acquiert le pouvoir de renvoi des morts-vivants. Chaque jour, il peut s'en servir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Charisme. Il repousse les morts-vivants comme un prêtre ayant trois niveaux de moins que lui.

Sorts. Dès le niveau 4, un paladin peut lancer un petit nombre de sorts divins (du même type que ceux des druides, prêtres et rôdeurs) appartenant à la liste de sorts de sa classe. Un paladin doit choisir et préparer ses sorts à l'avance.

La Sagesse est la caractéristique primordiale des sorts de paladin. Pour préparer ou lancer un sort, un paladin doit avoir une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + le niveau du sort (soit Sag 11 pour les sorts du 1^{er} niveau, Sag 12 pour ceux du 2^e niveau et ainsi de suite). Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Sagesse du paladin.

Comme les autres lanceurs de sorts, le paladin ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens est indiqué sur la Table : le paladin. De plus, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur de Sagesse est suffisamment élevée (voir la Table : modificateurs de caractéristiques et sorts en

bonus). Quand la Table : le paladin indique que le paladin peut lancer “ 0 ” sort d’un niveau de sort par jour (par exemple, les sorts de 1^{er} niveau pour un paladin de niveau 4), il ne peut lancer que les sorts en bonus pour ce niveau que peut lui accorder une Sagesse élevée. Les paladins ne bénéficient pas de sorts de domaines ou de pouvoirs accordés, contrairement aux prêtres.

Un paladin prépare et lance ses sorts comme un prêtre, si ce n’est qu’il est incapable de transformer spontanément ses sorts en sorts de *soins* ou de *blessure*. Un paladin peut lancer tous les sorts de la liste des sorts de paladin, à condition de pouvoir lancer des sorts de ce niveau, mais il doit choisir quels sort préparer au cours de sa méditation quotidienne.

Jusqu’au niveau 3, le paladin n’a pas de niveau de lanceur de sorts. À partir du niveau 4, son niveau de lanceur de sorts est égal à la moitié de son niveau de paladin.

Destrier de paladin (Mag). Dès qu’il a atteint le niveau 5, le personnage peut appeler un destrier intelligent, puissant et loyal qui l’épaule dans son combat permanent contre le Mal (voir plus loin). Cette monture est généralement un destrier lourd (pour un paladin de taille M) et un poney de guerre (pour un paladin de taille P). Une fois par jour, et par une action complexe, le paladin peut appeler auprès de lui son destrier depuis les royaumes célestes où il réside. Le destrier apparaît immédiatement à côté du paladin et reste sur ce plan pendant 2 heures par niveau du paladin. Celui-ci peut cependant le renvoyer à tout moment par une action libre. Le paladin convoque toujours la même créature lors de chaque appel, mais il peut la libérer de son service (par exemple, si elle est devenue trop vieille pour l’assister dans sa croisade). Quand la monture apparaît, elle est en pleine santé, quels que soient les dégâts qu’elle ait pu subir lors de sa dernière apparition. Elle conserve son équipement d’un appel à l’autre (y compris la barde, la selle, les fontes et ainsi de suite). Appeler ce destrier est un pouvoir de type invocation (appel).

Si le destrier vient à mourir, il disparaît immédiatement, laissant son équipement derrière lui. Le personnage est incapable d’appeler un autre destrier pendant trente jours (mais il récupère immédiatement cette capacité s’il obtient entre temps un nouveau niveau de paladin), et ce même si la monture est rappelée à la vie d’une façon ou d’une autre. Pendant cette période de trente jours, le paladin subit un malus de -1 aux jets d’attaque et de dégâts d’armes.

Guérison des maladies (Mag). À partir du niveau 6, le paladin peut lancer *guérison des maladies* (comme le sort du même nom) une fois par semaine. Tous les 3 niveaux suivants, il dispose d’une utilisation hebdomadaire supplémentaire (2 par semaine au niveau 6, 3 au niveau 9, etc.).

Code de conduite. Le paladin est obligatoirement loyal bon. S’il commet sciemment un acte maléfique, il perd aussitôt son statut et ses pouvoirs. De plus, son code de conduite l’oblige à respecter l’autorité légitime, à se comporter de façon honorable (c’est-à-dire à ne pas mentir, tricher, utiliser le poison, etc.), à aider les gens dans le besoin (à condition qu’ils ne cherchent pas à utiliser le paladin dans un but chaotique ou maléfique), et à châtier ceux qui menacent ou maltraitent les innocents.

Compagnons. Le paladin peut faire partie d’un groupe réunissant des personnages d’alignement bon ou neutre, mais il ne s’associera jamais avec quelqu’un qu’il sait malfaisant. De même, il ne peut pas rester en compagnie de quelqu’un qui bafoue sans cesse son code de conduite. Enfin, il ne peut louer les services d’hommes d’armes que si ces derniers sont bons et loyaux.

Anciens paladins

Un paladin changeant d’alignement, commettant sciemment un acte maléfique ou bafouant son code de conduite perd son statut, ses sorts, ses pouvoirs et son destrier (mais pas sa formation au maniement des armes et au ports des armures). Il est alors incapable de progresser en niveaux dans cette classe. Il récupère son statut et ses capacités s’il fait acte de contrition (voir le sort *pénitence*).

Comme tout le monde, le paladin peut être multiclassé, mais il doit s’accommoder d’une restriction que ne connaissent pas les autres personnages (moine excepté) : s’il change de classe ou s’il gagne un niveau dans une classe qu’il possédait avant de devenir paladin, il ne pourra plus jamais améliorer son niveau de paladin (il conserve toutefois les pouvoirs acquis jusque-là). La voie du paladin requiert une grande constance. Quand on s’y engage, il faut laisser toutes les autres carrières de côté. Et si jamais l’on en dévie, il devient impossible de la retrouver.

Le destrier du paladin

Un destrier de paladin possède des pouvoirs et des caractéristiques bien supérieurs aux animaux de la même espèce. La monture usuelle pour un paladin de taille M est un destrier lourd et pour un paladin de taille P, ce sera un poney de guerre (tous deux sont détaillés ci-dessous). On peut éventuellement accepter un autre type de monture, comme par exemple un chien de selle (pour un paladin halfelin) ou un grand requin (si la campagne se déroule dans un milieu aquatique). Pour tous les effets qui tiennent compte du type d’une créature, il est considéré comme une créature magique plutôt qu’un animal. (Il reste néanmoins intrinsèquement un animal, et

ses dés de vie, son bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes, ses points de compétences et ses dons ne sont pas affectés.)

Niveau du paladin	DV sup.	Aj. d'armure naturelle	Aj. de Force	Int	Spécial
5–7	+2	+4	+1	6	Esquive extraordinaire, lien télépathique, transfert d'effet magique, transfert de jet de sauvegarde
8–10	+4	+6	+2	7	Vitesse supérieure
11–14	+6	+8	+3	8	<i>Injonction</i>
15–20	+8	+10	+4	9	Résistance à la magie

Profil des destriers de paladin. Utilisez le profil fourni pour l'animal correspondant, en faisant les modifications suivantes.

DV sup. La monture obtient des dés de vie supplémentaires (des d8), qui sont ajoutés à ses points de vie (avec le modificateur de Constitution habituel). Cette augmentation de dés de vie influe aussi sur ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes. Son bonus de base à l'attaque est moyen (comme un prêtre), ses bonus de base de Réflexes et de Vigueur sont élevés et celui de Volonté est faible. (Voir la Table : bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes, en considérant un niveau égal à ses dés de vie.) Les DV supplémentaires d'un destrier de paladin lui donnent aussi des points de compétence et des dons, selon la méthode d'évolution normale des monstres.

Aj. d'armure naturelle. L'ajustement indiqué vient s'ajouter au bonus d'armure naturelle à la CA existante de la monture. Il représente la résistance surnaturelle du destrier de paladin.

Aj. de Force. Ajoutez ce bonus à la valeur de Force de la monture.

Int. La valeur d'Intelligence du destrier.

Esquive surnaturelle (Ext). Si le destrier est pris pour cible par une attaque autorisant un jet de Réflexes pour réduire de moitié les dégâts occasionnés, il l'évite totalement en cas de jet de sauvegarde réussi et même s'il le rate, l'attaque ne lui inflige que demi-dégâts.

Lien télépathique (Sur). Le paladin bénéficie d'un lien télépathique avec son destrier tant que celui-ci est à moins de 1,5 kilomètre. Il ne voit pas par les yeux de sa monture mais peut communiquer télépathiquement avec elle. Notez que même les montures intelligentes voient le monde d'une façon bien différente de celle des humains ; les incompréhensions sont donc toujours possibles.

En raison du lien unissant le destrier à son maître, celui-ci a le même rapport que sa monture à un lieu ou à un objet, comme un maître avec son familier.

Transfert d'effet magique. Si le paladin le souhaite, tout sort (mais pas un pouvoir magique) qu'il lance sur lui-même peut également affecter son destrier. Ce dernier doit se trouver à moins de 1,50 mètre de distance au moment de l'incantation. Si le sort a une durée autre qu'instantanée, il cesse d'affecter la monture si celle-ci s'éloigne de son maître de plus de 1,50 mètre. Dans ce cas, l'effet du sort ne reprend pas même si le destrier revient à côté du paladin. De plus, le personnage peut lancer directement sur sa monture tout sort à portée personnelle (il a alors une portée de contact) au lieu de le lancer sur lui-même. Ce transfert d'effet magique est permis même si, en temps normal, le sort ne devrait pas affecter une entité du type du destrier (créature magique).

Transfert de jet de sauvegarde. Le destrier peut utiliser son bonus de base aux sauvegardes ou celui de son maître, en prenant chaque fois le plus avantageux des deux. La monture applique ses propres modificateurs de caractéristiques aux jets de sauvegarde et elle n'obtient pas tout autre bonus sur les jets de sauvegarde dont pourrait bénéficier son maître (comme ceux d'un objet magique ou d'un don).

Vitesse supérieure (Ext). La vitesse de déplacement du destrier augmente de +3 mètres.

Injonction (Mag). Une fois par jour tous les deux niveaux du paladin, sa monture peut utiliser ce pouvoir contre toutes les créatures d'une espèce voisine de la sienne (pour les destriers et poneys de guerre, cela signifie tous les chevaux, poneys, ânes et mulets) ayant moins de DV qu'elle. L'effet est le même que celui du sort de même nom, mais le destrier doit réussir un test de Concentration (DD 21) pour y faire appel si son maître se trouve en selle et au combat. En cas d'échec, le pouvoir ne fonctionne pas, mais la tentative est tout de même décomptée du quota quotidien. Les cibles ont droit à un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 du niveau du paladin + le modificateur de Charisme du paladin) pour annuler l'effet.

Résistance à la magie (Ext). La résistance à la magie de la monture est égale au niveau du paladin + 5. Si un ennemi tente d'affecter le destrier avec un sort, il doit effectuer un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) et obtenir un résultat au moins égal à la résistance à la magie du destrier.

Prêtre

Alignement. L'alignement d'un prêtre doit se trouver à un "cran" maximum de celui de son dieu (c'est-à-dire qu'il doit être différent au plus d'une étape sur l'axe bien-mal ou l'axe loi-chaos). Les prêtres ne peuvent être d'alignement neutre que si leur dieu l'est aussi.

Dés de vie. d8.

Compétences de classe

Les compétences du prêtre (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (histoire) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag).

Domaines et compétences de classe. Un prêtre qui choisit le domaine de la Faune ou de la Flore ajoute la compétence Connaissances (nature) (Int) à la liste précédente. Un prêtre qui choisit le domaine de la Connaissance ajoute toutes les formes de Connaissances (Int) à cette liste. Un prêtre qui choisit le domaine du Voyage ajoute la compétence Survie (Sag) à cette liste. Un prêtre qui choisit le domaine de la Duperie ajoute les compétences Bluff (Cha), Déguisement (Cha) et Discrétion (Dex) à cette liste. Voir Dieux, domaines et sorts de domaines, ci-dessous pour plus d'informations.

Points de compétence au niveau 1 : $(2 + \text{modificateur d'Int}) \times 4$

Points de compétence à chaque niveau additionnel : $2 + \text{modificateur d'Int}$

Table : le prêtre

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour									
						0	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e	7 ^e	8 ^e	9 ^e
1	+0	+0	+2	+2	Renvoi ou intimidation des morts-vivants	3	1+1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+3	+3	—	4	2+1	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	+1	+3	+3	—	4	2+1	1+	—	—	—	—	—	—	—
									1						
4	+3	+1	+4	+4	—	5	3+1	2+	—	—	—	—	—	—	—
									1						
5	+3	+1	+4	+4	—	5	3+1	2+	1+1	—	—	—	—	—	—
									1						
6	+4	+2	+5	+5	—	5	3+1	3+	2+1	—	—	—	—	—	—
									1						
7	+5	+2	+5	+5	—	6	4+1	3+	2+1	1+1	—	—	—	—	—
									1						
8	+6/+1	+2	+6	+6	—	6	4+1	3+	3+1	2+1	—	—	—	—	—
									1						
9	+6/+1	+3	+6	+6	—	6	4+1	4+	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—
									1						
10	+7/+2	+3	+7	+7	—	6	4+1	4+	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—
									1						
11	+8/+3	+3	+7	+7	—	6	5+1	4+	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—
									1						
12	+9/+4	+4	+8	+8	—	6	5+1	4+	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—
									1						
13	+9/+4	+4	+8	+8	—	6	5+1	5+	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—
									1						
14	+10/+5	+4	+9	+9	—	6	5+1	5+	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—
									1						
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	—	6	5+1	5+	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—
									1						
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10	—	6	5+1	5+	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—
									1						

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

* En plus de ses sorts quotidiens, le prêtre a droit à un sort de domaine par niveau de sort entre le 1^{er} et le 9^e, indiqué par le “+1” après chaque chiffre. Les sorts de domaine viennent en plus des sorts en bonus dus à une Sagesse élevée.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de prêtre :

Armes et armures. Le prêtre est formé au maniement des armes courantes ainsi que des boucliers (à l’exception des pavois). Il est formé au port de toutes les armures (légères, intermédiaires et lourdes).

Un prêtre qui choisit le domaine de la Guerre reçoit gratuitement le don Arme de prédilection pour l’arme de son dieu, ainsi que le don Maniement d’une arme de guerre nécessaire si l’arme appartient à cette catégorie.

Aura (Ext). Un prêtre d’un dieu bon, chaotique, loyal ou mauvais génère une puissante aura correspondant à l’alignement de son dieu (pour plus de détails voir le sort *détection du Mal*). Les prêtres qui ne vénèrent pas un dieu spécifique, mais choisissent le domaine du Bien, du Chaos, de la Loi ou du Mal possèdent une aura similaire de l’alignement correspondant.

Sorts. Un prêtre peut lancer des sorts divins (du même type que ceux des druides, paladins et rôdeurs) appartenant à la liste de sorts de sa classe. Cependant, son alignement peut l’empêcher de lancer certains sorts opposés à sa morale ou à son éthique, voir la section Sorts du Bien, du Chaos, de la Loi et du Mal, ci-dessous. Un prêtre doit choisir et préparer ses sorts à l’avance (voir plus loin).

La Sagesse est la caractéristique primordiale des sorts de prêtre. Pour préparer ou lancer un sort, un prêtre doit avoir une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + le niveau du sort (soit Sag 10 pour les sorts de niveau 0, Sag 11 pour ceux du 1^{er} niveau et ainsi de suite). Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Sagesse du prêtre.

Comme les autres lanceurs de sorts, le prêtre ne peut lancer qu’un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens est indiqué sur la Table : le prêtre. De plus, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur de Sagesse est suffisamment élevée (voir la Table : modificateurs de caractéristiques et sorts en bonus). Un prêtre reçoit aussi un sort de domaine en bonus à chaque niveau de sort (à l’exception du niveau 0). Cet emplacement de sort est réservé aux sorts des listes de ses deux domaines (voir Dieux, domaines et sorts de domaines pour plus de détails).

Le prêtre ne trouve pas ses sorts dans les livres ou les parchemins, pas plus qu’il ne les prépare en les étudiant. Au lieu de cela, il médite et prie, puis son dieu lui envoie directement les sorts demandés (s’il ne vénère aucun dieu, c’est sa foi qui lui permet d’obtenir ses pouvoirs). Pour recevoir l’inspiration divine, le prêtre passe une heure entière à se recueillir à un moment choisi de la journée. Il s’agit généralement de l’aube ou à midi pour les prêtres bons, et du crépuscule ou à minuit pour leurs homologues mauvais. Le temps passé à dormir n’a aucun effet sur la préparation des sorts. Un prêtre peut lancer tous les sorts de la liste des sorts de prêtre, à condition de pouvoir lancer des sorts de ce niveau, mais il doit choisir quels sorts préparer au cours de sa méditation quotidienne.

Dieux, domaines et sorts de domaines. Le dieu du prêtre a une influence sur son alignement, les sorts qu’il peut lancer, ses valeurs et la manière dont les autres le perçoivent. Un prêtre peut choisir deux domaines dans la liste proposée. Vous ne pouvez choisir un domaine associé à un alignement (Bien, Chaos, Loi et Mal) que s’il correspond à l’un des aspects de l’alignement de votre personnage.

Un prêtre peut choisir de ne servir aucun dieu en particulier. Si votre prêtre ne vénère pas un dieu en particulier, sélectionnez tout de même deux domaines représentant ses choix profonds. Les restrictions concernant l’alignement s’appliquent toujours.

Chaque domaine propose un pouvoir accordé, ainsi qu’un sort par niveau à partir du 1^{er}. Le prêtre a systématiquement droit aux pouvoirs accordés par les deux domaines choisis. Dans le même temps, il peut, chaque jour, préparer un sort de domaine par niveau (sur les deux qui lui sont offerts). Si un sort de domaine n’apparaît pas sur la liste générale des sorts de prêtre, le personnage ne peut le préparer qu’en tant que sort de domaine.

Incantation spontanée. Un prêtre bon (ou un prêtre neutre servant un dieu d’alignement bon) peut canaliser l’énergie réservée pour un sort afin de la transformer spontanément en un sort de guérison qu’il n’avait pas

préparé à l'avance. Pour ce faire, il lui suffit de "sacrifier" l'un des sorts qu'il a préparés (et qui ne soit pas un sort de domaine) pour pouvoir lancer à la place un sort de *soins* de niveau égal ou inférieur. On appelle sort de *soins* tout sort ayant "*soins*" dans son intitulé. Par exemple, un prêtre bon ayant préparé *injonction* (sort du 1^{er} niveau) peut choisir de le remplacer spontanément par *soins légers* (également du 1^{er} niveau). Les prêtres des dieux bons sont tellement habitués à manipuler l'énergie positive que cette pratique ne leur demande aucun effort particulier.

En revanche, un prêtre mauvais (ou un prêtre neutre fidèle à un dieu maléfique) ne peut convertir ses sorts en sorts de *soins*, mais peut obtenir des sorts de *blessure* (c'est-à-dire tout sort ayant "*blessure*" dans son intitulé). Cela s'explique par le fait que ces prêtres sont extrêmement doués pour canaliser l'énergie négative.

Un prêtre qui n'est ni bon ni mauvais et dont le dieu n'est lui aussi ni bon ni mauvais peut choisir de transformer ses sorts en sorts de *soins* ou de *blessure* (au choix du joueur), selon que le personnage se sent plus apte à canaliser l'énergie positive ou négative. Ce choix doit être fait en début de carrière, et il est irrévocable. C'est également cette décision qui détermine si le prêtre sera capable de repousser les morts-vivants ou de les intimider (voir ci-dessous).

Sorts du Bien, du Chaos, de la Loi et du Mal. Un prêtre ne peut pas lancer de sort associé à un alignement opposé au sien ou à celui de son dieu (s'il en sert un). Par exemple, un prêtre bon (ou un prêtre neutre servant un dieu bon) ne peut pas jeter de sort du Mal. L'alignement d'un sort est indiqué par les registres Bien, Chaos, Loi et Mal dans son descriptif.

Renvoi ou intimidation des morts-vivants (Sur). Un prêtre, quel que soit son alignement, a le pouvoir d'affecter les morts-vivants tels que les squelettes, zombis, fantômes et autres vampires en canalisant le pouvoir de la foi à travers son symbole sacré (ou impie).

Un prêtre bon (ou un prêtre neutre vénérant un dieu bon) a la faculté de repousser et de détruire les morts-vivants. Un prêtre mauvais (ou un prêtre neutre servant un dieu mauvais) peut au contraire intimider et contrôler les morts-vivants, en les forçant à s'incliner devant son pouvoir. Le prêtre neutre d'un dieu neutre doit choisir s'il affecte les morts-vivants comme un prêtre bon ou comme un prêtre mauvais. Ce choix est irrévocable et détermine également si le prêtre peut transformer spontanément ses sorts en sorts de *soins* ou de *blessure* (voir ci-dessus).

Chaque jour, un prêtre peut tenter de repousser ou d'intimider les morts-vivants un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Charisme. Un prêtre ayant atteint un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (religion) obtient un bonus de +2 sur les tests de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants.

Langues supplémentaires. La liste des langues supplémentaires que le prêtre peut apprendre en plus de celles que lui autorise sa race comprend l'abyssal, le céleste et l'infernal. Il s'agit, respectivement, de la langue des Extérieurs d'alignement chaotique mauvais, bon, et loyal mauvais.

Anciens prêtres

Un prêtre bafouant ouvertement le code de conduite imposé par son dieu (en allant à l'encontre des préceptes qu'il est censé enseigner) perd immédiatement tous ses sorts et ses aptitudes de classe, à l'exception de la formation au maniement des armes simples, des boucliers et du port des armures. Il ne peut plus gagner le moindre niveau de prêtre tant qu'il n'a pas fait acte de contrition (voir le sort *pénitence*).

Rôdeur

Alignement. Au choix.

Dés de vie, d8.

Compétences de classe

Les compétences du rôdeur (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (exploration souterraine) (Int), Connaissances (géographie) (Int), Connaissances (nature) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Saut (For) et Survie (Sag).

Points de compétence au niveau 1 : $(6 + \text{modificateur d'Int}) \times 4$

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 6 + modificateur d'Int

Table : le rôdeur

Niveau	Bonus de base à	Bonus de	Bonus de	Bonus de	Spécial	Nombre de sorts par jour			
	l'attaque	base de	base de	base de		1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e

		Réflexes	Vigueur	Volonté					
1	+1	+2	+2	+0	Empathie sauvage, 1er ennemi juré, pistage	—	—	—	—
2	+2	+3	+3	+0	Style de combat	—	—	—	—
3	+3	+3	+3	+1	Endurance	—	—	—	—
4	+4	+4	+4	+1	Compagnon animal	0	—	—	—
5	+5	+4	+4	+1	2e ennemi juré	0	—	—	—
6	+6/+1	+5	+5	+2	Science du style de combat	1	—	—	—
7	+7/+2	+5	+5	+2	Déplacement facilité	1	—	—	—
8	+8/+3	+6	+6	+2	Pistage accéléré	1	0	—	—
9	+9/+4	+6	+6	+3	Esquive totale	1	0	—	—
10	+10/+5	+7	+7	+3	3e ennemi juré	1	1	—	—
11	+11/+6/+1	+7	+7	+3	Maîtrise du style de combat	1	1	0	—
12	+12/+7/+2	+8	+8	+4	—	1	1	1	—
13	+13/+8/+3	+8	+8	+4	Camouflage	1	1	1	—
14	+14/+9/+4	+9	+9	+4	—	2	1	1	0
15	+15/+10/+5	+9	+9	+5	4e ennemi juré	2	1	1	1
16	+16/+11/+6/+1	+10	+10	+5	—	2	2	1	1
17	+17/+12/+7/+2	+10	+10	+5	Discretion totale	2	2	2	1
18	+18/+13/+8/+3	+11	+11	+6	—	3	2	2	1
19	+19/+14/+9/+4	+11	+11	+6	—	3	3	3	2
20	+20/+15/+10/+5	+12	+12	+6	5e ennemi juré	3	3	3	3

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de rôdeur :

Armes et armures. Le rôdeur est formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre, ainsi que des boucliers (à l'exception des pavois). Il est formé au port des armures légères.

Empathie sauvage (Ext). Un rôdeur peut ajuster son comportement, son langage et ses expressions corporelles pour améliorer l'attitude d'un animal (comme un ours ou un varan). Cette aptitude suit les mêmes règles que les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne. Le résultat d'un test d'empathie sauvage est déterminé par $1d20 + \text{le niveau du rôdeur} + \text{le modificateur de Charisme du rôdeur}$. L'attitude initiale des animaux domestiques est l'indifférence, tandis que les animaux sauvages sont généralement inamicaux.

Pour utiliser d'empathie sauvage, le rôdeur et l'animal doivent être en mesure de se voir et de l'étudier l'un l'autre, ce qui signifie qu'ils doivent se trouver à moins de 9 mètres de distance dans des conditions normales. Il faut en moyenne une minute pour influencer un animal de cette façon, mais comme pour la diplomatie, cela peut parfois prendre plus longtemps ou être plus rapide.

Cette aptitude peut aussi servir à un rôdeur pour influencer une créature magique dont la valeur d'Intelligence est de 1 ou 2 (comme un basilic ou un girallon), avec cependant un malus de -4 sur son test.

Ennemis jurés (Ext). Au niveau 1, le rôdeur choisit un type de créatures de la Table : ennemis jurés du rôdeur. Pour avoir longuement étudié ses ennemis jurés et pour s'être exercé encore et encore aux techniques permettant de les vaincre, il bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie lorsqu'il les utilise contre des créatures de ce type. Il bénéficie également d'un bonus de +2 sur les jets de dégâts d'armes contre ces créatures.

Au niveau 5 et tous les cinq niveaux par la suite (c'est-à-dire aux niveaux 10, 15 et 20), le rôdeur peut choisir un nouvel ennemi juré sur la Table : ennemis jurés du rôdeur. De plus, il peut augmenter de +2 le bonus dont il bénéficie contre l'un de ses ennemis jurés (y compris celui qu'il vient de choisir s'il le désire). Par exemple, un rôdeur de niveau 5 a deux ennemis jurés, un contre lequel il a un bonus de +4 sur les tests de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie et les jets de dégâts d'arme et un autre pour lequel le bonus n'est que de +2. Au niveau 10, le même rôdeur a trois ennemis jurés et il peut augmenter son bonus contre l'un d'eux de +2. Ses bonus seront alors soit de +4, +4 et +2, soit de +6, +2 et +2.

Lorsqu'un rôdeur choisit les Extérieurs ou les humanoïdes comme ennemi juré, il doit aussi choisir un sous-type associé, comme l'indique la table. Si une créature appartient à deux sous-types d'ennemi juré (par exemple, les

démons sont à la fois du sous-type Chaos et Mal), les bonus ne se cumulent pas, le rôdeur ne profite que du plus élevé des deux.

Table : ennemis jurés du rôdeur

Type (sous-type)	Type (sous-type)
Aberration	Géant
Animal	Humanoïde (aquatique)
Créature artificielle	Humanoïde (elfe)
Créature magique	Humanoïde (gnoll)
Dragon	Humanoïde (gnome)
Élémentaire	Humanoïde (goblinoïde)
Extérieur (Air)	Humanoïde (halfelin)
Extérieur (Bien)	Humanoïde (humain)
Extérieur (Chaos)	Humanoïde (nain)
Extérieur (Eau)	Humanoïde (orque)
Extérieur (Feu)	Humanoïde (reptilien)
Extérieur (Loi)	Humanoïde monstrueux
Extérieur (Mal)	Mort-vivant
Extérieur (natif)	Plante
Extérieur (Terre)	Vase
Fée	Vermine

Pistage. Le rôdeur reçoit gratuitement le don Pistage en tant que don supplémentaire.

Style de combat (Ext). Au niveau 2, un rôdeur doit choisir entre le style de combat à deux armes et le style de combat à distance. Ce choix détermine quelques aptitudes de classe, mais ne limite en rien le rôdeur pour le choix de ses dons ou de ses pouvoirs spéciaux.

Si le rôdeur choisit le combat à deux armes, il peut se battre comme s'il possédait le don Combat à deux armes, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Si le rôdeur choisit le combat à distance, il peut se battre comme s'il possédait le don Tir rapide, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Le rôdeur ne doit porter aucune armure ou seulement une armure légère pour bénéficier de son style de combat. Il en perd tous les avantages s'il porte une arme intermédiaire ou lourde.

Endurance. Un rôdeur de niveau 3 reçoit gratuitement le don Endurance en tant que don supplémentaire.

Compagnon animal (Ext). À partir du niveau 4, un rôdeur peut avoir un compagnon animal choisi dans la liste suivante : aigle, blaireau, chameau, cheval (léger ou lourd), chien de selle, chien, chouette, faucon, loup, poney, rat sanguinaire et serpent venimeux (petit ou de taille moyenne). Si la campagne se déroule entièrement ou partiellement dans un milieu aquatique, on peut ajouter les animaux suivant à cette liste : calmar, marsouin et requin de taille moyenne. Un compagnon animal suit loyalement le personnage au cours de ses aventures au mieux de ses capacités. (Par exemple, une créature aquatique ne peut suivre un rôdeur sur terre et ne peut être choisi par un rôdeur n'habitant pas un milieu aquatique qu'avec des circonstances extraordinaire.) En tous cas, le rôle du compagnon animal est celui d'une monture, d'une sentinelle, d'un éclaireur ou d'un animal de chasse, mais pas celui d'un protecteur.

Cet aptitude fonctionne exactement comme celle de druide du même nom si ce n'est que le niveau de druide effectif du personnage n'est que la moitié de son niveau de rôdeur. Un rôdeur peut choisir un compagnon animal hors-norme, au même titre qu'un druide, mais encore avec un niveau effectif divisé par deux. Comme pour un druide, un rôdeur ne peut choisir un compagnon animal qui réduirait son niveau de druide effectif à 0 ou moins.

Sorts. Dès le niveau 4, un rôdeur peut lancer un petit nombre de sorts divins (du même type que ceux des druides, paladins et prêtres) appartenant à la liste de sorts de sa classe. Un rôdeur doit choisir et préparer ses sorts à l'avance (voir ci-dessous).

La Sagesse est la caractéristique primordiale des sorts de rôdeur. Pour préparer ou lancer un sort, un rôdeur doit avoir une valeur de Sagesse au moins égale à $10 + \text{le niveau du sort}$ (soit Sag 11 pour les sorts du 1^{er} niveau, Sag 12 pour ceux du 2^e niveau et ainsi de suite). Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à $10 + \text{le niveau du sort} + \text{le modificateur de Sagesse du rôdeur}$.

Comme les autres lanceurs de sorts, le rôdeur ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens est indiqué sur la Table : le rôdeur. De plus, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur de Sagesse est suffisamment élevée (voir la Table : modificateurs de caractéristiques et sorts en bonus). Quand la Table : le rôdeur indique que le rôdeur peut lancer "0" sort d'un niveau de sort par jour (par exemple, les sorts de 1^{er} niveau pour un rôdeur de niveau 4), il ne peut lancer que les sorts en bonus pour ce

niveau que peut lui accorder une Sagesse élevée. Les rôdeurs ne bénéficient pas de sorts de domaines ou de pouvoirs accordés, contrairement aux prêtres.

Un rôdeur prépare et lance ses sorts comme un prêtre, si ce n'est qu'il est incapable de transformer spontanément ses sorts en sorts de *soins* ou de *blessure*. Un rôdeur peut lancer tous les sorts de la liste des sorts de rôdeur, à condition de pouvoir lancer des sorts de ce niveau, mais il doit choisir quels sorts préparer au cours de sa méditation quotidienne.

Jusqu'au niveau 3, le rôdeur n'a pas de niveau de lanceur de sorts. À partir du niveau 4, son niveau de lanceur de sorts est égal à la moitié de son niveau de rôdeur.

Science du style de combat (Ext). Au niveau 6, le rôdeur progresse dans son style de combat (à deux armes ou à distance). S'il a choisi le style de combat à deux armes au niveau 2, il peut maintenant se battre comme s'il possédait le don Science du combat à deux armes, même s'il n'en remplit pas les conditions.

S'il a choisi le style de combat à distance au niveau 2, il peut maintenant se battre comme s'il possédait le don Feu nourri, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Comme précédemment, le rôdeur ne doit porter aucune armure ou seulement une armure légère pour bénéficier de son style de combat. Il en perd tous les avantages s'il porte une arme intermédiaire ou lourde.

Déplacement facilité (Ext). Un rôdeur de niveau 7 se déplace sans la moindre gêne dans toutes sortes de taillis, y compris les fourrés, les buissons (même épineux) et les autres zones de végétation dense. Il progresse normalement et ne subit aucun dégât. À noter toutefois que la végétation enchantée de manière à restreindre le mouvement continue de l'affecter.

Pistage accéléré (Ext). Un rôdeur de niveau 8 peut se déplacer à sa vitesse habituelle lorsqu'il suit une piste, sans subir le malus de -5 sur ses tests de Survie. Il ne subit qu'un malus de -10 (au lieu de -20) sur ses tests de Survie lorsqu'il se déplace au double de sa vitesse lorsqu'il suit une piste.

Esquive totale (Ext). L'agilité presque surhumaine d'un rôdeur de niveau 9 lui permet d'éviter les attaques magiques ou inhabituelles. S'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi (comme c'est le cas pour une *boule de feu* ou le souffle enflammé d'un dragon rouge), il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât. Un rôdeur portant une armure intermédiaire ou lourde, ou qui se trouve sans défense (parce qu'il est inconscient ou paralysé, par exemple) perd les avantages de d'esquive totale.

Maîtrise du style de combat (Ext). Au niveau 11, le rôdeur maîtrise totalement son style de combat (à deux armes ou à distance). S'il a choisi le style de combat à deux armes au niveau 2, il peut maintenant se battre comme s'il possédait le don Maîtrise du combat à deux armes, même s'il n'en remplit pas les conditions.

S'il a choisi le style de combat à distance au niveau 2, il peut maintenant se battre comme s'il possédait le don Science du tir de précision, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Comme précédemment, le rôdeur ne doit porter aucune armure ou seulement une armure légère pour bénéficier de son style de combat. Il en perd tous les avantages s'il porte une arme intermédiaire ou lourde.

Camouflage (Ext). Un rôdeur de niveau 13 ou plus peut utiliser la compétence Discréption même s'il ne bénéficie pas d'un abri ou de camouflage, à condition de se trouver sur un terrain de type naturel.

Discréption totale (Ext). Un rôdeur de niveau 17 ou plus se trouvant sur un terrain de type naturel peut utiliser la compétence Discréption même s'il est actuellement observé.

Roublard

Alignement. Au choix.

Dés de vie. d6.

Compétences de classe

Les compétences du roublard (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (folklore local) (Int), Contrefaçon (Int), Crochetage (Dex), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discréption (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Estimation (Int), Évasion (Dex), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Saut (For) et Utilisation d'objets magiques (Cha).

Points de compétence au niveau 1 : $(8 + \text{modificateur d'Int}) \times 4$

Points de compétence à chaque niveau additionnel : $8 + \text{modificateur d'Int}$

Table : le roublard

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
--------	---------------------------	---------------------------	--------------------------	--------------------------	---------

1	+0	+2	+0	+0	Attaque sournoise (+1d6), recherche des pièges
2	+1	+3	+0	+0	Esquive totale
3	+2	+3	+1	+1	Attaque sournoise (+2d6), sens des pièges (+1)
4	+3	+4	+1	+1	Esquive instinctive
5	+3	+4	+1	+1	Attaque sournoise (+3d6)
6	+4	+5	+2	+2	Sens des pièges (+2)
7	+5	+5	+2	+2	Attaque sournoise (+4d6)
8	+6/+1	+6	+2	+2	Esquive instinctive supérieure
9	+6/+1	+6	+3	+3	Attaque sournoise (+5d6), sens des pièges (+3)
10	+7/+2	+7	+3	+3	Pouvoir spécial
11	+8/+3	+7	+3	+3	Attaque sournoise (+6d6)
12	+9/+4	+8	+4	+4	Sens des pièges (+4)
13	+9/+4	+8	+4	+4	Attaque sournoise (+7d6), pouvoir spécial
14	+10/+5	+9	+4	+4	—
15	+11/+6/+1	+9	+5	+5	Attaque sournoise (+8d6), sens des pièges (+5)
16	+12/+7/+2	+10	+5	+5	Pouvoir spécial
17	+12/+7/+2	+10	+5	+5	Attaque sournoise (+9d6)
18	+13/+8/+3	+11	+6	+6	Sens des pièges (+6)
19	+14/+9/+4	+11	+6	+6	Attaque sournoise (+10d6), pouvoir spécial
20	+15/+10/+5	+12	+6	+6	—

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de roublard :

Armes et armures. Le roublard est formé au maniement de toutes les armes courantes, ainsi que celui de l’arbalète de poing, l’arc court (normal et composite), l’épée courte, la matraque et la rapière. Il est également formé au port des armures légères mais pas au maniement des boucliers.

Attaque sournoise. Lorsqu’un roublard attaque son adversaire dans une situation où ce dernier est incapable de se défendre efficacement, il peut lui infliger des dégâts supplémentaires en touchant un point sensible. C’est-à-dire qu’il inflige des dégâts supplémentaires si sa cible se trouve dans un cas de figure lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA (qu’elle en ait un ou pas) ou qu’elle est prise en tenaille par le roublard et un compagnon. Les dégâts supplémentaires se montent à 1d6 points au niveau 1, et ils augmentent de 1d6 points de plus tous les niveaux impairs. Si le roublard obtient un coup critique sur une attaque sournoise, ces dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés (voir la Table : modificateurs au jet d’attaque, et la Table : modificateurs à la CA, pour avoir la liste des situations de combat où un individu perd son bonus de Dextérité à la CA).

Une attaque à distance ne peut se transformer en attaque sournoise que si la cible se trouve à 9 mètres ou moins ; au-delà, le roublard ne peut pas faire preuve d’une précision suffisante. (Notez qu’il est impossible de prendre en tenaille à l’aide d’une arme à distance.)

Pour peu qu’il utilise une matraque ou qu’il frappe à mains nues, le personnage peut également porter une attaque sournoise infligeant des dégâts non-létaux. Il ne peut pas choisir cette option avec une arme occasionnant des dégâts létaux (même à -4 au jet d’attaque), car une telle utilisation est contraire à l’attaque sournoise (qui l’oblige justement à tirer la quintessence de son arme, et non à retenir son coup).

Le roublard ne peut tenter une attaque sournoise que contre un adversaire dont il peut toucher les organes vitaux, ce qui n’est pas le cas des créatures artificielles, des morts-vivants, des plantes ou des vases, ainsi que des créatures intangibles ou immunisées contre les coups critiques. Le personnage doit voir sa cible et être capable d’atteindre l’organe vital qu’il vise. Il ne peut pas tenter d’attaque sournoise si son adversaire bénéficie d’un camouflage ou si grand que le personnage ne peut toucher ses organes vitaux.

Recherche des pièges. Seul un roublard peut utiliser la compétence Fouille pour localiser les pièges assortis d’un DD supérieur à 20. Les pièges non magiques mais particulièrement complexes ont un DD au moins égal à 20. Quant aux pièges magiques, leur DD est égal à 25 + niveau du sort entrant dans leur conception.

De même, seul un roublard peut utiliser la compétence Désamorçage/ sabotage pour désarmer les pièges magiques qu'il a repérés. Là encore, un piège magique a généralement un DD de 25 + niveau du sort entrant dans sa conception.

Si le personnage obtient au moins 10 points de plus que le DD indiqué à son test de Désamorçage/sabotage, il étudie le piège avec tant de rigueur qu'il a la possibilité de le franchir avec ses compagnons sans le déclencher.

Esquive totale (Ext). L'agilité presque surhumaine d'un roublard de niveau 2 lui permet d'éviter les attaques magiques ou inhabituelles. S'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi (comme c'est le cas pour une *boule de feu* ou le souffle enflammé d'un dragon rouge), il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât. Un roublard portant une armure intermédiaire ou lourde, ou qui se trouve sans défense (parce qu'il est inconscient ou paralysé, par exemple) perd les avantages de d'esquive totale.

Sens des pièges (Ext). À partir du niveau 3, le roublard acquiert un sens intuitif lui permettant d'éviter les dangers des pièges, ce qui se traduit par un bonus de +1 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges et un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges. Ces bonus augmentent de +1 tous les 3 niveaux de roublard supplémentaires (+2 au niveau 6, +3 au niveau 9, +4 au niveau 12, +5 au niveau 15 et +6 au niveau 18). Les bonus de sens des pièges de plusieurs classes se cumulent entre eux.

Esquive instinctive. Dès le niveau 4, le roublard peut réagir instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. Il conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé).

Si un roublard possède déjà cette aptitude grâce à une autre classe (comme dans le cas d'un roublard possédant au moins 2 niveaux de barbare), il obtient l'esquive instinctive supérieure (voir ci-dessous) au lieu de l'esquive instinctive.

Esquive instinctive supérieure (Ext). Au niveau 8, le roublard ne peut plus être pris en tenaille, car il pare les assauts de ses adversaires avec autant d'aisance que s'ils venaient tous de la même direction. Les autres roublards ne peuvent plus lui porter des attaques sournoises en le prenant en tenaille, à moins d'avoir au moins 4 niveaux de roublard de plus que le personnage n'en a lui-même.

Si un personnage possède déjà l'aptitude d'esquive instinctive grâce à une autre classe, il obtient l'esquive instinctive supérieure dès le niveau 4 de roublard et les niveaux des différentes classes proposant cette aptitude se cumulent pour déterminer le niveau de roublard nécessaire pour le prendre en tenaille.

Pouvoirs spéciaux. Au niveau 10, puis tous les 3 niveaux suivant (soit 13, 16 et 19), le roublard obtient un pouvoir spécial qu'il choisit sur la liste suivante :

Attaque handicapante (Ext). Un roublard possédant ce pouvoir peut porter des attaques sournoises tellement précises que ses coups handicapent ses adversaires. Un adversaire blessé par une attaque sournoise portée par le roublard subit un affaiblissement temporaire de 2 points de Force. Les points perdus de la sorte reviennent au rythme de 1 par jour.

Esprit fuyant (Ext). Ce pouvoir représente l'aisance avec laquelle de nombreux roublards parviennent à échapper aux effets magiques cherchant à les contrôler. Chaque fois que le personnage est pris pour cible par un sort ou effet de l'école des enchantements et qu'il rate son jet de sauvegarde, il peut en tenter un second 1 round plus tard (avec le même DD). Il n'a droit qu'à une deuxième chance par attaque.

Esquive extraordinaire (Ext). Ce pouvoir ressemble à esquive totale, mais l'agilité du roublard lui permet d'échapper au danger avec encore plus d'aisance, et les dégâts infligés par une attaque telle qu'une *boule de feu* ou un souffle de dragon rouge sont réduits de moitié même s'il rate son jet de Réflexes (s'il le réussit, il l'esquive totalement). Un roublard qui se trouve sans défense (parce qu'il est inconscient ou paralysé, par exemple) perd les avantages de l'esquive extraordinaire.

Maîtrise des compétences. Le roublard est tellement sûr de lui qu'il peut utiliser ses compétences sans trembler dans les cas extrêmes. Il sélectionne un nombre de compétences égal à 3 + son modificateur d'Intelligence.

Chaque fois qu'il se sert de l'une d'elles, il peut faire 10 même en situation de stress ou lorsqu'il est distrait. Il peut prendre ce pouvoir spécial à plusieurs reprises, en choisissant à chaque fois de nouvelles compétences.

Opportunisme (Ext). Une fois par round, le roublard peut tenter une attaque d'opportunité contre une créature venant juste d'être touchée par un autre personnage. Cette attaque prend la place de celle à laquelle il a droit lors du round. Même si le personnage a pris le don Attaques réflexes, il ne peut pas faire appel à ce pouvoir spécial plus d'une fois par round.

Roulé-boulé (Ext). Le roublard peut accompagner les coups mortels et ainsi encaisser moins de dégâts. Une fois par jour, alors qu'il vient d'être touché par une attaque qui le ferait tomber à 0 pv ou moins (mais pas s'il est victime d'un sort ou d'un pouvoir spécial), il peut tenter d'exécuter un roulé-boulé afin de réduire la violence du coup. Il effectue un jet de Réflexes (DD = points de dégâts encaissés) et, en cas de succès, les dégâts qu'il devait encaisser sont réduits de moitié. Pour tenter cette manœuvre désespérée, il doit voir venir l'attaque et pouvoir réagir (c'est impossible s'il se retrouve dans une situation où il perd son bonus de Dextérité à la CA). Comme ce

type d'attaque n'autorise pas un jet de Réflexes pour demi-dégâts, le pouvoir d'esquive totale du roublard ne lui est d'aucune utilité dans un tel cas de figure.

Don. Un roublard peut choisir un don supplémentaire plutôt qu'un pouvoir spécial.

Personnages multiclassés

Au fil des niveaux, un personnage peut ajouter de nouvelles classes à celle qu'il a choisie en début de carrière, faisant de lui un personnage multiclassé. Les pouvoirs et aptitudes de toutes ses classes s'additionnent, ce qui lui permet de se diversifier, mais aux dépens de sa classe d'origine.

Multiclassage et niveau

En règle générale, les attributs d'un personnage multiclassé sont la somme de ceux que lui procure l'ensemble de ses classes.

Niveau. On appelle " niveau global " la somme des niveaux d'un personnage multiclassé. (L'expression " personnage de niveau 1 " concerne le niveau global.) Le niveau global sert pour déterminer l'acquisition de nouveaux dons et l'augmentation des valeurs de caractéristique (voir la Table : expérience et avantages liés au niveau).

Le " niveau de classe " indique sa progression dans une classe donnée. (L'expression " barde de niveau 1 " concerne le niveau de classe.) Pour les personnages monoclassés (i.e. ne possédant qu'une seule classe), le niveau global est égal au niveau de classe.

Points de vie. Un personnage qui monte un niveau d'une de ses classes obtient les points de vie associés, qui s'ajoutent à son total précédent.

Bonus de base à l'attaque. On ajoute les bonus de base à l'attaque de chaque classe pour obtenir le bonus de base total. Si le résultat est supérieur ou égal à +6, l'aventurier a droit à plusieurs attaques par round. Pour en connaître le nombre et le bonus de chacune, consultez la Table : bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes.

Jets de sauvegarde. Pour chaque catégorie de sauvegarde, on ajoute les bonus de base de chaque classe pour obtenir le bonus de base total.

Compétences. Si une compétence est une compétence de classe pour au moins une des classes d'un personnage multiclassé, alors son degré de maîtrise maximal pour cette compétence est égal à son niveau global +3.

Si une compétence est une compétence hors classe pour toutes les classes d'un personnage, alors son degré de maîtrise maximal pour cette compétence est égal à la moitié du calcul précédent (sans arrondir).

Aptitudes de classe. Un personnage multiclassé acquiert toutes les aptitudes de ses différentes classes, ainsi que les handicaps qui les accompagnent. (*Exception* : un aventurier décidant de prendre un niveau de barbare ne devient pas subitement illettré.) Notez toutefois que certaines aptitudes d'une classe sont plus ou moins compatibles avec les compétences ou aptitudes d'une autre classe.

Dans le cas particulier du renvoi ou de l'intimidation des morts-vivants, les prêtres et les paladins ont le même pouvoir. Lorsqu'il atteint le niveau 4 de paladin, un paladin/prêtre a un niveau de prêtre effectif égal à son niveau de prêtre + son niveau de paladin -3.

Dans le cas particulier de l'esquive instinctive, les barbares expérimentés et les roublards expérimentés ont le même pouvoir. Lorsqu'un barbare/roublard acquiert cette aptitude une deuxième fois (grâce à sa seconde classe), il obtient l'esquive instinctive supérieure, à condition de ne pas déjà en bénéficier. Les niveaux de barbares et de roublards se cumulent entre eux pour déterminer le niveau de roublard nécessaire pour prendre le personnage en tenaille.

Dans le cas particulier de l'appel de familier, l'ensorceleur et le magicien ont le même pouvoir. Un magicien/ensorceleur additionne ses deux niveaux pour déterminer la CA, l'Intelligence et les pouvoirs spéciaux de son familier.

Dons. Un personnage multiclassé acquiert un nouveau don chaque fois que son niveau global atteint un multiple de trois, et ce sans considération du niveau qu'il a atteint dans chaque classe individuellement.

Augmentation de caractéristiques. Un personnage multiclassé gagne 1 point de caractéristique chaque fois que son niveau global atteint un multiple de quatre, et ce sans considération du niveau qu'il a atteint dans chaque classe individuellement.

Sorts. L'aventurier cumule les sorts dus à toutes ses classes de pratiquant de la magie. Ainsi, un rôdeur/druide suffisamment expérimenté peut préparer le sort *protection contre les énergies destructives* dans chacune de ses classes. Comme la durée de ce sort dépend du niveau de classe, le joueur doit indiquer si son personnage le prépare et le lance en tant que rôdeur ou que druide.

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Les compétences

Quand on acquiert une compétence dite “de classe”, chaque point de compétence dépensé augmente d'un le degré de maîtrise du personnage (soit un bonus de +1 lors des tests de cette compétence). Si l'on choisit une compétence dite “hors classe”, 1 point de compétence n'augmente le degré de maîtrise que de un demi.

Le degré de maîtrise maximal qu'un personnage peut atteindre dans une compétence de classe est égal à son niveau global + 3 et à la moitié de ce résultat pour les compétences hors classe (n'arrondissez pas en cas de fraction).

Utilisation des compétences. Voici la formule pour jouer un test de compétence : $1d20 + \text{modificateur de compétence}$ (modificateur de compétence = degré de maîtrise + modificateur de caractéristique + modificateurs divers).

Ce test s'effectue de la même façon qu'un jet d'attaque ou de sauvegarde. Plus le total obtenu est élevé, plus le résultat est favorable au personnage. Il faut soit atteindre un degré de difficulté (DD), soit battre le résultat du test de compétence de l'adversaire.

Degré de maîtrise. Le degré de maîtrise dépend du nombre de points investis dans une compétence. Beaucoup de compétences peuvent être utilisées sans qu'on y ait investi le moindre point ; on parle alors de test inné de compétence.

Modificateur de caractéristique. Les tests de compétence utilisent le modificateur de la caractéristique associée à cette compétence. Cette information est donnée dans la description de chaque compétence.

Modificateurs divers. Les modificateurs divers comprennent, entre autres, les bonus raciaux, le malus d'armure aux tests et les bonus accordés par les dons.

Un point de compétence correspond à une augmentation du degré de maîtrise de 1 pour une compétence de classe et de 1/2 pour une compétence hors classe. La liste des compétences associées à chaque classe se trouve dans leur description. Les compétences qui n'apparaissent pas sur cette liste sont “hors classe”. Une augmentation du degré de maîtrise de 1/2 n'améliore pas le test de compétence, mais deux demis donnent un nouveau point de degré de maîtrise. Veillez bien à dépenser la totalité de vos points de compétence ; il est impossible d'en garder pour plus tard.

Le degré de maîtrise maximal que votre personnage ne peut pas dépasser est égal à son niveau global + 3 pour les compétences de classe, et la moitié - sans arrondir - de ce total pour les autres.

Si une compétence est une compétence de classe pour au moins une des classes du personnage, alors son degré de maîtrise maximal est égal à son niveau global + 3.

Utilisation des compétences

Chaque utilisation de compétence est évaluée grâce à un jet de dé. Plus le résultat du test de compétence est élevé, plus l'issue est favorable au personnage. Il est nécessaire d'atteindre un résultat donné, variant en fonction des conditions (soit un DD, soit le test opposé d'un adversaire), pour que la compétence soit utilisée avec brio.

Plus la tâche est difficile, plus le chiffre à obtenir est élevé.

Le résultat du test peut être modifié par certaines conditions. Si le personnage est au calme, loin de toute source de déconcentration, il peut faire attention et éviter ainsi les erreurs du débutant. De même, s'il a du temps, il peut réessayer encore et encore jusqu'à qu'il réussisse du mieux possible. Enfin, l'aide de ses compagnons lui permettra parfois d'accomplir des prouesses qu'il n'aurait pu réaliser seul.

Le test de compétence

Le test de compétence prend en compte la formation du personnage (le degré de maîtrise), mais aussi son talent inné (le modificateur de caractéristique) et le hasard (le jet de dé). Il peut également intégrer des facteurs tels que la facilité de certaines races à accomplir certaines tâches (bonus racial), la difficulté supplémentaire due au port d'une armure (malus d'armure aux tests) ou les dons que possède le personnage et d'autres facteurs encore.

Pour effectuer un test de compétence, jetez 1d20 et ajoutez le modificateur de compétence du personnage. Ce modificateur comprend son degré de maîtrise, son modificateur de caractéristique et tout autre modificateur pouvant s'appliquer à la compétence concernée (bonus racial, malus d'armure aux tests, etc.). Plus le total est élevé, plus l'issue est favorable. Contrairement aux jets d'attaque et de sauvegarde, un 20 naturel au dé ne constitue pas un succès automatique, pas plus qu'un 1 naturel n'est un échec automatiquement.

Degré de difficulté

Certains tests de compétence s'effectuent en fonction d'un degré de difficulté, ou DD. Le DD est une valeur déterminée en accord avec les règles des compétences représentant la difficulté de la tâche que le personnage s'est fixée.

Table : exemples de degrés de difficulté

Difficulté (DD)	Exemple (compétence utilisée)
Très facile (0)	Remarquer un grand objet posé en évidence (Détection)
Facile (5)	Escalader une corde à nœuds (Escalade)
Moyenne (10)	Entendre l'approche d'un garde (Perception auditive)
Délicat (15)	Saboter une roue de chariot pour qu'elle tombe en route (Désamorçage/sabotage)
Difficile (20)	Nager en pleine tempête (Natation)
Formidable (25)	Ouvrir une serrure de qualité moyenne (Crochetage)
Héroïque (30)	Sauter par-dessus une faille de 9 mètres de large (Saut)
Presque impossible (40)	Suivre la piste d'un groupe d'orques sur un terrain dur et après 24 heures de pluie (Survie)

Test opposé

La réussite ou l'échec d'un test opposé est déterminé en comparant le résultat du test du personnage au résultat du test de son adversaire. Le vainqueur est celui des deux qui obtient le résultat le plus élevé, l'autre est le perdant. En cas d'égalité de résultat, la victoire revient à celui des deux dont le modificateur de compétence est le plus élevé. Si les modificateurs sont identiques, il faut relancer les dés tant qu'il y a égalité.

Table : exemples de tests opposés

Tâche	Compétence (caractéristique)	Compétence opposée (caractéristique)
Rouler quelqu'un	Bluff (Cha)	Psychologie (Sag)
Tracer une fausse carte	Contrefaçon (Int)	Contrefaçon (Int)
Se faire passer pour quelqu'un d'autre	Déguisement (Cha)	Détection (Sag)
Arriver furtivement dans le dos de quelqu'un	Déplacement silencieux (Dex)	Perception auditive (Sag)
Ne pas se faire remarquer	Discrétion (Dex)	Détection (Sag)
Faire hésiter une brute	Intimidation (Cha)	Spécial ¹
Ligoter un prisonnier	Maîtrise des cordes (Dex)	Évasion (Dex)
Dérober une bourse	Escamotage (Dex)	Détection (Sag)

¹ Un test d'Intimidation est opposé par un test de niveau de la cible plutôt que par un test de compétence. Voir la description de la compétence Intimidation pour plus de détails.

Nouvelles tentatives

En règle générale, en cas d'échec, rien n'empêche d'utiliser encore et encore une compétence. Mais, pour certaines compétences, l'échec s'accompagne parfois de conséquences fâcheuses. Un petit nombre d'entre elles sont ainsi totalement inutiles une fois que l'on a raté sa première tentative. Pour la plupart des compétences, il est inutile de réussir plusieurs tests ; le premier succès suffit.

Test inné de compétence

En règle générale, on peut effectuer un test de compétence même quand on essaye d'utiliser une compétence pour laquelle on n'a pas reçu la moindre formation. Dans ce cas, le résultat du test ne bénéficie pas du degré de maîtrise, mais les autres modificateurs éventuels (racial, de caractéristique, etc.) sont toujours pris en compte. Nombre de compétences ne peuvent être utilisées que par les individus ayant reçu la formation adéquate.

Conditions favorables ou défavorables

Certaines conditions facilitent ou gênent l'utilisation d'une compétence, ce qui se traduit par un bonus ou un malus associé au test de compétence (ou éventuellement par une modification du DD de ce dernier).

On peut modifier le test de compétence de quatre façons :

- En accordant un bonus de circonstances de +2 pour représenter des conditions améliorant les chances de réussite, comme par exemple le fait de posséder l'outil idéal pour accomplir la tâche choisie, d'être aidé par un compagnon (voir Combiner ses compétences) ou de détenir des informations particulièrement complètes sur le sujet.
- En imposant un malus de circonstances de -2 reflétant des difficultés exceptionnelles, comme le fait de devoir utiliser un outil inadéquat ou de disposer de renseignements erronés.

- En réduisant le DD de 2 points pour simuler les conditions qui rendent la tâche plus facile, comme le fait d'avoir un public déjà acquis à sa cause ou de réaliser un travail qui n'a pas besoin d'être parfait.
 - En augmentant le DD de 2 points dans le cas où la tâche est plus complexe qu'à l'habitude, comme le fait de se retrouver face à un public hostile ou de devoir fournir un travail impeccable.
- Les conditions qui affectent la manière dont le personnage utilise sa compétence se retrouvent au niveau du modificateur, contrairement à celles qui modifient le résultat que le personnage doit obtenir, et qui, elles, influent sur le DD. Certes, un bonus au test de compétence entraîne le même résultat qu'une diminution égale du DD, mais tous deux représentent des cas de figure différents, et il arrive que cette distinction soit importante.

Temps d'utilisation des compétences

Certaines compétences s'utilisent rapidement, tandis que d'autres exigent plusieurs rounds, voire encore plus. La plupart prennent une action simple, une action de mouvement ou une action complexe. Les différents types d'actions indiquent le temps qu'elles prennent dans un round de combat (6 secondes) et le déplacement qu'elles autorisent (voir Les différents types d'actions). Certains tests de compétence s'effectuent instantanément et sont considérés comme une simple réaction ; ils ne comptent pas comme des actions à part entière. D'autres représentent une partie du déplacement du personnage (c'est par exemple le cas de Saut). La description de chaque compétence indique le temps nécessaire pour y faire appel.

Test sans jet de dé

Un test de compétence représente la tentative faite pour atteindre un but, le plus souvent dans des conditions de tension ou de déconcentration importantes. Mais il arrive que le personnage puisse faire disparaître le facteur aléatoire, pour peu qu'il dispose de suffisamment de temps et de calme.

Faire 10. Lorsqu'un aventurier n'est ni menacé ni distrait, il peut choisir de "faire 10". Dans ce cas, pas besoin de jeter le d20 ; on considère que le résultat est automatiquement égal à 10, ce qui revient à un succès automatique pour les tâches aisées. Il est impossible de "faire 10" quand on est déconcentré ou menacé (par exemple, lors d'un combat). Dans la plupart des cas, faire 10 est une façon de jouer la sécurité. Le joueur sait (ou estime) qu'un résultat moyen permettra de réussir, mais a peur des conséquences d'un résultat trop bas et il préfère donc se rabattre sur la moyenne en faisant 10. Cette option est particulièrement utile lorsqu'un résultat élevé n'apporte aucun avantage particulier (comme pour escalader une corde à noeuds ou pour effectuer des soins à long terme).

Faire 20. Si le personnage a suffisamment de temps devant lui (le plus souvent, 2 minutes pour toute compétence s'utilisant généralement en 1 round, une action complexe ou une action simple), s'il n'est ni menacé ni distrait et si la compétence qu'il désire utiliser n'implique aucune conséquence néfaste en cas d'échec, il peut choisir de "faire 20". Autrement dit, à force de réessayer, il va finir par obtenir un 20 sur le dé. Au lieu de lancer le dé, calculez le résultat de l'action comme si le jet de dé avait donné 20. Faire 20 signifie que le personnage réessaie jusqu'à réussir du mieux possible, mais cela implique beaucoup d'échecs entre temps. Cette possibilité prend en moyenne vingt fois plus de temps qu'un test de compétence normal. Puisque faire 20 suppose que le personnage va rater de nombreuses fois avant de réussir, son utilisation avec une compétence présentant une conséquence néfaste en cas d'échec (comme un test de Désamorçage/sabotage effectué pour désamorcer un piège) déclencherait systématiquement ces conséquences avant qu'il ait une chance de réussir (dans ce cas, cela déclencherait le piège). Les compétences avec lesquelles on utilise régulièrement "faire 20" sont Crochetage, Évasion et Fouille.

Test de caractéristique et test de niveau de lanceur de sorts. Les règles permettant de faire 10 et de faire 20 s'appliquent aux tests de caractéristique. Par contre, aucune des deux règles ne s'applique aux tests de niveau de lanceur de sorts (auxquels on a recours, par exemple, pour lancer *dissipation de la magie*).

Combiner ses compétences

Plusieurs personnages peuvent combiner leurs efforts lorsqu'ils utilisent la même compétence en même temps.

Actions individuelles simultanées

Il arrive souvent que plusieurs aventuriers essayent d'accomplir la même action de manière indépendante, auquel cas le succès ou l'échec de chacun n'influe pas sur la tentative des autres.

Aider quelqu'un

Un personnage peut aider l'un de ses compagnons dans sa tâche en effectuant le même genre de test de compétence pour combiner leurs efforts. Si le résultat du test est de 10 ou plus, l'aide apportée se traduit par un bonus de +2 sur le test du compagnon, ce qui correspond à une condition favorable. (Il est impossible de faire 10 sur un test destiné à aider quelqu'un.) Il arrive souvent que l'aide des autres ne soit d'aucun secours ou que le nombre de personnes pouvant coopérer pour accomplir une action donnée soit limité.

Dans les cas où il faut remplir des conditions supplémentaires pour réaliser une action particulière, on ne peut aider quelqu'un que si on remplit soi-même ces conditions.

La synergie

Il arrive parfois que le fait de maîtriser deux compétences proches (comme Acrobatie et Saut) aide à accomplir des tâches en rapport avec chacune d'elles. En règle générale, le fait d'avoir atteint un degré de maîtrise de 5 dans une compétence confère un bonus de +2 aux tests de compétences liées (voir la description de chaque compétence). Dans certains cas, ce bonus ne s'applique pas systématiquement, mais seulement pour quelques tâches. Dans d'autres cas, la synergie ne s'applique pas à un test de compétence, mais à un autre type de test, comme ceux liés à une aptitude de classe.

Tests de caractéristique

Il arrive qu'un personnage tente d'accomplir une action ne correspondant à aucune compétence. On a alors recours à un test de caractéristique, simulé par 1d20 + modificateur de la caractéristique appropriée (cela revient en quelque sorte à jouer un test inné de compétence).

Parfois, le résultat d'une action repose uniquement sur l'une des caractéristiques du personnage, sans que le hasard intervienne. De même que deux individus ne vont pas effectuer de test de taille pour savoir qui est le plus grand, ils ne jouent pas de test de Force pour savoir qui est le plus musclé.

Description des compétences

La section suivante décrit les compétences en expliquant à quoi elles servent et en précisant les modificateurs qui s'appliquent en temps normal. Il est parfois possible de les utiliser dans des buts autres que ceux indiqués dans la description.

Voici comment se présentent les descriptions.

Nom de la compétence

L'en-tête comprend les informations suivantes :

Caractéristique associée. La caractéristique qui s'applique au test de compétence, sous forme abrégée.

Exception : Langue s'accompagne de la mention "Aucune", car l'utilisation de cette compétence ne nécessite aucun jet de dé.

Formation nécessaire. Si cette entrée est incluse dans l'en-tête, seuls les personnages ayant un degré de maîtrise de 1 ou plus peuvent utiliser la compétence (les autres n'ont pas reçu la formation nécessaire). Dans le cas où rien n'est mentionné, la compétence peut être utilisée de manière innée (avec un degré de maîtrise de 0). Si des particularités s'appliquent à la formation reçue par le personnage, elles sont présentées en fin de description, dans le paragraphe "Test inné" (voir ci-dessous).

Malus d'armure aux tests. Si cette entrée est présente dans l'en-tête, le malus d'armure aux tests s'applique sur tous les tests de cette compétence (à condition de porter une armure, bien sûr). Si cette entrée est absente, le malus d'armure aux tests ne s'applique pas.

L'en-tête est suivi d'une description sommaire de la compétence, puis viennent les informations suivantes :

Test de compétence. Ce qu'un test réussi permet de réaliser et les DD habituels pour les tâches associées.

Action. Le type d'action ou le temps nécessaire à l'utilisation de la compétence.

Nouvelles tentatives. Les éventuelles conditions s'appliquant aux nouvelles tentatives faites pour réessayer d'utiliser la compétence. Si une compétence ne permet pas de tenter la même tâche plus d'une fois ou si l'échec a des conséquences néfastes inhérentes (comme pour la compétence Escalade), il est impossible de faire 20. Si ce paragraphe n'est pas présent, on peut réessayer autant de fois que souhaité sans autre risque spécifique, autre que celui de perdre du temps.

Spécial. D'autres informations s'appliquant à la compétence, comme les résultats spéciaux qu'on peut obtenir ou les avantages que certains personnages reçoivent en fonction de leur race, leur classe ou leurs dons.

Synergie. Certaines compétences fonctionnent particulièrement bien ensemble. Cette section, lorsqu'elle est présente, indique les bonus dont peut bénéficier cette compétence par synergie et ceux qu'elle offre lorsqu'on la maîtrise.

Restrictions. L'usage complet de quelques compétences est réservé aux personnages de certaines classes ou aux personnages qui possèdent un don particulier. Ce paragraphe indique si une restriction de ce type existe pour la compétence.

Test inné. Ce paragraphe indique les possibilités d'un personnage utilisant la compétence de façon innée (parce qu'il possède un degré de maîtrise de 0). Si cette section est absente, la compétence est utilisable normalement (pour les compétences permettant les tests innés) ou totalement inaccessible (pour les compétences dont l'en-tête indique "formation").

Acrobaties (Dex ; formation nécessaire ; malus d'armure aux tests)

On ne peut pas faire appel à cette compétence si sa vitesse de déplacement est réduite par le poids de son armure, d'un équipement trop important ou d'un éventuel butin.

Test de compétence. Le personnage atterrit sur ses pieds ou exécute un roulé-boulé lui permettant de se retrouver derrière l'ennemi. Il peut enchaîner les flips et autres sauts périlleux pour distraire un public (comme avec la compétence Représentation). Les DD des différentes tâches associées à la compétence Acrobatie sont donnés sur la table suivante.

Tâche	DD
Amortir sa chute (dont les dégâts sont calculés en retirant 3 mètres à la hauteur totale).	15
Pendant un mouvement normal, enchaîner les acrobaties (roulés-boulés, sauts, etc.) à la moitié de sa vitesse de déplacement habituelle sans que ce déplacement ne provoque d'attaque d'opportunité. Un test est nécessaire pour chaque adversaire à portée duquel le personnage passe (le joueur choisit l'ordre des tests en cas d'égalité). Chaque ennemi au-delà du premier augmente de DD de +2.	15
Pendant un mouvement normal, enchaîner les acrobaties à la moitié de sa vitesse de déplacement habituelle en traversant l'espace occupé par un adversaire (en passant à côté de lui, au-dessus, entre ses jambes) sans que cela ne provoque d'attaque d'opportunité. En cas d'échec, le personnage s'arrête juste devant l'espace occupé par l'adversaire et la manœuvre déclenche les attaques d'opportunité normales. Un test est nécessaire pour chaque adversaire. Chaque ennemi au-delà du premier augmente de DD de +2.	25

Il est plus difficile de faire des acrobaties sur une surface encombrée ou dangereuse, comme le sol d'une grotte naturelle ou des taillis. Lorsque le personnage traverse un carré de ce type, le DD du test d'Acrobaties est alors modifié selon les données de la table suivante.

La surface est ...	Modificateur au DD
Légèrement encombrée (éboulement, décombres épars, tourbière ¹ , taillis)	+2
Très encombrée (sol d'une grotte naturelle, décombres nombreux, taillis épais)	+5
Légèrement glissant (sol humide)	+2
Très glissant (verglas)	+5
Sol en pente ou abrupt	+2

1 Il est impossible de réaliser des acrobaties dans un marais profond.

Enchaînement d'acrobaties accéléré. Un personnage peut enchaîner les acrobaties à côté ou à travers les rangs ennemis plus rapidement, mais au prix d'un malus de -10 sur son test d'Acrobaties. Il peut alors se déplacer à sa vitesse normale (au lieu de la moitié de cette vitesse).

Action. Sans objet. Les acrobaties se font en même temps qu'un déplacement, et les tests d'Acrobaties font donc partie d'une action de mouvement.

Nouvelles tentatives. Généralement non. Un public qui a jugé défavorablement un acrobate n'a aucune chance d'être conquis par la suite. On ne peut tenter d'amortir sa chute qu'une fois par chute.

Spécial. Un personnage ayant un degré de maîtrise de 5 en Acrobaties bénéficie d'un bonus d'esquive de +3 à la CA lorsqu'il décide de combattre défensivement, au lieu du bonus normal de +2 (voir Combattre sur la défensive).

De même, tout personnage ayant un degré de maîtrise de 5 en Acrobaties bénéficie d'un bonus d'esquive de +6 à la CA lorsqu'il décide de se mettre en défense totale, au lieu du bonus normal de +4 (voir Défense totale).

Un personnage possédant le don Voltigeur obtient un bonus de +2 sur les tests d'Acrobaties.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Acrobaties confère un bonus de +2 en Équilibre et en Saut.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Saut confère un bonus de +2 en Acrobaties.

Art de la magie (Int ; formation nécessaire)

Cette compétence sert à identifier les sorts actifs, mais aussi ceux que les autres personnages sont en train de lancer.

Test de compétence. L'utilisation de cette compétence permet d'identifier sorts et effets magiques. Les DD des tests associés à différentes tâches sont indiqués sur la table suivante.

Tâche	DD d'Art de la magie
Identifier un <i>glyphe de garde</i> à l'aide de <i>lecture de la magie</i> . Pas d'action nécessaire.	13
Reconnaître un sort à l'incantation (il faut voir la composante gestuelle ou entendre la composante verbale). Pas d'action nécessaire. Une seule tentative.	15 + niveau du sort

Apprendre un sort à partir d'un parchemin ou d'un grimoire (magiciens uniquement). Pas de nouvelle tentative avant que le degré de maîtrise d'Art de la magie n'ait augmenté de 1 (même si le personnage découvre une autre source proposant le même sort). Huit heures de travail.	15 + niveau du sort
Préparer un sort à partir d'un grimoire emprunté (magiciens uniquement). Une seule tentative par jour et par sort. Pas de temps supplémentaire nécessaire.	15 + niveau du sort
Déterminer l'école de magie associée à l'aura que l'on distingue autour des créatures et des objets en lançant <i>déttection de la magie</i> . (Si l'aura ne provient pas d'un sort, le DD est égal à 15 + moitié du niveau de lanceur de sorts du créateur de l'effet.) Pas d'action nécessaire.	15 + niveau du sort
Identifier un <i>symbole</i> à l'aide de <i>lecture de la magie</i> .	19
Identifier un sort faisant déjà effet (le personnage doit le voir ou détecter ses effets) Pas d'action nécessaire. Une seule tentative.	20 + niveau du sort
Identifier les objets ou matériaux créés par magie (par exemple, comprendre qu'un mur métallique a été obtenu grâce au sort mur de fer). Pas d'action nécessaire. Une seule tentative.	20 + niveau du sort
Déchiffrer un sort écrit (par exemple, sur un parchemin) sans avoir recours à lecture de la magie. Une tentative par jour. Nécessite une action complexe.	20 + niveau du sort
Identifier un sort ciblé sur le personnage après avoir joué un jet de sauvegarde contre ce sort. Pas d'action nécessaire. Une seule tentative	25 + niveau du sort
Identifier une potion. Une minute de travail. Une seule tentative.	25
Tracer un graphe permettant de lancer une <i>ancre dimensionnelle</i> sur un <i> cercle magique</i> . Dix minutes de travail. Une seule tentative. Test joué en secret.	20
Comprendre un effet magique étrange ou unique, comme celui que produirait par exemple une rivière de magie pure. Temps de travail variable. Une seule tentative.	30 ou plus

Action. Variable, selon la table précédente.

Nouvelles tentatives. Voir ci-dessus.

Spécial. Les magiciens spécialisés bénéficient d'un bonus de +2 au test de compétence lorsqu'ils sont en présence d'un sort de leur école de prédilection. En revanche, ils subissent un malus de -5 si le sort provient d'une école qui leur est interdite (dans ce cas, certaines possibilités leur sont même refusées, comme apprendre le sort en question).

Un personnage possédant le don Affinité magique obtient un bonus de +2 sur les tests d'Art de la magie.

De plus, certains sorts permettent d'obtenir des informations supplémentaires sur la magie à condition de réussir un test d'Art de la magie Lorsque c'est le cas, ces indications sont données dans la description du sort (voir par exemple *déttection de la magie*).

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (mystères) confère un bonus de +2 sur les tests d'Art de la magie.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Utilisation des objets magiques confère un bonus de +2 au test d'Art de la magie si l'on se sert de cette compétence pour déchiffrer un sort rédigé sur un parchemin.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Art de la magie confère un bonus de +2 sur les tests d'Utilisation d'objets magiques associés aux parchemins.

Artisanat (Int)

Comme Connaissances, Profession ou Représentation, cette compétence est en réalité une famille de compétences distinctes.

Toute forme d'artisanat vise à créer quelque chose. Si un travail n'a pas pour résultat final la production de quelque chose, c'est probablement une forme de Profession.

Test de compétence. Le personnage peut vivre de son métier, auquel cas il gagne, par semaine de travail, un nombre de pièces d'or égal à la moitié du résultat de son test de compétence. Il sait comment utiliser au mieux les outils de sa spécialité, accomplir les tâches habituelles, superviser le travail de la main-d'œuvre et régler les problèmes courants (assistants et ouvriers non qualifiés sont payés en moyenne 1 pa par jour).

Mais l'utilité principale de cette compétence est de permettre au personnage de fabriquer un objet correspondant à la branche d'artisanat choisie. Le DD dépend de la complexité de l'objet créé. Le temps nécessaire à la fabrication est déterminé par le DD, le résultat du test de compétence et le prix de l'objet (ce dernier indique également le prix des matières premières nécessaires). (Dans l'univers du jeu, ce sont le degré de maîtrise, le temps de fabrication et les matières premières qui déterminent la valeur d'un objet. C'est pour cette raison que le coût de ce dernier et le DD du test d'artisanat définissent le temps de fabrication et le coût des matières premières.)

Dans certains cas, le sort *fabrication* permet d'obtenir le même résultat qu'une utilisation d'Artisanat sans test de compétence. Cela étant, le mage doit tout de même réussir un test d'Artisanat quand il tente d'obtenir des objets requérant une grande maîtrise (bijoux, épées, verre, cristal, etc.).

Un test de compétence d'Artisanat (travail du bois) réussi juste après avoir lancé le sort *bois de fer* permet de créer des objets en bois aussi résistants que l'acier.

Avec *création mineure*, il est nécessaire de faire un test de la forme d'artisanat appropriée pour obtenir un objet complexe ; par exemple, Artisanat (fabrication d'arcs) pour tailler des flèches bien droites.

Quelle que soit la spécialité choisie, il est conseillé d'utiliser les outils d'artisan appropriés. Dans le cas où le personnage se sert d'outils improvisés ou de qualité inférieure, il subit un malus de circonstances de -2 au test de compétence. À l'inverse, s'il dispose d'outils de maître artisan, il bénéficie d'un bonus de circonstances de +2.

Pour déterminer le temps et le coût de fabrication d'un objet, il faut suivre les étapes suivantes :

- Cherchez le prix de l'objet dans les règles, ou l'estimer au cas où le prix n'est indiqué nulle part. Convertissez le montant en pièces d'argent (1 po = 10 pa).
- Trouvez le DD correspondant ou estimatez le s'il n'est mentionné nulle part.
- Acquittez un tiers du prix de l'objet pour acheter les matières premières.
- Effectuez votre test de compétence, qui représente une semaine de travail.

Si le tirage est réussi, multipliez le résultat obtenu par le DD. Si le total est supérieur ou égal au prix de l'objet en pa, le personnage a mené à bien la tâche qu'il s'était fixée (si ce total est le double ou le triple du prix, il réalise l'objet en deux ou trois fois moins de temps, etc.). Si le résultat de la multiplication n'atteint pas le prix de l'objet, le travail n'est pas terminé. Notez le résultat, que vous additionnerez au test de la semaine suivante. Le processus se poursuit jusqu'à ce que le total atteigne ou dépasse le prix de l'objet.

En cas de test de compétence raté de 1 à 4 points, la fabrication de l'objet ne progresse pas de toute la semaine. Enfin, si le test est raté d'au moins 5 points, la moitié des matières premières sont gâchées ; il faudra donc les racheter dès la semaine suivante.

Progression quotidienne. Il est possible de déterminer le travail accompli chaque jour plutôt que chaque semaine, mais dans ce cas, le total (résultat du test de compétence × DD) est comparé au prix de l'objet exprimé en pièces de cuivre (1 pa = 10 pc).

Fabrication d'objets de maître ou de qualité supérieure. Le personnage a la possibilité de fabriquer un objet de maître ou de qualité supérieure (c'est-à-dire un objet tellement performant qu'il procure un bonus à son utilisateur bien que n'étant pas magique). Pour ce faire, on consulte la table ci-dessous et l'on crée l'aspect "de maître" ou "de qualité supérieure" à part, comme s'il s'agissait d'un objet distinct. Cet aspect s'accompagne de son prix (exemples : 300 po pour une arme de maître, 150 po pour une armure) et un DD d'Artisanat de 20. Une fois l'objet standard et son aspect achevés, le personnage est en possession d'un objet de maître ou de qualité supérieure. (Note : le prix à acquitter pour l'aspect de maître ou de qualité supérieure est égal à un tiers du prix total, tout comme celui des matières premières. Les termes "de maître" et "de qualité supérieure" désignent la même chose et confèrent le même bonus. La différence est faite au niveau de l'usage : on parle généralement d'une épée "de maître" et d'outils de cambrioleur "de qualité supérieure".)

Réparation d'objets. En règle générale, on répare un objet en réussissant un test de compétence dont le DD est le même que celui de la fabrication. Le coût de la réparation se monte à un cinquième (20 %) du prix de l'objet.

Les DD typiques des tests d'Artisanat nécessaires à la fabrication d'un objet particulier sont sur la table suivante.

Objet	Forme d'Artisanat	DD d'Artisanat
Acide	Alchimie ¹	15
Allume-feu, bâton fumigène ou feu grégeois	Alchimie ¹	20
Antidote, bâton éclairant, pierre à tonnerre ou sacoche immobilisante	Alchimie ¹	25
Armure ou bouclier	Fabrication d'armures	10 + bonus à la CA
Arc long ou arc court	Fabrication d'arcs	12
Arc long composite ou arc court composite	Fabrication d'arcs	15
Arc long composite ou arc court composite avec une limite de Force élevée	Fabrication d'arcs	15 + (2 × limite)
Arbalète	Fabrication d'armes	15
Arme courante (corps à corps ou à distance)	Fabrication d'armes	12
Arme de guerre (corps à corps ou à distance)	Fabrication d'armes	15
Arme exotique (corps à corps ou à distance)	Fabrication d'armes	18
Piège mécanique	Fabrication de pièges	Variable ²
Objet très simple (cuillère en bois)	Variable	5
Objet courant (pot de fer)	Variable	10
Objet de qualité (cloche)	Variable	15
Objet complexe ou de maître (serrure)	Variable	20

¹ Il faut être un lanceur de sorts pour fabriquer ces objets.

2 La création de pièges possède ses propres règles.

Action. Sans objet. Les tests d'Artisanat se font à la semaine ou à la journée (voir ci-dessus).

Nouvelles tentatives. Oui, mais chaque fois que le test est raté d'au moins 5 points, la moitié des matières premières sont gâchées et il faut les racheter.

Spécial. En raison de leurs dons innés, les nains bénéficient d'un bonus racial de +2 à toutes les formes d'Artisanat en rapport avec la pierre ou le métal.

Les gnomes bénéficient d'un bonus racial de +2 à leurs tests d'Artisanat (alchimie), car leur odorat sensible leur permet de détecter la moindre différence d'odeur synonyme de réaction chimique.

Il est possible d'augmenter volontairement de +10 les DD d'Artisanat indiqués pour la fabrication d'un objet. Cela permet d'achever la fabrication plus rapidement (puisque le résultat du test sera multiplié par un DD plus élevé pour déterminer la progression). Il faut choisir d'utiliser ou pas ce DD plus important avant de jouer le test hebdomadaire ou quotidien.

Pour fabriquer un objet alchimique, il est nécessaire d'avoir un équipement d'alchimiste et d'être un lanceur de sorts. Si le personnage habite en ville, le coût du matériel est compris dans celui des ingrédients, mais il est particulièrement difficile de se procurer l'équipement requis dans les endroits trop reculés. L'achat et l'approvisionnement régulier d'un laboratoire d'alchimiste confèrent un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Artisanat (alchimie) car les conditions sont en effet particulièrement favorables puisque le personnage dispose de tout le matériel nécessaire, mais ne réduisent pas le coût à acquitter pour utiliser la compétence.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Artisanat confère un bonus de +2 sur les tests d'Estimation liés aux objets produits par ce type d'artisanat.

Bluff (Cha)

Test de compétence. Le test de Bluff est opposé à un test de Psychologie de la victime. La table suivante contient des exemples de bluffs possibles et les modificateurs associés au test de Psychologie de la cible.

Exemples de bluffs

Exemples de situations

Modificateur au test de Psychologie

La cible veut croire le personnage.	-5
Le bluff est crédible et n'affecte guère la cible.	0
Le bluff est un peu dur à croire et implique un léger risque pour la cible.	+5
Le bluff est dur à croire et s'accompagne d'un risque important pour la cible.	+10
Le bluff est totalement délirant.	+20

Il peut être fortement influencé par la situation. Deux éléments, entre autres, peuvent être très défavorables au blufleur : l'histoire qu'il raconte est particulièrement difficile à croire ou l'action qu'il cherche à faire accomplir à la cible va à l'encontre des convictions ou de l'intérêt de cette dernière (ou des ordres qu'elle a reçus, etc.). S'il le juge important, on peut faire la différence entre un bluff échouant parce que la cible n'y croit pas, et un autre échouant pour la simple raison que le personnage en demande trop. Par exemple, si la cible bénéficie d'un bonus de +10 au test de Psychologie en raison des risques associés à la proposition faite par le personnage et si elle remporte le duel de compétences de 10 points ou moins, elle refuse de faire ce qu'on lui demande, mais ne se rend pas compte qu'on tente de l'abuser. Par contre, si elle le remporte de 11 ou plus, la cible comprend que le personnage essaye de la rouler.

Un test de Bluff réussi indique que la cible se comporte comme le personnage le souhaite, du moins pour un temps limité (généralement 1 round), ou qu'elle croit ce que le personnage lui raconte.

Un bluff implique nécessairement une interaction entre le personnage et sa victime. Une créature inconsciente de la présence du personnage ne peut pas être abusée.

Feinter en combat. Cette compétence peut également servir à tromper un adversaire au combat au corps à corps afin de l'empêcher d'esquiver la prochaine attaque du personnage. Pour feinter en combat, le personnage doit effectuer un test de Bluff opposé par le test de Psychologie de sa cible. Cette dernière bénéficie d'un bonus sur son test égal à son bonus de base à l'attaque, en plus des modificateurs habituels. Si le résultat du test de Bluff du personnage est supérieur au résultat de ce test spécial de Bluff, la cible se laisse abuser par ce qu'elle voit, avec pour conséquence que son bonus de Dextérité à la CA ne s'applique pas à la prochaine attaque au corps à corps du personnage. L'attaque doit impérativement se produire avant ou lors du prochain tour de jeu de l'aventurier. Ce type de feinte est extrêmement difficile à réussir contre un ennemi non humanoïde, pour la bonne et simple raison que ce dernier a du mal à lire le langage corporel du personnage (et qu'il se laisse donc moins facilement abuser par de fausses indications) ; dans ce cas, le test de Bluff s'effectue avec un malus de -4. C'est encore plus

dur contre une créature d'intelligence animale (Int 1 ou 2) et le test s'accompagne d'un malus de -8. Enfin, il est impossible de feinter un monstre dénué d'intelligence.

Feinter en combat ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Créer une diversion pour se cacher. La compétence Bluff peut aider à se cacher. Sur un test de compétence réussi, un personnage se trouvant au vu et au su de tous obtient la diversion nécessaire pour tenter un test de Discréption. Cela ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Transmettre un message secret. Un personnage peut utiliser Bluff pour transmettre un message à une autre personne sans que les autres témoins ne puissent le comprendre. Deux roublards utilisant cette compétence peuvent donner l'impression qu'ils discutent de la nouvelle boulangerie du quartier, alors qu'ils préparent en fait le cambriolage du laboratoire d'un magicien maléfique. Le DD est de 15 pour les messages simples et de 20 pour les messages complexes, surtout si ceux-ci font passer des informations nouvelles pour l'auditeur. En cas d'échec de 4 points ou moins, aucun message n'est transmis. Par contre, en cas d'échec plus important (5 points ou plus), un message erroné est transmis ou compris. Toute personne entendant l'échange peut tenter d'intercepter le message par un test de Psychologie opposé au test de Bluff effectué pour transmettre le message (Voir Psychologie).

Action. Variable. Lors d'une simple discussion, un test de Bluff nécessite au moins 1 round (et donc au moins une action complexe) et peut durer bien plus longtemps si le personnage se lance dans une embrouille particulièrement élaborée. Un test de Bluff joué pour feinter en combat ou créer une diversion pour se cacher est une action simple. Un test de Bluff joué pour transmettre un message secret n'est pas une action, il se fait en même temps qu'une conversation normale. Cependant, on peut limiter la quantité d'informations qu'un personnage peut émettre en un seul round.

Nouvelles tentatives. Variable. En règle générale, un test de Bluff raté lors d'une discussion rend la cible trop soupçonneuse pour qu'il soit possible de tenter de l'abuser de nouveau dans les mêmes conditions. Par contre, on peut multiplier les feintes au combat sans limite. Il est aussi de tenter plusieurs fois de transmettre un message, dans la limite d'une fois par round. Chance tentative peut se solder par un message erroné.

Spécial. Les rôdeurs bénéficient d'un bonus au test de compétence lorsqu'ils utilisent Bluff contre leurs ennemis jurés.

Un personnage ayant un serpent pour familier obtient un bonus de +3 sur les tests de Bluff.

Un personnage possédant le don Persuasion obtient un bonus de +2 sur les tests de Bluff.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Bluff confère un bonus de +2 aux tests de Diplomatie, d'Escamotage et d'Intimidation, ainsi qu'aux tests de Déguisement lorsque le personnage se sait observé et fait de son mieux pour se comporter en accord avec le rôle qu'il s'est choisi.

Concentration (Con)

Test de compétence. Un test de Concentration est nécessaire chaque fois qu'un personnage risque d'être distrait (par des dégâts reçus, par un coup de vent et ainsi de suite) alors qu'il entreprend une action qui requiert toute son attention, comme lancer un sort, se concentrer sur un sort actif, diriger un sort, utiliser un pouvoir magique ou lors de l'utilisation d'une compétence qui peut provoquer une attaque d'opportunité. En règle générale, si une action ne peut pas provoquer d'attaque d'opportunité, il n'est pas nécessaire de réussir un test de Concentration lors d'une distraction.

Si le test de Concentration réussit, le personnage peut continuer son activité malgré la distraction. Dans le cas contraire, l'action échoue automatiquement et les ressources engagées sont perdues. C'est-à-dire que si le personnage lançait un sort, ce sort est perdu. S'il se concentrait sur un sort actif, ce sort s'arrête comme si le personnage avait interrompu sa concentration. S'il dirigeait un sort, la direction échoue, mais le sort reste actif. S'il utilisait un pouvoir magique, cette utilisation du pouvoir est perdue. Une compétence échoue aussi, ce qui peut parfois avoir d'autres conséquences.

La table suivante résume les types de distraction nécessitant un test de Concentration. Si la distraction interrompt le lancement d'un sort, le niveau du sort en question s'ajoute au DD du test de Concentration. Dans le cas de distractions multiples, un test est nécessaire pour chaque type de distraction différente. Si un seul d'entre eux est raté, la tâche échoue.

Source de distraction	DD de Concentration ¹
Blessé lors de l'action. ²	10 + dégâts subis
Blessé par des dégâts continus lors de l'action. ³	10 + moitié des dégâts continus subis lors du dernier round
Distraint par un sort n'infligeant pas de dégâts. ⁴	DD du jet de sauvegarde du sort adverse
Mouvements violents (cheval au trot, chariot sur une route accidentée, barque par gros temps ou cale d'un bateau sur une mer démontée).	10
Mouvements très violents (cheval au galop, chariot roulant à tombeau	15

ouvert, barque dans des rapides ou pont d'un navire en pleine tempête).	
Mouvements extraordinairement violents (tremblement de terre).	20
Enchevêtré	15
Agrippé ou immobilisé en situation de lutte (ne peut lancer que des sorts sans composante gestuelle et dont les composantes matérielles sont déjà en main).	20
Grand vent et pluie battante (ou neige).	5
Grêle, tempête de sable ou débris projetés par le vent.	10
Climat causé par un sort tel que <i>tempête vengeresse</i> . ⁴	DD du jet de sauvegarde du sort adverse

1 Si le personnage est distrait alors qu'il lance, se concentre sur ou dirige un sort, le niveau de ce sort s'ajoute au DD indiqué.

2 Concerne les dégâts subis pendant le lancement d'un sort dont le temps d'incantation est d'un round ou plus, ou lors d'une activité prenant plus d'un round (comme Désamorçage/sabotage). Concerne aussi les dégâts infligés par une attaque d'opportunité ou une attaque préparée en réponse au lancement d'un sort (pour les sorts dont le temps d'incantation est de moins d'un round) ou à une activité (pour les activités ne nécessitant pas plus d'une action complexe).

3 Comme ceux d'une *flèche acide de Melf*.

4 Même si le sort ne permet aucun jet de sauvegarde, utilisez le DD qu'il aurait s'il en utilisait un.

Action. Aucune. Les tests de Concentration ne nécessitent aucune action. Soit ce sont des actions libres (lorsqu'ils sont utilisés rétroactivement), soit ils font partie d'une autre action (lorsqu'ils sont utilisés activement).

Nouvelles tentatives. Oui, mais un succès ne contre pas le résultat de l'échec précédent (dans la plupart des cas, le personnage perd le sort qu'il tentait de lancer ou qu'il essayait de garder actif).

Spécial. On peut utiliser Concentration pour lancer un sort, utiliser un pouvoir magique ou une compétence sur la défensive, de façon à éviter de provoquer une attaque d'opportunité. Cela ne s'applique pas aux autres activités provoquant des attaques d'opportunités (comme le déplacement ou le recharge d'une arbalète). Le DD du test est de 15 (plus le niveau du sort lors d'une incantation ou de l'utilisation d'un pouvoir magique sur la défensive). Si ce test de Concentration réussit, on peut tenter l'action normalement sans provoquer d'attaque d'opportunité. Un test de Concentration ne permet cependant pas de faire 10 sur un autre test dans une situation stressante — il faut faire le test normalement. Si le test de Concentration échoue, l'action échoue automatiquement (avec toutes les conséquences habituelles) et les ressources engagées sont perdues (comme dans le cas d'une concentration interrompue).

Un personnage possédant le don Magie de guerre bénéficie d'un bonus de +4 au test de Concentration chaque fois qu'il tente de lancer un sort ou d'utiliser un pouvoir magique sur la défensive ou lorsqu'il est agrippé ou immobilisé en situation de lutte.

Connaissances (Int ; formation nécessaire)

Tout comme Artisanat, Profession et Représentation, cette compétence en regroupe en fait plusieurs. Elle représente l'étude poussée d'un domaine particulier, dont voici les plus courants. Vous pouvez en inventer d'autres.

- Architecture et ingénierie (bâtiments, aqueducs, ponts, fortifications)
- Exploration souterraine (aberrations, cavernes, vases, spéléologie)
- Folklore local (légendes, personnalités pittoresques, habitants, lois et traditions, coutumes, humanoïdes)
- Géographie (pays, types de terrain, climat, peuples)
- Histoire (dynasties, guerres, colonies, migrations, fondation des villes et des pays)
- Mystères (créatures artificielles, créatures magiques, dragons, mystères anciens, phrases incompréhensibles, symboles ésotériques, traditions magiques)
- Nature (animaux, climat, cycles et saisons, fées, géants, humanoïdes monstrueux, plantes, vermines)
- Noblesse et royaute (lignées, heraldique, coutumes, arbres généalogiques, devises, personnalités)
- Plans (plans extérieurs, plans intérieurs, plan Astral, plan Éthéré, Extérieurs, élémentaires, la magie et les plans)
- Religion (dieux et déesses, mythologie, tradition ecclésiastique, symboles sacrés, morts-vivants)

Test de compétence. Le personnage peut répondre à une question traitant de sa spécialité s'il réussit un test de compétence assorti d'un DD de 10 (question élémentaire), 15 (question facile) ou 20, voire 30 (question difficile ou très difficile).

Il est souvent possible d'identifier un monstre, ses pouvoirs spéciaux et ses vulnérabilités. Pour cela, il faut jouer un test de Connaissances d'un DD égal à 10 + les DV du monstre. En cas de réussite, le personnage se souvient d'une information utile mais partielle au sujet de ce monstre. Il obtient une autre information par tranche de 5 points au-delà du DD.

Action. Généralement, aucune. La plupart du temps, les tests de Connaissances ne prennent pas d'action — soit le personnage connaît la réponse, soit il l'ignore.

Nouvelles tentatives. Non. Le test de compétence représente ce que le personnage sait ; réfléchir de nouveau à la question ne lui permet pas d'en apprendre davantage sur le sujet.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (architecture et ingénierie) confère un bonus de +2 sur les tests de Fouille joués pour trouver des passages ou compartiments secrets.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (exploration souterraine) confère un bonus de +2 sur les tests de Survie sous terre.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (folklore local) confère un bonus de +2 sur les tests de Renseignements.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (géographie) confère un bonus de +2 sur les tests de Survie joués pour éviter de se perdre ou pour éviter des dangers.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (histoire) confère un bonus de +2 sur les tests de savoir bardique.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (mystères) confère un bonus de +2 sur les tests d'Art de la magie.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (nature) confère un bonus de +2 sur les tests de Survie dans un environnement naturel à la surface (collines, déserts, forêts, marécages, milieu aquatique, montagnes et plaines).

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (noblesse et royauté) confère un bonus de +2 sur les tests de Diplomatie.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (plans) confère un bonus de +2 sur les tests de Survie sur d'autres plans d'existence.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (religion) confère un bonus de +2 sur les tests de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Survie confère un bonus de +2 sur les tests de Connaissances (nature).

Test inné. Un test inné de Connaissances n'est ni plus ni moins qu'un test d'Intelligence. Sans formation particulière, le personnage ne peut répondre qu'aux questions simples (DD 10 ou moins).

Contrefaçon (Int)

Test de compétence. L'art de la contrefaçon nécessite des matériaux et ingrédients correspondant à ceux utilisés pour obtenir le document à contrefaire, suffisamment de lumière pour y voir, de la cire à cacheter (le cas échéant) et du temps. Si le personnage cherche à contrefaire un document sur lequel l'écriture utilisée n'est pas spécifique à un individu donné (ordres militaires, décret gouvernemental, registre commercial, etc.), il lui suffit d'avoir déjà vu un tel document pour bénéficier d'un bonus de +8 au test de compétence. Pour reproduire une signature, il faut procéder à partir d'une copie (autographe, etc.) et le bonus se monte à +4. Pour contrefaire un long document écrit par un certain individu, il est nécessaire d'avoir accès à de longues pages manuscrites de sa main (plusieurs lettres, un journal intime, etc.).

On joue le test de compétence en secret, ce qui signifie que le personnage ne connaît jamais avec certitude la qualité de son faux. Tout comme pour Déguisement (voir plus loin), aucun test n'est nécessaire tant que personne n'examine le document. Lorsque cela se produit, les deux personnes impliquées (le faussaire et celle qui a le document en main) jouent un test de Contrefaçon. Le test de celui qui lit le document prend en compte les modificateurs suivants :

Exemples	Modificateur au test de Contrefaçon du lecteur
Type de document inconnu du lecteur	-2
Type de document peu connu du lecteur	0
Type de document connu du lecteur	+2
Écriture inconnue du lecteur	-2
Écriture peu connue du lecteur	0
Écriture bien connue du lecteur	+2
Le lecteur ne fait que survoler le document	-2

Un document contredisant la procédure habituelle ou les ordres reçus par le lecteur (ou mettant ce dernier en danger) ne pourra qu'accroître ses soupçons, et donc faciliter son test de Contrefaçon.

Action. Il faut environ 1 minute pour reproduire un document court et simple. S'il est plus long (ou plus complexe), le temps nécessaire passe à 1d4 minutes par page.

Nouvelles tentatives. En règle générale, non. Il est impossible de refaire un essai après qu'un faux a été détecté. Cela étant, le document peut tout à fait abuser quelqu'un d'autre. Le résultat du premier test de Contrefaçon effectué par le personnage pour un document donné est par la suite utilisé chaque fois que quelqu'un inspecte le

document en question. Personne ne peut tenter de détecter un faux plus d'une fois. Si le faussaire remporte le test opposé, le lecteur ne peut prouver qu'il se trouve en présence d'un faux, même s'il a des soupçons.

Spécial. Un personnage possédant le don Fourberie obtient un bonus de +2 sur les tests de Contrefaçon.

Restriction. Il faut savoir lire et écrire la langue concernée pour pouvoir faire des faux ou les repérer (cette compétence est basée sur le langage). Seuls les barbares ayant appris à lire et écrire sont capables d'apprendre l'art de la contrefaçon.

Crochetage (Dex ; formation nécessaire)

Test de compétence. Le DD du test de Crochetage nécessaire pour forcer une serrure dépend de la qualité de celle-ci, selon la table suivante.

Serrure	DD de Crochetage
Très simple	20
Moyenne	25
Bonne	30
Excellente	40

Action. Crocheter une serrure est une action complexe.

Spécial. Un personnage possédant le don Savoir-faire mécanique obtient un bonus de +2 sur les tests de Crochetage.

Une tentative de Crochetage sans outils de cambrioleur s'accompagne d'un malus de circonstances de -2 au test de compétence (ce malus existe encore si l'on utilise un outil tout simple). À l'inverse, l'utilisation d'outils de qualité supérieure garantit un bonus de circonstances de +2 au test.

Test inné. Les personnages n'ayant pas reçu la formation adéquate n'ont pas la possibilité de crocheter les serrures, mais il leur reste la possibilité de les ouvrir en force.

Décryptage (Int ; formation nécessaire)

Test de compétence. Le personnage peut déchiffrer les textes incomplets, mais aussi ceux qui sont rédigés dans une langue inconnue ou archaïque. Le DD de base est égal à 20 pour les messages simples, 25 pour les textes de difficulté normale, et 30 pour ceux qui sont particulièrement complexes ou anciens.

En cas de réussite, le personnage comprend une page (ou son équivalent) du texte qu'il vient de lire. En cas d'échec, on joue un test de Sagesse (DD 5). Si ce second test est également raté, le personnage tire de mauvaises conclusions sur la teneur du texte.

On effectue les deux tests (celui de Décryptage et, au besoin, celui de Sagesse) en secret, pour que le joueur ne sache pas si les informations découvertes par son personnage sont fiables ou non.

Action. Déchiffrer l'équivalent d'une page de texte prend 1 minute (dix actions complexes successives).

Nouvelles tentatives. Non.

Spécial. Un personnage possédant le don Méticuleux obtient un bonus de +2 sur les tests de Décryptage.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Décryptage confère un bonus de +2 aux tests d'Utilisation des objets magiques en rapport avec les parchemins.

Déguisement (Cha)

Test de compétence. C'est le résultat du test de compétence qui décide si le déguisement est bon ou pas. Il est opposé au test de Détection des autres. Si l'aventurier ne fait rien pour attirer l'attention, les autres n'ont aucune raison de jouer un test de Détection. Par contre, s'il se fait remarquer par des individus soupçonneux (tel qu'un garde observant les gens qui entrent par la porte de la ville), on peut considérer que ces derniers vont "faire 10" sur leur test de Détection.

Le personnage n'effectue qu'un seul test de Déguisement, même s'il se retrouve face à plusieurs individus (qui, eux, ont droit à un test de Détection chacun). On joue le test de compétence en secret pour que le joueur ignore si son personnage a réussi à se déguiser ou non.

L'utilisation d'une trousse de déguisement procure un bonus de circonstances de +2 au test de compétence.

L'efficacité du déguisement dépend en grande partie des modifications que le personnage apporte à son apparence normale.

Déguisement	Modificateur au test de Déguisement
Petits détails	+5
Autre sexe ¹	-2
Autre race ¹	-2
Catégorie d'âge différente ¹	-2 ²

¹ Ces modificateurs se cumulent entre eux. Utilisez tous ceux qui s'appliquent.

² Ces modificateurs se cumulent entre eux. Utilisez tous ceux qui s'appliquent.

2 Par catégorie de différence entre celle du personnage et celle dont il souhaite donner l'impression (jeune, adulte, âge mûr, grand âge, vénérable).

Si l'aventurier prend les traits d'un individu en particulier, ceux qui connaissent ce dernier bénéficient d'un bonus supplémentaire à leur test de Détection selon la table suivante. De plus, on considère qu'ils se montrent automatiquement soupçonneux à l'égard du personnage, ce qui justifie systématiquement un test opposé.

Degré de familiarité	Bonus sur le test de Détection
Connaissance	+4
Ami ou associé	+6
Ami proche	+8
Parent, ami intime	+10

En règle générale, on joue un test de Détection à la première rencontre, puis un autre toutes les heures en cas de contact prolongé. Si le personnage croise de nombreux individus sans s'attarder, un test de Détection global par heure (ou par jour) est amplement suffisant, en ajoutant un bonus de groupe aux individus concernés.

Action. Créer un déguisement demande 1d3x10 minutes de travail

Nouvelles tentatives. Oui. Il est possible d'améliorer un déguisement imparfait, mais les cibles sont plus prudentes quand elles savent qu'on a déjà tenté de les abuser.

Spécial. Tout sort modifiant les traits du sujet, comme *changement d'apparence*, *changeant de forme*, *métamorphose provoquée* ou *modification d'apparence*, confèrent un bonus de +10 au test de Déguisement. Il faut réussir un test de Déguisement assorti d'un bonus de +10 pour copier fidèlement quelqu'un à l'aide du sort *voile*. Les sorts de divination permettant de percer les illusions (comme *vision lucide*) sont inefficaces contre les déguisements normaux. Par contre, ils permettent de repérer les composantes magiques venant éventuellement perfectionner un déguisement normal.

Il faut effectuer un test de Déguisement chaque fois que l'on lance *simulacre* pour savoir si la copie est bien conforme à l'original.

Un personnage possédant le don Fourberie obtient un bonus de +2 sur les tests de Déguisement.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 en Bluff confère un bonus de +2 aux tests de Déguisement lorsque le personnage se sait observé et fait de son mieux pour se comporter en accord avec le rôle qu'il s'est choisi.

Déplacement silencieux (Dex ; malus d'armure aux tests)

Test de compétence. Le test de Déplacement silencieux du personnage est opposé au test de Perception auditive de quiconque peut l'entendre. S'il avance lentement (jusqu'à la moitié de sa vitesse de déplacement normale), l'aventurier effectue ce test sans malus. S'il tente d'aller plus vite, il a un malus de -5. Il est quasiment impossible de courir ou de charger en silence (malus de -20).

Il est difficile d'être silencieux en traversant une surface bruyante, comme un marécage ou des buissons. La table suivante indique le malus aux tests de Déplacement silencieux.

Surface	Modificateur aux tests
Sonore (éboulement, marais profond, taillis, décombres importants)	-2
Très sonore (taillis touffu, neige épaisse)	-5

Action. Aucune. Les tests de Déplacement silencieux sont inclus dans un déplacement ou une autre activité et font donc partie d'une autre action.

Spécial. Un personnage ayant un chat pour familier obtient un bonus de +3 sur les tests de Déplacement silencieux.

Les halfelins bénéficient d'un bonus racial de +2 à leurs tests de Déplacement silencieux.

Un personnage possédant le don Discret obtient un bonus de +2 sur les tests de Déplacement silencieux.

Désamorçage/sabotage (Int ; formation nécessaire)

Test de compétence. On effectue le test de Désamorçage/sabotage en secret, afin que le joueur ne sache pas si son personnage a réussi ou non. Le DD du test dépend de la complexité du mécanisme. Mettre hors service (ou coincer, etc.) un objet simple correspond à un DD de 10. Le DD augmente pour les mécanismes plus complexes. En cas de succès, le personnage mène l'opération à bien. En cas d'échec de 1 à 4 points, il peut réessayer. Si le test est raté d'au moins 5 points, un incident se produit : si le personnage tente de désamorcer un piège, il le déclenche accidentellement ; s'il se livre à une tentative de sabotage, il est persuadé d'avoir mis l'objet hors service, mais celui-ci continue de fonctionner parfaitement.

Il est aussi possible de saboter des objets simples comme une selle ou la roue d'un chariot de telle façon qu'ils fonctionnent normalement pendant un temps, puis se cassent ou tombent en panne un peu plus tard (généralement après 1d4 rounds ou minutes d'utilisation).

Une tentative de Désamorçage/sabotage sans outils de cambrioleur s'accompagne d'un malus de circonstances de -2 au test de compétence (ce malus existe toujours si l'on utilise un outil tout simple). À l'inverse, l'utilisation d'outils de cambrioleur de qualité supérieure garantit un bonus de circonstances de +2 au test.

Objet/mécanisme	Temps nécessaire	DD de Désamorçage/sabotage ¹	Exemple
Simple	1 round	10	Cincer une serrure
Complexes	1d4 rounds	15	Saboter une roue de chariot
Très complexe	2d4 rounds	20	Désarmer un piège ou le réarmer
Incroyablement complexe	2d4 rounds	25	Désarmer un piège complexe, saboter un mécanisme à retardement

¹ Le DD augmente de +5 si le personnage fait en sorte que personne ne remarque que l'objet a été touché.

Action. Le temps nécessaire pour opérer dépend de la complexité du mécanisme, comme l'indique la table précédente. Mettre un mécanisme simple hors service demande à peine 1 round (soit une action complexe) et les objets plus complexes prennent 1d4 ou 2d4 rounds.

Nouvelles tentatives. Variable. Le personnage peut réessayer s'il a raté de moins de 5 points, mais il doit savoir qu'il a échoué pour pouvoir réessayer.

Spécial. Un personnage possédant le don Savoir-faire mécanique obtient un bonus de +2 sur les tests de Désamorçage/sabotage.

Un roublard dépassant de 10 points ou plus le DD d'un piège peut l'étudier, comprendre son fonctionnement et le contourner (de même que ses compagnons) sans avoir besoin de le désamorcer.

Restriction. Les roublards (et les autres classes bénéficiant de l'aptitude recherche des pièges) sont également capables de désamorcer les pièges magiques. En règle générale, les pièges magiques s'accompagnent d'un DD de 25 + niveau du sort utilisé dans leur création. Ainsi, désamorcer un piège préparé à l'aide de *runes explosives* correspond à un DD de 28, car *runes explosives* est un sort du 3^e niveau.

Les sorts *cercle de téléportation*, *glyphe de garde*, *piège à feu* et *symbole* créent eux aussi des pièges qu'un roublard peut désarmer à l'aide de cette compétence. A l'inverse, Désamorçage/sabotage ne peut rien contre *croissance d'épines* ou *pierres acérées*.

Autres moyens de se débarrasser d'un piège

Il est possible d'endommager la plupart des pièges sans avoir recours à un test de Désamorçage/sabotage.

Pièges utilisant une attaque à distance. Une fois qu'un aventurier sait où est un piège, une manière rudimentaire mais efficace d'en venir à bout est de détruire le mécanisme, en supposant qu'il puisse y accéder. Si ce n'est pas le cas, il peut toujours boucher les trous d'où jaillissent les projectiles. Cela le protège efficacement contre le piège, à moins que les projectiles ne fassent assez de dégâts pour traverser les bouchons !

Pièges utilisant une attaque au corps à corps. Un personnage peut neutraliser ces pièges en détruisant le mécanisme ou en bloquant les armes, comme il est décrit plus haut. Vous pouvez aussi étudier la façon dont se déclenche le piège pour être capable de l'éviter juste à temps. Un personnage qui étudie attentivement un piège lorsqu'il se déclenche obtient un bonus d'esquive de +4 à la CA contre les attaques de ce piège s'il se déclenche à nouveau dans la minute qui suit.

Fosses/trappes. Saboter une fosse revient généralement à détruire la trappe qui la masque, pour la dévoiler à tous. Remplir la fosse d'une quelconque substance ou fabriquer un pont de fortune au-dessus est un simple travail manuel et pas l'utilisation de la compétence Désamorçage/sabotage. On peut aussi endommager les pieux qui se trouvent au fond de la fosse en les frappant (ils peuvent être détruits comme des dagues).

Pièges magiques. *Dissipation de la magie* fait des merveilles pour ce type de piège. Si le personnage réussit un test de niveau de lanceur de sorts contre le niveau du créateur du piège, sa magie est réprimée pendant 1d4 rounds. Cela fonctionne uniquement avec la version ciblée de *dissipation de la magie*, pas avec la version de zone.

Détection (Sag)

Test de compétence. Cette compétence sert principalement à remarquer les créatures ou les personnages cachés. En règle générale, le test de Détection est opposé au test de Discréption de celui qui essaye de ne pas se faire voir. Il arrive que quelqu'un ne se cachant pas soit difficile à repérer (par exemple au sein d'une foule). Dans ce cas, on a également recours à cette compétence.

Un test de Détection de 20 ou plus permet généralement de prendre conscience de la présence d'une créature invisible à proximité, sans pour autant la voir réellement.

Cette compétence sert également à reconnaître les individus déguisés (voir Déguisement) et pour lire sur les lèvres lorsqu'on ne peut entendre ou comprendre les paroles de quelqu'un. On peut demander des tests de Détection pour déterminer la distance initiale lors d'une rencontre. Un malus s'applique sur ces tests selon la distance entre les deux personnes, ainsi que si le personnage est distrait (c'est-à-dire qu'il ne se concentre pas uniquement sur sa surveillance).

Condition	Malus sur le test de Détection
Tous les 3 mètres de distance	-1
Personnage distrait	-5

Lecture sur les lèvres. Pour comprendre ce que dit une personne en observant les mouvements de ses lèvres, l'aventurier doit se trouver à 9 mètres ou moins de l'individu qui parle, le voir parler et comprendre sa langue (La lecture sur les lèvres est liée au langage). Le DD de base est égal à 15, mais il peut être plus élevé si le discours est particulièrement complexe ou si l'orateur souffre de difficultés d'élocution. Le personnage doit toujours conserver une ligne de vue sur les lèvres de sa cible.

En cas de succès sur son test de compétence, le personnage comprend la teneur générale de ce que l'autre a dit au cours de la minute écoulée, mais rate généralement quelques détails. Si le test de compétence échoue de 4 points ou moins, le personnage n'arrive pas à lire sur les lèvres du sujet. Si le test est raté de 5 points ou plus, il comprend autre chose. On joue le test en secret afin que le joueur ne sache pas si son personnage commet une erreur ou non.

Action. Variable. Le personnage peut faire un test de Détection sans dépenser d'action chaque fois qu'il a l'occasion de voir quelque chose de façon réactive (par exemple, en arrivant dans une nouvelle pièce ou lorsqu'un adversaire tente de passer discrètement derrière lui). Par contre, retenter de voir quelque chose que l'on n'a pas réussi à voir est une action de mouvement. Pour lire sur les lèvres, le personnage doit se concentrer pendant 1 minute entière avant de jouer son test de Détection, ce qui l'empêche de faire quoi que ce soit d'autre pendant ce temps (il peut éventuellement se déplacer, mais à vitesse réduite de moitié).

Nouvelles tentatives. Oui. Un personnage peut essayer de voir quelque chose autant de fois qu'il le souhaite. On peut essayer de lire sur les lèvres une fois par minute.

Spécial. Une créature fascinée subit un malus de -4 à ses tests de Détection utilisés de façon réactive.

Un personnage possédant le don Vigilance bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Détection.

Les rôdeurs gagnent un bonus aux tests de Détection contre leurs ennemis jurés.

Les elfes bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de Détection.

Les demi-elfes bénéficient d'un bonus racial de +1 aux tests de Détection.

Un personnage ayant un aigle pour familier obtient un bonus de +3 sur les tests de Détection effectués à la lumière du jour ou dans des zones bien illuminées.

Un personnage ayant une chouette pour familier obtient un bonus de +3 sur les tests de Détection effectués dans l'ombre ou d'autres zones sombres.

Diplomatie (Cha)

Test de compétence. Le personnage peut modifier l'attitude des gens qui l'entourent en réussissant un test de Diplomatie (voir Influencer l'attitude des PNJ ci-dessous). Dans le cadre de négociations, tous les participants jouent un test de Diplomatie afin de déterminer qui prend l'ascendant. On a également recours à cette méthode lorsque deux individus opposés par un différend plaident leur cause devant une tierce personne.

Action. Modifier l'attitude de ses interlocuteurs par un test de Diplomatie prend généralement au moins 1 minute (soit dix actions complexes successives). Selon la situation, ce temps peut grandement augmenter. Les tentatives de Diplomatie précipitées, par exemple pour séparer deux guerriers en colère prêts à en découdre, sont possibles, mais avec un malus de -10 sur le jet.

Nouvelles tentatives. Éventuellement, mais ce n'est pas recommandé car les nouvelles tentatives sont généralement sans effet. Même si le test initial est réussi, il y a des limites au-delà desquelles l'autre participant aux négociations ne peut aller, et tenter de l'influencer davantage risque de faire plus de mal que de bien. Si le test est raté, la partie adverse n'en est que plus ancrée dans ses convictions, et il devient impossible de la faire changer d'avis.

Spécial. Les demi-elfes étant souvent au cœur de multiples cultures, ils bénéficient d'un bonus de +2 sur les tests de Diplomatie.

Un personnage possédant le don Négociation obtient un bonus de +2 sur les tests de Diplomatie.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Bluff, Connaissances (noblesse et royaute) ou Psychologie confère un bonus de +2 sur les tests de Diplomatie.

Influencer l'attitude des PNJ

Consultez la table suivante pour déterminer le résultat des tests de Diplomatie (ou de Charisme) joués pour modifier l'attitude d'un PNJ, ou pour les tests d'empathie sauvage joués pour modifier d'attitude d'un animal ou d'une créature magique.

		Nouvelle attitude				
Attitude initiale	Hostile	Inamical	Indifférent	Amical	Serviable	
Hostile	moins de 20	20	25	35	50	
Inamical	moins de 5	5	15	25	40	
Indifférent	—	moins de 1	1	15	30	
Amical	—	—	moins de 1	1	20	
Serviable	—	—	—	moins de 1	1	

Attitude	Signification	Actions possibles
Hostile	Prêt à prendre des risques pour nuire	Attaque, gêne, insultes virulentes, fuite
Inamical	Veut du mal	Mensonges, malveillance, surveillance, insultes
Indifférent	Sans opinion	Contact social usuel
Amical	Veut du bien	Discussion, conseils, offre d'aide limitée, soutien verbal
Serviable	Prêt à prendre des risques pour aider	Protection, soins, assistance

Discretion (Dex ; malus d'armure aux tests)

Test de compétence. Le test de Discretion du personnage est opposé au test de Détection de quiconque se trouve en position de le repérer. S'il avance lentement (jusqu'à la moitié de sa vitesse de déplacement normale), l'aventurier effectue ce test sans malus. S'il tente d'aller plus vite, il a un malus de -5. Il est quasiment impossible de courir ou de charger en restant caché (malus de -20).

Les créatures d'une autre catégorie de taille que M voient leur test de Discretion s'accompagner des modificateurs suivants : taille I : +16, taille Min : +12, taille TP : +8, taille P : +4, taille G : -4, taille TG : -8, taille Gig : -12, taille C : -16.

Un abri ou un camouflage est nécessaire pour pouvoir tenter un test de Discretion. Un personnage bénéficiant d'un abri ou d'un camouflage total n'a généralement pas besoin de réussir un test de Discretion, puisqu'il est de toute façon impossible de le voir (mais ce n'est pas toujours le cas, voir la section Spécial, ci-dessous).

Il est impossible de se cacher si l'on est observé, même peu attentivement. Le personnage peut éventuellement le faire s'il passe l'angle d'un couloir, par exemple, mais les autres savent au moins dans quel secteur il se trouve. L'aventurier peut utiliser normalement sa compétence s'il parvient à distraire ses observateurs ne serait-ce qu'un instant (par exemple, avec la compétence Bluff ; voir ci-dessous). Dans ce cas, il ne lui reste plus qu'à atteindre une cachette avant que l'on s'intéresse de nouveau à lui (en règle générale, on considère que la cachette doit se trouver à moins de 30 cm par degré de maîtrise atteint en Discretion). Le test de Discretion se fait toutefois à -10, car le personnage doit aller vite.

Tir embusqué. Lorsqu'un personnage est déjà caché à 3 mètres ou plus de sa cible, il peut porter une attaque à distance puis se cacher à nouveau dans le même round. Il subit cependant un malus de -20 sur son test de Discretion après son tir.

Créer une diversion pour se cacher. La compétence Bluff peut aider à se cacher. Sur un test de Bluff réussi, un personnage se trouvant au vu et au su de tous obtient la diversion nécessaire pour tenter un test de Discretion.

Action. La plupart du temps, aucune. Les tests de Discretion font généralement partie d'un déplacement et ne nécessitent pas une action distincte. Cependant, se cacher après avoir tiré (voir Tir embusqué ci-dessus) est une action de mouvement.

Spécial. Un personnage invisible bénéficie d'un bonus de +40 sur les tests de Discretion s'il est immobile et d'un bonus de +20 seulement s'il se déplace.

Un personnage possédant le don Discret obtient un bonus de +2 sur les tests de Discretion.

Un rôdeur de niveau 13 peut tenter un test de Discretion sans bénéficier d'un abri ou d'un camouflage, à condition d'être sur un terrain naturel. À la même condition, un rôdeur de niveau 17 peut se cacher même s'il est observé.

Dressage (Cha ; formation nécessaire)

Test de compétence. Le DD nécessaire pour obtenir l'effet désiré dépend de ce que l'on souhaite obtenir.

Tâche	DD de Dressage
Diriger un animal	10
Pousser un animal	15
Enseigner des tours à un animal	15 ou 20 ¹

Enseigner une fonction à un animal	15 ou 20 ¹
Élever un animal sauvage	15 + DV de l'animal
1 Voir les descriptions des tours.	

Fonction D	D Fonction	DD	
Animal de chasse	20	Monture	15
Animal de combat	20	Monture de guerre	20
Animal de foire	12	Travailleur de force	15
Animal de garde	20		

Diriger un animal. Cette action consiste à ordonner à un animal d'effectuer l'une des tâches ou des tours de son répertoire. Par exemple, pour ordonner à un chien entraîné au combat d'attaquer un adversaire, il faut réussir un test de Dressage de DD 10. Si l'animal est blessé ou à subit des dégâts non-létaux ou un affaiblissement ou une diminution de caractéristique, le DD augmente de +2. Si le test réussit, l'animal exécute la tâche ou le tour lors de sa prochaine action.

Pousser un animal. Cette action permet de pousser un animal à effectuer une tâche ou un tour pour lequel il n'est pas entraîné, mais dont il est physiquement capable. Cela comprend aussi la marche forcée ou le footing pendant plus d'une heure entre deux cycles de sommeil. Si l'animal est blessé ou a subi des dégâts non-létaux ou un affaiblissement ou une diminution de caractéristique, le DD augmente de +2. Si le test réussit, l'animal exécute la tâche ou le tour lors de sa prochaine action.

Enseigner des tours à un animal. Il faut une semaine de travail au personnage (et un test réussi de Dressage au DD indiqué) pour apprendre un tour spécifique à un animal. Les animaux ayant une valeur d'Intelligence de 1 (comme les serpents et les requins) peuvent apprendre jusqu'à trois tours au maximum, tandis que les animaux plus intelligents (comme les chiens et les chevaux) peuvent apprendre jusqu'à six tours. Les tours les plus courants (et le DD qui leur est associé) sont décrits ci-dessous.

“Arrête !” (DD 15). L'animal cesse le combat ou recule selon les cas. Un animal qui ne connaît pas ce tour continue le combat jusqu'à ce qu'il doive fuir (à cause de blessures, d'un effet de terreur et ainsi de suite) ou que son adversaire son vaincu.

“Attaque !” (DD 20). L'animal attaque les créatures qu'il perçoit comme étant des ennemis. Le personnage peut désigner du doigt une cible précise, que l'animal attaquera s'il en est capable. En temps normal, un animal n'attaque que les créatures de type humanoïde, humanoïde monstrueux, géant ou d'autres animaux. Apprendre à un animal à attaquer les créatures de tous types (y compris des créatures surnaturelles comme les aberrations et les morts-vivants) compte comme deux tours.

“Attends !” (DD 15). L'animal reste en place et attend le retour de son maître. Il n'agresse pas les créatures qui s'approchent de lui, mais se défend au cas où.

“Au pied !” (DD 15). L'animal suit son maître comme son ombre, même si cela l'oblige à se rendre dans un lieu qui lui déplaît.

“Cherche !” (DD 15). L'animal va à l'endroit désigné et y cherche quelque chose de vivant ou de mobile.

“Garde !” (DD 20). L'animal reste où il est et empêche quiconque d'approcher.

“Joue !” (DD 15). L'animal connaît une série de tours simples, comme s'asseoir, se coucher sur le dos, donner la patte, gronder ou aboyer à la demande et ainsi de suite.

“Protège !” (DD 20). L'animal défend toujours son maître (ou se prépare à le défendre si aucune menace n'est visible), sans que celui-ci n'ait besoin de lui donner un ordre. Il peut aussi lui ordonner de protéger une autre personne.

“Suis !” (DD 15). L'animal suit la piste olfactive qu'on lui présente. (Cela suppose que l'animal possède la particularité odorat)

“Travaille !” (DD 15). L'animal peut tirer ou pousser une charge intermédiaire ou lourde.

“Va chercher !” (DD 15). L'animal va chercher quelque chose. Si son maître ne lui indique pas l'objet à rapporter, il en prend un au hasard.

“Viens !” (DD 15). L'animal vient se placer près de son maître, même s'il ne le ferait pas en temps normal (en l'obligeant à monter sur un bateau par exemple).

Enseigner une fonction à un animal. Plutôt que d'apprendre des tours un par un à un animal, il est possible de l'entraîner à une fonction particulière. La fonction d'un animal regroupe une série de tours formant un tout homogène. L'animal doit remplir toutes les conditions des tours compris dans la fonction. Si une fonction inclut plus de trois tours, elle est réservée aux animaux ayant une valeur d'Intelligence de 2.

On ne peut apprendre qu'une fonction à un animal, mais il peut apprendre des tours supplémentaires s'il est assez intelligent pour cela. Entraîner un animal à assumer une fonction demande moins de tests de Dressage,

mais autant de temps que de lui apprendre individuellement les tours qui la composent. À la discréption du MJ, il est possible d'inventer d'autres fonctions que celles qui sont présentées ici.

Monture de combat (DD 20). Un animal entraîné pour être une monture de combat connaît les tours arrête, attaque, au pied, garde, protège et viens. Entraîner un animal pour devenir une monture de combat prend six semaines. Entraîner un animal possédant déjà la fonction monture pour qu'il devienne une monture de combat ne prend que trois semaine (et nécessite un test de Dressage de DD 20). Sa nouvelle fonction et son nouveau répertoire de tours remplacent les précédents. Les destriers et les chiens de selle sont déjà entraînés à porter des cavaliers en combat et n'ont pas besoin d'un entraînement supplémentaire pour cela.

Animal de combat (DD 20). Un animal entraîné pour le combat connaît les tours arrête, attaque et attends.

Entraîner un animal pour devenir un animal de combat prend trois semaines.

Animal de garde (DD 20). Un animal entraîné pour la garde connaît les tours arrête, attaque, garde et protège.

Entraîner un animal pour devenir un animal de combat prend quatre semaines.

Travailleur de force (DD 15). Un animal entraîné pour le travail de force connaît les tours travaille et viens.

Entraîner un animal pour devenir un animal de combat prend deux semaines.

Animal de chasse (DD 20). Un animal entraîné pour la chasse connaît les tours arrête, attaque, au pied, suis et va chercher. Entraîner un animal pour devenir un animal de combat prend six semaines.

Animal de foire (DD 15). Un animal entraîné pour la foire connaît les tours attends, au pied, joue, va chercher et viens. Entraîner un animal pour devenir un animal de combat prend cinq semaines.

Monture (DD 15). Un animal entraîné être une monture connaît les tours attends, au pied et viens. Entraîner un animal pour devenir un animal de combat prend trois semaines.

Élever un animal sauvage. Le personnage est capable d'élever un animal sauvage comme s'il s'agissait d'un animal domestique. Il peut s'occuper de trois animaux du même type à la fois. En cas de succès au test de compétence, l'animal peut apprendre des tours (soit en même temps qu'il est élevé, soit plus tard comme un animal domestique).

Action. Variable. Diriger un animal est une action de mouvement et pousser un animal est une action complexe. (Un druide ou un rôdeur peut diriger son compagnon animal par une action libre et le pousser par une action de mouvement.) Pour une tâche à durée fixe, le personnage doit passer la moitié du temps indiqué (à raison de 3 heures par jour et par animal) avant d'effectuer son test de compétence. En cas d'échec, il ne parvient pas à dresser ou mater l'animal, ni à lui enseigner le moindre tour, mais il n'a pas à finir le dressage ou l'élevage. Si le test est réussi, il faut encore accorder à l'animal le reste du temps nécessaire pour que le dressage (ou autre) soit couronné de succès. En cas d'interruption, ou si le personnage n'achève pas la tâche fixée, toute tentative faite par la suite pour dresser, mater ou apprendre des tours à l'animal échoue automatiquement.

Nouvelles tentatives. Oui, sauf pour élever un animal sauvage.

Spécial. On peut utiliser cette compétence sur une créature ayant une valeur d'Intelligence de 1 ou 2 et qui n'est pas un animal, mais le DD de la tâche augmente de +5. Le nombre de tours que ces créatures peuvent apprendre est limité de la même façon que pour les animaux.

Un druide ou un rôdeur obtient un bonus de circonstances de +4 sur les tests de Dressage liés à son compagnon animal. De plus, le compagnon animal d'un druide ou d'un rôdeur connaît un (ou plusieurs) tours supplémentaires, qui ne comptent pas dans la limite normale des tours qu'un animal peut apprendre et ne nécessitent aucun temps de dressage.

Un personnage possédant le don Fraternité animale obtient un bonus de +2 sur les tests de Dressage.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Dressage confère un bonus de +2 sur les tests d'Équitation et sur les tests d'empathie sauvage.

Test inné. Un personnage ayant un degré de maîtrise nul en Dressage peut diriger ou pousser les animaux domestiques en réussissant un test de Charisme, mais il ne peut ni dresser, ni élever d'animaux. Un druide ou un rôdeur ayant un degré de maîtrise nul en Dressage peut effectuer un test de Charisme pour diriger ou pousser son compagnon animal, mais il ne peut ni dresser, ni élever d'autres animaux non domestiqués.

Équilibre (Dex ; malus d'armure aux tests)

Test de compétence. Le personnage peut se déplacer sur une surface dangereuse. Un test de compétence réussi lui permet d'avancer à vitesse réduite de moitié pendant 1 round. En cas d'échec de 1 à 4 points, il ne progresse pas de tout le round. S'il rate son test d'au moins 5 points, il tombe. La difficulté varie en fonction de la surface, comme suit :

Surface étroite	DD ¹	Surface dangereuse	DD ¹
Large de 15 à 30 cm	10	Larges pierres inégales	10 ²
Large de 5 à 15 cm	15	Sol de pierres taillées	10 ²
Large de moins de 5 cm	20	Sol en pente ou abrupt	10 ²

¹ À ces DD s'ajoutent éventuellement les modificateurs de la table suivante.

2 Seulement dans le cas d'une charge ou d'une course. En cas d'échec de moins de 5 points, le personnage ne peut courir ou charger, mais il peut agir normalement par ailleurs.

Modificateurs de surface étroite

Surface	Modificateur au DD ¹
Légèrement encombré (éboulis, décombres épars)	+2
Très encombré (sol d'une grotte naturelle, décombres nombreux)	+5
Légèrement glissant (sol humide)	+2
Très glissant (verglas)	+5
Sol en pente ou abrupt	+2

1 Ces modificateurs s'ajoutent au DD pour une surface étroite. Ils se cumulent entre eux.

Combat en équilibre. Un personnage se déplaçant en équilibre est considéré comme étant pris au dépourvu, puisqu'il est incapable de bouger pour éviter les coups. Il perd donc son bonus de Dextérité à la CA. S'il a atteint un degré de maîtrise de 5 ou plus en Équilibre, il n'est pas considéré comme étant pris au dépourvu et conserve son bonus de Dextérité à la CA. Chaque fois qu'un personnage en équilibre subit des dégâts, il doit réussir un nouveau test de compétence de même DD pour rester debout.

Déplacement accéléré. On peut choisir de se déplacer sur une surface périlleuse plus vite que ce qui est décrit ci-dessus. À condition d'accepter un malus de -5 sur ses tests d'Équilibre, il est possible de se déplacer de sa vitesse de déplacement entière par une action de mouvement. (On peut se déplacer ainsi de deux fois sa vitesse de déplacement, mais cela requiert deux tests d'Équilibre — un pour chaque action de mouvement.) On peut aussi accepter ce malus pour tenter une charge sur une surface périlleuse. Il faut alors réussir un test d'Équilibre par multiple de sa vitesse (ou fraction) parcouru pendant la charge.

Action. Aucune. Effectuer un test d'Équilibre ne nécessite aucune action, mais fait partie d'une autre action ou est joué en réaction à un événement.

Spécial. Un personnage possédant le don Funambule obtient un bonus de +2 sur les tests d'Équilibre.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Acrobaties confère un bonus de +2 en Équilibre.

Équitation (Dex)

Si le personnage tente de chevaucher une créature qui n'est faite pour cela (comme la plupart des bipèdes), il subit un malus de -5 sur ses tests d'Équitation.

Test de compétence. Les actions d'équitation classiques n'exigent pas de test de compétence. Le personnage peut ainsi seller sa monture, monter en selle, aller au pas, trotter, galoper, et descendre sans le moindre problème. Monter ou descendre de selle correspond à une action de mouvement. Certaines tâches requièrent un test de compétence :

Tâche	DD d'Équitation
Guider sa monture avec les genoux	5
Rester en selle	5
Combattre sur un destrier	10
Utiliser sa monture comme abri	15
Amortir sa chute	15
Sauter un obstacle	15
Éperonner sa monture	15
Contrôler sa monture au combat	20
Monter ou descendre de selle rapidement	20 ¹

1 Le malus d'armure aux tests s'applique au test.

Guider sa monture avec les genoux. Le personnage sait guider sa monture à l'aide de ses seuls genoux, ce qui lui laisse les mains libres en cas de combat. Le test d'Équitation s'effectue au début de chaque tour de jeu. En cas d'échec, l'aventurier ne peut se servir que d'une main au cours du round, l'autre étant nécessaire pour contrôler sa monture.

Rester en selle. Quand le personnage est blessé ou quand sa monture s'affole, il réagit instantanément pour ne pas tomber. Utiliser cette option ne nécessite pas d'action.

Combattre sur un destrier. Le cavalier peut placer sa ou ses attaques, tout en faisant attaquer sa monture si elle est entraînée au combat. Utiliser cette option est une action libre.

Utiliser sa monture comme abri. Le personnage peut sauter de selle et se cacher derrière sa monture, qui lui procure un abri. Il ne peut ni attaquer ni lancer des sorts lorsqu'il est dans cette position. S'il rate son test de compétence, il n'est pas considéré comme étant à l'abri. Utiliser cette option ne nécessite pas d'action.

Amortir sa chute. Le personnage a appris à amortir sa chute si sa monture tombe ou se fait tuer sous lui. En cas de test de compétence raté, il subit 1d6 points de dégâts de chute. Utiliser cette option ne nécessite pas d'action.

Sauter un obstacle. Le personnage peut encourager sa monture à sauter un obstacle au cours de son déplacement. La distance parcourue lors du saut est déterminée par le modificateur d'Équitation du personnage ou le modificateur de Saut de la monture (on prend systématiquement le plus faible des deux). Si le personnage rate son test d'Équitation, il tombe lorsque sa monture quitte le sol et subit au moins 1d6 points de dégâts de chute. Utiliser cette option n'est pas une action, mais fait partie d'une action de mouvement.

Éperonner sa monture. Au prix d'une action de mouvement, le personnage peut inciter sa monture à aller plus vite. Un test d'Équitation réussi augmente la vitesse de la monture de 3 mètres pendant 1 round, mais elle subit 1 point de dégâts. On peut utiliser cette option plusieurs rounds de suite, mais chaque round consécutif double les dégâts subis par la monture (2 points, puis 4 points, puis 8 points et ainsi de suite).

Contrôler sa monture au combat. Au prix d'une action de mouvement, le personnage a la possibilité de contrôler un poney, un cheval léger ou un cheval lourd (ou une autre monture qui ne soit pas habituée aux batailles) au combat. En cas d'échec au test de compétence, il ne peut rien faire d'autre de tout le round. Aucun test n'est nécessaire pour les chevaux ou poneys de guerre.

Monter ou descendre de selle rapidement. Le personnage sait monter en selle ou sauter au sol extrêmement rapidement. À condition qu'il réussisse son test d'Équitation et que sa monture ne fasse pas plus d'une catégorie de taille que lui, il lui suffit d'une action libre. S'il rate son test de compétence, cela lui demande automatiquement une action de mouvement. Il est impossible de tenter cette acrobatie sans avoir au moins une action de mouvement disponible au cours du round (en cas d'échec) ou si la monture est plus grande que son cavalier d'au moins deux catégories de taille.

Action. Variable. Monter ou descendre de selle est habituellement une action de mouvement. Les autres tests sont des actions de mouvement, des actions libres ou ne sont pas des actions, selon les cas.

Spécial. Monter à cru entraîne un malus de -5 aux tests d'Équitation.

Si la monture du personnage est équipée d'une selle de guerre, il bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 à tous les tests visant à déterminer s'il parvient à se maintenir en selle.

Il est nécessaire de maîtriser la compétence Équitation pour pouvoir choisir les dons Attaque au galop, Charge dévastatrice, Combat monté, Piétinement ou Tir monté.

Un personnage possédant le don Fraternité animale obtient un bonus de +2 sur les tests d'Équitation.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Dressage confère un bonus de +2 en Équitation.

Escalade (For ; malus d'armure aux tests)

Test de compétence. Chaque test d'Escalade réussi permet de progresser (vers le haut, le bas ou les côtés) le long d'une pente fortement inclinée ou d'un mur (voire d'un plafond muni de prises suffisamment marquées) à un quart de sa vitesse habituelle. On considère qu'une pente fait moins de 60° ; au-delà, il s'agit d'un mur.

Un test de compétence raté de 1 à 4 points indique que le personnage ne parvient pas à progresser et un test raté de 5 points ou plus provoque une chute le long de la hauteur déjà parcourue.

Un matériel d'escalade complet confère un bonus de circonstances de +2 à tous les tests d'Escalade.

Le DD du test dépend des conditions dans lesquelles l'escalade s'effectue, qui sont à comparer à celles de la table suivante.

Exemples de surface ou d'activité	DD d'Escalade
Pente trop inclinée pour permettre d'avancer en marchant. Corde à noeuds accrochée près d'un mur contre lequel on peut s'appuyer.	0
Corde accrochée près d'un mur contre lequel on peut s'appuyer, corde à noeuds ou corde créée par le sort <i>corde enchantée</i> .	5
Surface garnie de corniches où se tenir ou s'accrocher (mur en ruine, gréement de navire).	10
Toute surface comprenant suffisamment de prises, naturelles ou artificielles (rocher escarpé, arbre). Corde lisse. Se relever lorsqu'on est se tient par les mains.	15
Surface inégale comprenant quelques petites prises pour les mains et les pieds (mur typique de donjon).	20
Surface rugueuse (paroi de roche naturelle, mur de briques).	25
Dévers ou plafond garnis de prises pour les mains mais pas pour les pieds	25
Une surface absolument plate, lisse et verticale ne peut pas être escaladée.	-

Exemples de surface ou d'activité	Modificateur au DD d'Escalade ¹
Cheminée (naturelle ou artificielle) ou tout autre goulet dans lequel on peut s'appuyer contre deux parois opposées en s'arc-boutant (réduit le DD de 10).	-10

Angle permettant de s'appuyer contre deux parois perpendiculaires (réduit le DD de -5).
5).

Surface glissante (augmente le DD de 5).
+5

1 Ces modificateurs se cumulent entre eux. Prenez en compte tous ceux qui s'appliquent à la situation.

Il est nécessaire d'avoir les deux mains libres lors d'une escalade, mais on peut se tenir à un mur d'une main le temps de lancer un sort ou d'effectuer toute autre action réalisable d'une main. Il est impossible d'éviter les coups en grimpant, ce qui signifie le personnage perd son bonus de Dextérité à la CA. Il est aussi dans l'incapacité d'utiliser un bouclier.

Chaque fois qu'un individu en train d'escalader subit des dégâts, il doit réussir un test de compétence contre le DD de la paroi, sous peine de tomber. En cas d'échec, les dégâts sont proportionnels à la hauteur de chute.

Escalade accélérée. Le personnage a la possibilité de grimper plus vite que d'habitude. Au prix d'un malus de -5, il peut avancer de la moitié de sa vitesse de déplacement (au lieu du quart).

Créer ses propres prises. L'aventurier peut créer ses propres prises en plantant des pitons. Cela lui demande 1 minute par piton et un piton par mètre. Un mur pitonné se transforme en surface présentant suffisamment de prises (DD 15). De même, un personnage muni d'une hachette ou d'un pic peut tailler des prises à même un mur de glace.

Stopper sa chute. Il est quasiment impossible d'arrêter sa chute en se retenant à un mur. Pour y parvenir, le personnage doit réussir un test d'Escalade contre un DD de 20 + DD de la paroi. L'exercice est plus faisable quand on tombe le long d'une pente ($DD = 10 + DD$ de la pente).

Stopper la chute d'une autre personne. Un grimpeur peut tenter de rattraper une autre personne qui tombe au-dessus ou à côté de lui si elle passe à sa portée. Pour cela, il doit réussir une attaque de contact au corps à corps contre la personne qui tombe (mais elle peut décider de ne pas appliquer son bonus de Dextérité à la CA si elle le désire). Si l'attaque réussit, le grimpeur doit effectuer immédiatement un nouveau test d'Escalade (avec un DD égal à celui de la surface + 10). En cas de réussite, le grimpeur arrive à rattraper la personne, mais si le poids de celle-ci et de son équipement est supérieur à la limite d'une charge lourde pour le grimpeur, il est emporté à son tour et ils chutent tous les deux. Si le test d'Escalade échoue de 1 à 4 points, le grimpeur n'arrive pas à rattraper la personne, mais il conserve sa propre prise sur la surface. Si le test d'Escalade échoue de 5 points ou plus, non seulement le grimpeur n'arrive pas à interrompre la chute, mais il perd pied et chute lui aussi.

Action. L'escalade est une forme de déplacement, et les tests d'Escalade sont donc généralement intégrés dans des actions de mouvement (et peuvent être combinés à d'autres formes de déplacement dans une seul action de mouvement). Un test d'Escalade distinct est nécessaire pour chaque action de mouvement comprenant une part d'escalade. Stopper sa chute ou celle d'une autre personne n'est pas une action.

Spécial. Il est possible de soulever quelqu'un (ou de le faire descendre) à l'aide d'une corde, pour peu que l'on dispose de la force physique nécessaire. Doublez la charge maximale du personnage pour savoir combien il peut porter de la sorte.

La grande agilité et le pied sûr des halfelins leur confèrent un bonus racial de +2 aux tests d'Escalade.

Un personnage ayant un lézard pour familier obtient un bonus de +3 sur les tests d'Escalade.

Une créature possédant une vitesse d'escalade (comme une araignée monstrueuse ou un personnage sous l'effet d'un sort de *pattes d'araignées*) bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests d'Escalade. Elle doit effectuer un test d'Escalade pour grimper un mur ou une pente dont le DD est supérieur à 0, mais elle peut toujours faire 10 sur ses tests d'Escalade même si elle est menacée ou distraite (voir Test sans jet de dé). Lors d'une escalade accélérée, une créature possédant une vitesse d'escalade peut se déplacer au double de sa vitesse d'escalade (mais pas plus que sa vitesse de déplacement normal, si elle est inférieure) et n'a besoin d'effectuer qu'un test d'Escalade avec un malus de -5. Une créature de ce type conserve son bonus de Dextérité à la CA pendant qu'elle grimpe. Il lui est cependant toujours impossible de courir pendant son escalade.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Maîtrise des cordes confère un bonus de +2 pour grimper à une corde, quelle qu'elle soit (à nœuds ou non, seule ou près d'un mur).

Escamotage (Dex ; formation nécessaire ; malus d'armure aux tests)

Test de compétence. Un test d'Escamotage réussi contre un DD de 10 permet d'empocher discrètement un objet n'appartenant à personne et pas plus gros qu'une pièce de monnaie. Les tours de passe-passe mineurs (comme faire disparaître une pièce) s'accompagnent également d'un DD de 10, sauf si un observateur attentif suit le moindre geste du personnage.

Si l'aventurier fait l'objet d'une étroite surveillance, son test d'Escamotage doit l'emporter sur le test de Détection de l'observateur. Dans le cas où le personnage est battu, il exécute l'action normalement mais se fait remarquer.

Cette compétence sert aussi à cacher sur sa personne un objet de taille réduite (y compris une arme légère, comme une hachette, ou une arme à distance facile à cacher, comme un dard, une fronde ou une arbalète de poing). Le test d'Escamotage est opposé par le test de Détection des individus qui l'observent ou par le test de

Fouille des personnes qui l'examinent. Dans ce dernier cas, les examinateurs obtiennent un bonus de +4 sur leur test de Fouille, puisqu'il est généralement plus simple de trouver un objet de ce type que de le cacher. Une dague se dissimule plus facilement que la plupart des autres armes légères, et elle peut être cachée avec un bonus de +2 sur le test d'Escamotage. Un objet particulièrement petit, comme une pièce de monnaie, un shuriken ou un anneau, peut être dissimulé avec un bonus de +4 sur le test d'Escamotage. Enfin, un personnage portant des habits épais ou amples (comme une cape) obtient un bonus de +2 sur ses tests d'Escamotage pour dissimuler des objets. Dégainer une arme dissimulée est une action simple et ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Il faut réussir un test d'Escamotage contre un DD de 20 pour dérober quelque chose à quelqu'un. Dans le même temps, la victime a droit à un test de Détection opposé au résultat du test d'Escamotage du personnage. Si elle réussit, elle s'aperçoit qu'on cherche à la voler, que le personnage ait réussi sa tentative ou non. On peut aussi utiliser Escamotage pour distraire une audience, de la même façon qu'avec la compétence Représentation. Dans ce cas, le personnage fait des tours de passe-passe, jongle et ainsi de suite.

Tâche	DD d'Escamotage
Se saisir discrètement d'un objet de la taille d'une pièce de monnaie, faire disparaître une pièce	10
Dérober un petit objet à quelqu'un	20

Action. Les tests d'Escamotage sont habituellement des actions simples. On peut cependant les effectuer par une action libre en acceptant un malus de -20 sur son test.

Nouvelles tentatives. Oui, mais un second test d'Escamotage contre la même cible (ou face à un observateur qui vient de déceler la tentative précédente) s'accompagne d'un DD fortement augmenté (+10).

Spécial. Un personnage possédant le don Doigts de fée obtient un bonus de +2 sur les tests d'Escamotage.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Bluff confère un bonus de +2 aux tests d'Escamotage.

Test inné. Un test inné d'Escamotage est simplement un test de Dextérité. Sans formation particulière, il est impossible de réussir une tâche dont le DD est supérieur à 10, à l'exception de la dissimulation d'objet sur sa personne.

Estimation (Int)

Test de compétence. Le personnage est capable d'évaluer les objets courants grâce à un test d'Estimation de DD 12. En cas d'échec, son estimation est plus éloignée de la vérité (entre 50 % et 150 % du prix exact ; soit 2d6+3 x 10%).

La difficulté augmente dans le cas des objets rares ou exotiques, puisque le DD passe à 15, 20, ou même plus. En cas de succès, le personnage estime correctement le prix de l'objet. Dans le cas contraire, il n'a aucune idée de son prix.

Une loupe confère un bonus de circonstances de +2 au test d'Estimation, pour peu que l'objet examiné soit suffisamment petit ou présente de nombreux détails, comme c'est le cas pour une pierre précieuse. De même, une balance confère un bonus de circonstances de +2 au test si l'objet examiné s'évalue au poids (métal précieux, etc.). Ces deux bonus se cumulent.

Action. Il faut 1 minute pour estimer la valeur d'un objet (soit 10 actions complexes successives).

Nouvelles tentatives. Non. Deux estimations sur le même objet donnent toujours le même résultat.

Spécial. Les nains bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tentatives d'Estimation liées aux objets en pierre ou en métal, car ils s'intéressent tout particulièrement à ces matériaux.

Un personnage ayant un corbeau pour familier obtient un bonus de +3 sur les tests d'Estimation.

Un personnage possédant le don Meticuleux obtient un bonus de +2 sur les tests d'Estimation.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Artisanat confère un bonus de +2 sur les tests d'Estimation liés aux objets produits par ce type d'artisanat.

Test inné. S'il rate son test inné de compétence, le personnage est incapable d'évaluer le prix d'un objet courant. Pour les objets rares ou exotiques, en cas de succès, l'estimation obtenue vaut entre 50% et 150% de la valeur réelle de l'article (2d6+3 x 10%).

Évasion (Dex ; malus d'armure aux tests)

Test de compétence. La table suivante indique le DD associés aux différentes formes d'entraves.

Entraves	DD d'Évasion
Cordes	Résultat du test de Maîtrise des cordes du ligoteur + 10
Filet, contrôle des plantes, corde animée, empire végétal ou enchevêtrement	20

<i>Collet</i>	23
Menottes	30
Étroit conduit	30
Menottes de qualité supérieure	35
Situation de lutte	Résultat du test de lutte de l'adversaire

Cordes. Le test d'Évasion est opposé à celui de Maîtrise des cordes de l'individu qui a fait les noeuds. Comme il est plus facile de faire un nœud que de le défaire, l'adversaire du personnage bénéficie d'un bonus de +10.

Menottes et menottes de qualité supérieure. Le DD des menottes est déterminé par leur solidité.

Étroit conduit. Ce DD concerne les passages dans laquelle le personnage peut engager la tête, mais pas les épaules (il lui faut donc se faufiler pour pouvoir entrer). Si le passage est suffisamment long, comme dans le cas d'une cheminée, on peut exiger plusieurs tests de compétence. Il est impossible de se faufiler par un trou par lequel on ne peut pas passer la tête.

Situation de lutte. Le personnage joue un test d'Évasion opposé au test de lutte de son adversaire. En cas de succès, il n'est plus agrippé ou immobilisé (dans ce second cas, il devient juste agrippé).

Action. Il faut 1 minute de travail pour faire un test d'Évasion afin de tenter de se soustraire à ses liens, menottes ou à toute autre entrave (à l'exception d'une lutte). Échapper à un filet ou un sort de *contrôle des plantes*, *corde animée*, *empire végétal* ou *enchevêtrement* constitue une action complexe. Tenter de se libérer d'une lutte est une action simple. Se faufiler par un étroit conduit prend au moins 1 minute, en fonction de la longueur du passage.

Nouvelles tentatives. Variable. Le personnage peut multiplier les tests de compétence s'il progresse dans un passage étroit. Si la situation le permet, il peut effectuer de nouveaux tests et même faire 20 tant que personne ne s'oppose activement à ses efforts.

Spécial. Un personnage possédant le don Funambule obtient un bonus de +2 sur les tests d'Évasion.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Évasion confère un bonus de +2 aux tests de Maîtrise des cordes lorsque l'on cherche à ligoter quelqu'un.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Maîtrise des cordes confère un bonus de +2 en Évasion quand on cherche à échapper à des cordes.

Fouille (Int)

Test de compétence. En règle générale, le personnage doit se trouver à moins de 3 mètres de l'endroit ou de la surface qu'il désire inspecter. La table suivante indique les DD pour quelques tâches courantes associées à la compétence Fouille.

Tâche	DD de Fouille
Fouiller un coffre plein de babioles pour trouver un objet précis	10
Remarquer un passage secret normal ou un piège simple	20
Trouver un piège complexe et non magique (roublards uniquement) ¹	21 ou plus
Trouver un piège magique (roublards uniquement) ¹	25 + niveau du sort utilisé dans la préparation du piège
Remarquer un passage secret bien dissimulé	30
Trouver des traces de pas	Variable ²

¹ Les nains (même s'ils ne sont pas roublards) peuvent utiliser Fouille pour repérer des piéges installés à même la pierre.

² Un test de Fouille réussi permet de trouver des traces de pas ou d'autres signes du passage d'une créature. Par contre, cela ne permet pas de suivre une piste. Voir le don Pistage pour connaître le DD.

Action. Il faut une action complexe pour fouiller une zone de 1,50 mètre de côté ou un volume de 1,50 mètre d'arête.

Spécial. Les elfes bénéficient d'un bonus racial de +2 à tous les tests de Fouille, et les demi-elfes de +1. Tout elfe (mais pas demi-elfe) passant à moins de 1,50 mètre d'un passage secret ou d'une porte cachée a droit à un test de Fouille automatique pour voir s'il la remarque.

Un personnage possédant le don Fin limier obtient un bonus de +2 sur les tests de Fouille.

Les sorts *cercle de téléportation*, *glyphe de garde*, *piège à feu*, *runes explosives* et *symbole* génèrent des piéges magiques qu'un roublard peut détecter en réussissant un test de Fouille, puis désarmer s'il réussit un test de Désamorçage/sabotage. Trouver l'emplacement d'un sort de collet a un DD de 23. *Croissance d'épines* et *pierres acérées* peuvent être repérés à l'aide de Fouille, mais il est impossible de les désamorcer.

Plusieurs sorts d'abjuration distants les uns des autres de moins de 3 mètres pendant au moins 24 heures libèrent des flux d'énergie en limite du spectre visible, qu'il est possible de remarquer en réussissant un test de Fouille à +4.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Fouille confère un bonus de +2 sur les tests de Survie joués pour trouver ou suivre une piste.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (architecture et ingénierie) confère un bonus de +2 sur les tests de Fouille joués pour trouver des passages ou compartiments secrets.

Restriction. N'importe qui peut faire appel à cette compétence pour chercher les pièges dont le DD ne dépasse pas 20, mais seuls les roublards peuvent s'attaquer aux pièges plus complexes (exception : le sort *détection des pièges* permet temporairement à un prêtre d'utiliser sa compétence de Fouille comme un roublard).

Même s'il n'est pas roublard, un nain peut utiliser sa compétence de Fouille pour trouver un piège complexe (c'est-à-dire dont le DD est supérieur à 20), à condition que celui-ci soit à base de pierre ou ait été installé à même la roche. La faculté de connaissance de la pierre commune à tous les nains confère même au personnage un bonus racial de +2 au test de compétence.

Intimidation (Cha)

Test de compétence. Le personnage peut modifier le comportement des autres à son égard. Le test d'Intimidation est opposé par un test de niveau ajusté joué par la cible ($1d20 + \text{niveau global ou dés de vie} + \text{bonus de Sagesse (s'il existe)} + \text{modificateur aux jets de sauvegarde contre la peur}$). Si le personnage remporte le test opposé, il peut considérer la cible comme étant amicale, mais uniquement pendant que celle-ci est intimidée. (C'est-à-dire que la cible conserve son attitude initiale, mais elle acceptera de discuter, de donner des conseils, d'offrir une aide limitée ou de soutenir verbalement le personnage tant qu'elle reste intimidée. Voir la compétence Diplomatie et Influencer l'attitude des PNJ.) Cet effet dure tant que la cible reste en votre présence et pendant $1d6 \times 10$ minutes après cela. Au terme de cette période, l'attitude de la cible envers le personnage change pour inamicale (ou hostile si elle était déjà inamicale ou hostile).

Lorsqu'un test d'Intimidation échoue de 5 points ou plus, la cible va fournir des informations erronées ou tenter de mettre des bâtons dans les roues du personnage.

Démoraliser un adversaire. La compétence Intimidation peut aussi servir en plein combat pour faire flancher ses adversaires. Pour cela, il faut jouer un test d'Intimidation opposé par un test de niveau ajusté (voir ci-dessus). En cas de succès, l'adversaire du personnage est secoué pendant un round. Une personne secouée subit un malus de -2 sur les jets d'attaque, les tests de caractéristique et les jets de sauvegarde. On ne peut tenter de démoraliser un ennemi que s'il est à portée d'attaque au corps à corps et qu'il peut voir le personnage.

Action. Variable. Modifier l'attitude de quelqu'un prend une minute de discussion. Démoraliser un adversaire en combat est une action simple.

Nouvelles tentatives. Éventuellement, mais ce n'est pas recommandé car les nouvelles tentatives sont généralement sans effet. Même en cas de succès du test initial, la cible ne peut pas être intimidée au-delà d'un certain point. De même, si le test a échoué, l'interlocuteur du personnage s'ancre dans ses convictions et il devient impossible de lui faire peur.

Spécial. Si le personnage est plus grand que sa cible, il obtient un bonus de +4 par différence de catégorie de taille. Inversement, s'il est plus petit, il subit un malus de -4 par catégorie de taille de différence.

Ni les personnages immunisés contre la peur (comme les paladins de niveau 3 ou plus), ni les créatures dénuées d'intelligence ne peuvent être intimidés.

Un personnage possédant le don Persuasion obtient un bonus de +2 sur les tests d'Intimidation.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Bluff confère un bonus de +2 sur les tests d'Intimidation.

Langue (aucune ; formation nécessaire)

Les langues les plus courantes, ainsi que leur alphabet, sont résumées sur la table suivante.

Langue	Principaux utilisateurs	Alphabet
Abyssale	Démons, Extérieurs chaotiques mauvais	Infernal
Aérienne	Créatures de l'air	Draconie n
Aquatique	Créatures de l'eau	Elfique
Célestes	Extérieurs d'alignement bon	Céleste
Commune	Humains, halfelins, demi-elfes et demi-orques	Commun
Commune des Profondeurs	Drows et flagelleurs mentaux	Elfique
Draconien	Dragons, kobolds, hommes-lézards et troglodytes	Draconie n
Druïdes	Druïdes (exclusivement)	Druidique
Elfique	Elfes	Elfique

Géants	Ogres et géants	Nain
Gnoll	Gnolls	Commun
Gnome	Gnomes	Nain
Gobelins	Gobelins, hobgobelins et gobelours	Nain
Halfeline	Halfelins	Commun
Igneuse	Créatures du feu	Draconie
		n
Infernale	Diables, Extérieurs loyaux mauvais	Infernal
Nains	Nains	Nain
Orque	Orques	Nain
Sylvestre	Dryades, lutins et farfadets	Elfique
Terreuse	Xorns et autres créatures de la terre	Nain

Action. Sans objet.

Nouvelles tentatives. Sans objet, puisqu'on n'effectue jamais de test de Langue.

Langue ne fonctionne pas comme les autres compétences, mais obéit aux règles suivantes.

- Dès le niveau 1, le personnage parle une ou deux langues (en fonction de sa race), plus une autre par point de bonus que lui confère son Intelligence.
- Le personnage dépense des points de compétence en Langues comme pour les autres compétences, mais au lieu d'acheter une augmentation de son degré de maîtrise en Langue, il choisit un nouveau langage.
- Il n'est jamais nécessaire de jouer un test de Langue. Soit on connaît un langage, soit on ne le connaît pas.
- Un personnage instruit (c'est-à-dire tout le monde sauf les barbares qui n'ont pas dépensé les points de compétence nécessaires pour apprendre à écrire) sait automatiquement lire et écrire les langues qu'il parle. Chaque langage s'accompagne de son alphabet (il arrive que plusieurs langues partagent le même).

Maîtrise des cordes (Dex)

Cette compétence permet de faire des nœuds complexes (ou de les défaire) et de ligoter les prisonniers.

Test de compétence. La plupart des tâches sont relativement aisées. Les DD des différentes tâches associées à cette compétence sont résumés sur la table suivante.

Tâche	DD de Maîtrise des cordes
Faire un nœud solide	10
Fixer un grappin	10 ¹
Faire un nœud spécial (coulissant, de marin, qui se défait quand on tire sur la corde d'un coup sec, etc.)	15
S'attacher d'une main à l'aide d'une corde	15
Épisser deux cordes	15
Ligoter quelqu'un	variable

1 On ajoute +2 au DD pour chaque 3 mètres de hauteur ; voir la description.

Fixer un grappin. Lancer un grappin de façon à ce qu'il se fixe solidement nécessite un test de Maîtrise des cordes de DD 10 + 2 par tranche de 3 mètres de distance à laquelle le grappin est lancé (jusqu'à un DD maximum de 20 pour 15 mètres). En cas d'échec de 4 points ou moins, le grappin ripe et tombe, ce qui permet de réessayer. Si l'échec est de 5 points ou plus, le grappin semble tenir, mais il se détache après 1d4 rounds d'utilisation. On doit faire ce test à la place du joueur, afin que ce dernier ne sache jamais si la corde pourra le tenir.

Ligoter quelqu'un. Lorsque le personnage ligote quelqu'un à l'aide de cette compétence, le test d'Évasion de la cible est opposé à celui de Maîtrise des cordes du personnage (ce dernier bénéficiant d'un bonus de +10, car il est plus facile d'attacher quelqu'un que de se libérer). On n'effectue le test de Maîtrise des cordes que quand le prisonnier tente de se défaire de ses liens.

Action. Variable. Lancer un grappin est une action simple qui provoque une attaque d'opportunité. Faire un nœud solide ou spécial, ainsi que s'attacher d'une main, est une action complexe qui provoque une attaque d'opportunité. Épisser deux cordes prend 5 minutes. Ligoter quelqu'un prend 1 minute.

Spécial. Une corde en soie confère un bonus de circonstances de +2 aux tests de Maîtrise des cordes. De même, si le personnage lance *corde animée*, il bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 aux tests de Maîtrise des cordes qu'il peut avoir à effectuer à l'aide de la corde enchantée. Ces deux bonus sont cumulatifs.

Un personnage possédant le don Doigts de fée obtient un bonus de +2 sur les tests de Maîtrise des cordes.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Maîtrise des cordes confère un bonus de +2 pour grimper à une corde, quelle qu'elle soit (à nœuds ou non, seule ou près d'un mur).

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Maîtrise des cordes confère un bonus de +2 en Évasion quand on cherche à échapper à des cordes.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Évasion confère un bonus de +2 aux tests de Maîtrise des cordes lorsque l'on cherche à ligoter quelqu'un.

Natation (For ; malus d'armure aux tests)

Test de compétence. Un personnage doit effectuer un test de Natation lors de chaque round qu'il passe dans l'eau. En cas de réussite, il peut nager sur une distance égale à la moitié de sa vitesse de déplacement normale (par une action complexe) ou à son quart (par une action de mouvement). En cas d'échec de 4 points ou moins, il barbote sans parvenir à avancer. En cas d'échec d'au moins 5 points, il coule.

Une fois qu'un personnage se trouve sous l'eau, soit parce qu'il a coulé, soit parce qu'il s'y trouve intentionnellement, il doit retenir sa respiration. Un personnage qui n'effectue que des actions de mouvement ou libres peut retenir sa respiration un nombre de rounds égal à sa valeur de Constitution. Lorsqu'un personnage entreprend une action simple ou complexe (comme une attaque), le temps pendant lequel il peut retenir sa respiration est réduit d'un round. (En fin de compte, un personnage qui combat peut retenir sa respiration deux fois moins longtemps.) Une fois arrivé au terme de cette période, le personnage doit jouer un test de Constitution de DD 10 pour savoir s'il arrive à retenir encore sa respiration. Chaque round, un autre test de Constitution est nécessaire, mais son DD augmente de +1. Dès qu'il rate un test de Constitution, le personnage commence à étouffer.

Le DD du test dépend du courant, selon la table suivante.

Courant	DD de Natation
Mer calme, peu ou pas de courant	10
Mer agitée, courant violent	15
Mer démontée, torrent	20 ¹

¹ Il est impossible de faire 10 sur un test de Natation dans une mer démontée ou un torrent, même sans autres distractions ou menaces.

À la fin de chaque heure passée à nager, le personnage doit réussir un test de Natation contre un DD de 20 s'il ne veut pas que la fatigue lui fasse perdre 1d6 points de vie temporaires.

Action. Un test réussi de Natation permet de nager à un quart de sa vitesse de déplacement par une action de mouvement ou à la moitié de sa vitesse par une action complexe.

Spécial. Le malus d'armure aux tests ou d'encombrement sur les tests de Natation est doublé.

Un personnage possédant le don Athlétisme obtient un bonus de +2 sur les tests de Natation.

Un personnage possédant le don Endurance obtient un bonus de +4 sur les tests de Natation joués pour éviter des dégâts non-létaux dus à la fatigue.

Une créature possédant une vitesse de nage peut se déplacer sur ou dans l'eau sans effectuer de test de Natation. Elle bénéficie d'un bonus de +8 sur les tests de Natation joués pour accomplir des tâches particulières ou pour éviter des dangers. Elle peut toujours choisir de faire 10 sur ses tests de Natation, même si elle est distraite ou menacée. Enfin, elle peut courir en nageant, à condition de se déplacer en ligne droite.

Perception auditive (Sag)

Test de compétence. Le test de Perception auditive se joue contre un DD reflétant le volume du bruit que l'on peut entendre, ou contre un test opposé de Déplacement silencieux.

On peut jouer lui-même le test s'il ne veut pas que le joueur sache si son personnage a raté son utilisation de compétence ou s'il n'y avait rien à entendre.

Types de bruit	DD de Perception auditive
Une bataille	-10
Plusieurs personnes en train de discuter ¹	0
Individu en armure intermédiaire, marchant lentement (3 m par round) afin de ne pas se faire repérer	5
Individu sans armure, marchant lentement (4,50 m par round) afin de ne pas se faire repérer	10
Roublard de niveau 1 utilisant Déplacement silencieux à moins de 3 m du personnage	15
Plusieurs personnes en train de chuchoter ¹	15

Chat sur la piste d'un rongeur	19
Chouette planant vers sa proie	30
1 Si le test est réussi d'au moins 10 points, le personnage peut comprendre la conversation, à condition qu'il parle la langue employée.	

Situation	Modificateur au DD de Perception auditive
Au travers d'une porte	+5
Au travers d'un mur de pierre	+15
Tous les 3 mètres de distance	+1
Le personnage qui écoute est distrait	+5

Dans le cas d'individus cherchant à ne pas se faire repérer, le DD peut être remplacé par un test de Déplacement silencieux, ce qui devrait donner un résultat à peu près équivalent. On peut par exemple considérer que le chat mentionné sur la table bénéficie d'un modificateur de compétence de +9 en Déplacement silencieux (si on estime que 10 est un résultat moyen sur 1d20, cela donne bien un total de 19).

Action. Variable. Le personnage peut faire un test de Perception auditive sans dépenser d'action chaque fois qu'il a l'occasion d'entendre un bruit de façon réactive (par exemple, en arrivant dans une nouvelle pièce ou lorsqu'un monstre lointain fait un bruit). Par contre, retenter d'écouter un bruit que l'on n'a pas réussi à entendre est une action de mouvement.

Nouvelles tentatives. Oui. Un personnage peut essayer d'entendre un bruit autant de fois qu'il le souhaite.

Spécial. Lorsque plusieurs personnages écoutent la même chose, on joue un test de Perception auditive commun auquel il ajoute le bonus de chacun au cas par cas.

Une créature fascinée subit un malus de -4 à ses tests de Perception auditive utilisés de façon réactive.

Un personnage possédant le don Vigilance bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Perception auditive.

Les rôdeurs gagnent un bonus aux tests de Perception auditive contre leurs ennemis jurés.

Les elfes, les gnomes et les halfelins bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de Perception auditive.

Les demi-elfes bénéficient d'un bonus racial de +1 sur les tests de Perception auditive.

Un personnage endormi peut effectuer des tests de Perception auditive avec un malus de -10. En cas de réussite, il se réveille.

Premiers secours (Sag)

Test de compétence. Le DD du test dépend de la tâche que l'on se fixe :

Tâche	DD de Premiers secours
Premiers secours	15
Soins suivis	15
Soigner une blessure de chausse-trappe, de <i>croissance d'épines</i> ou de <i>pierres acérées</i>	15 ou DD de sauvegarde du sort
Soigner un empoisonnement	DD de sauvegarde du poison
Soigner une maladie	DD de sauvegarde de la maladie

Premiers secours. Ce terme, qui donne son nom à la compétence, signifie généralement que le personnage intervient rapidement afin de sauver un compagnon mourant. Lorsque quelqu'un est tombé en dessous de 0 point de vie et continue de se vider de son sang (en perdant 1 point de vie par round, par heure ou par jour), le personnage peut stabiliser son état. Le blessé ne récupère aucun point de vie, mais il cesse au moins d'en perdre. Le test de compétence correspond à une action simple.

Soins suivis. Le personnage s'occupe de son patient pendant 1 jour ou plus. En cas de succès au test de compétence, le blessé récupère ses points de vie (et ses points de caractéristiques temporairement affaiblies) deux fois plus vite que la normale : 2 points de vie par niveau pour huit heures entières de repos dans une journée ou 4 points de vie par niveau pour chaque journée de repos complet au lit, ainsi que 2 points de caractéristique affaiblie pour huit heures entières de repos dans une journée ou 4 points de caractéristique affaiblie pour chaque journée de repos complet au lit. On peut soigner jusqu'à six patients à la fois. Le personnage a besoin d'un peu de matériel (bandages, pommades, etc.) qui se trouve aisément dans les contrées civilisées.

Assurer des soins suivis correspond à une activité réduite de la part du personnage (qui ne peut en aucun cas se soigner de la sorte lui-même).

Soigner une blessure de chausse-trappe, de croissance d'épines ou de pierres acérées. Une créature blessée pour avoir marché sur une chausse-trappe voit sa vitesse de déplacement réduite de moitié. Un test de Premiers secours réussi soigne la plaie et fait disparaître la pénalité de déplacement.

De même, quiconque est blessé par les sorts *croissance d'épines* ou de *pierres acérées* doit réussir un jet de sauvegarde sous peine de voir sa vitesse de déplacement réduite d'un tiers. Le personnage peut s'occuper d'un compagnon blessé de la sorte (mais pas se soigner lui-même) en prenant 10 minutes et en réussissant un test de compétence contre le DD du jet de sauvegarde du sort.

Soigner un empoisonnement. Un personnage peut s'occuper de quelqu'un qui est empoisonné et qui n'a pas fini de subir les effets de la substance nocive (perte de points de vie, affaiblissement de caractéristique ou autre).

Chaque fois que la personne empoisonnée doit jouer un jet de sauvegarde pour se défendre contre le venin, le soigneur effectue un test de Premiers secours. Si ce dernier est meilleur, il remplace le jet de sauvegarde de la victime.

Soigner une maladie. Le personnage peut également s'occuper d'un malade. Chaque fois que celui-ci joue un jet de sauvegarde pour se prémunir des effets d'une maladie, le soigneur effectue un test de Premier secours. Là encore, le malade prend celui des deux résultats qui lui est le plus favorable.

Action. Donner les premiers secours, soigner une blessure de chausse-trappe ou un empoisonnement est une action simple. Soigner une maladie ou soigner une blessure de *croissance d'épines* ou de *pierres acérées* nécessite 10 minutes de travail. Donner des soins suivis prend 8 heures d'activité réduite.

Nouvelles tentatives. Variable. En règle générale, il est impossible de tenter un nouveau test de Premier secours sans avoir une preuve de l'échec du premier test. Par exemple, un personnage ayant soigné un empoisonnement doit attendre le prochain jet de sauvegarde contre le poison de la victime pour savoir s'il a réussi ou pas, et il ne peut donc réessayer avant cela. Il est toujours possible de retenter de stabiliser un compagnon mourant, à condition qu'il soit toujours vivant.

Spécial. Un personnage possédant le don Autonome obtient un bonus de +2 sur les tests de Premiers secours. Une trousse de premiers secours confère un bonus de circonstances de +2 aux tests de Premiers secours.

Profession (Sag ; formation nécessaire)

Tout comme Artisanat, Connaissances ou Représentation, Profession regroupe en fait de nombreuses compétences fort différentes. On peut avoir plusieurs professions, mais chacune doit avoir son degré de maîtrise et être achetée séparément. Tous les métiers regroupés sous la compétence Artisanat permettent de fabriquer quelque chose, tandis que ceux qui dépendent de Profession représentent une aptitude ou une vocation exigeant des connaissances plus étendues, mais moins spécialisées, dans un domaine précis.

Test de compétence. Le personnage peut utiliser son métier pour vivre, auquel cas il gagne un nombre de pièces d'or égal à la moitié du résultat de son test de compétence pour une pleine semaine de travail. Il sait comment utiliser au mieux les outils de sa spécialité, accomplir les tâches habituelles, superviser le travail de la main d'œuvre et régler les problèmes ne sortant pas de l'ordinaire. Par exemple, un marin sait faire les noeuds les plus courants, réparer une voile déchirée et guetter l'horizon en haute mer.

Action. Sans objet. Les tests de Profession se font à la semaine.

Nouvelles tentatives. Variable. Lorsque le personnage utilise sa profession pour gagner sa vie, il ne peut pas retenir sa chance et doit se contenter du résultat indiqué par le dé. Il aura droit à un nouvel essai dès la semaine suivante. Il est généralement possible de réessayer d'accomplir une tâche spécialisée.

Test inné. Les ouvriers non qualifiés (dont le degré de maîtrise est de 0) sont payés en moyenne 1 pa par jour.

Psychologie (Sag)

Test de compétence. Un test de Psychologie réussi permet de ne pas se faire bluffer (voir la compétence Bluff). Il est également possible de faire appel à cette compétence pour sentir quand quelque chose de louche se prépare ou pour déterminer si quelqu'un est digne de confiance. On peut décider de jouer le test de Psychologie en secret, afin que la sincérité de ses interlocuteurs reste toujours en doute.

Tâche	DD de Psychologie
Pressentiment	20
Perception d'enchantement	15 ou 25
Intercepter un message secret	Variable

Pressentiment. En analysant une situation, le personnage est capable de sentir que quelque chose cloche. Il peut par exemple éprouver une sensation de malaise lorsqu'il discute avec un imposteur. Cette utilisation de la compétence permet également de déterminer si quelqu'un est digne de confiance ou non.

Perception d'enchantement. Le personnage se rend compte que le comportement d'un individu qu'il observe est influencé par un effet d'enchantement (de type mental par définition), tel que *charme-personne* et ce même si la

victime n'a pas elle-même conscience de son état. Le DD habituel est de 25, mais si la cible est dominée (voir le sort *domination*), le DD n'est que de 15 car son éventail d'activité est relativement réduit.

Intercepter un message secret. La compétence Psychologie peut permettre de se rendre compte que deux personnes mêlent un message secret à une conversation anodine (grâce à la compétence Bluff). Dans ce cas, le test de Psychologie est opposé au test de Bluff de la personne qui émet le message. Le personnage subit un malus de -2 sur son test de Psychologie pour chaque information relative au message qui lui manque. Si le test est réussi de 4 points ou moins, le personnage sait qu'un message a été transmis, mais en ignore la teneur. S'il est réussi de 5 points ou plus, le personnage démêle et comprend le message. Par contre, en cas d'échec de 4 points ou moins, le personnage ne perçoit aucune communication secrète. Enfin, en cas d'échec de 5 points ou plus, il déduit des informations erronées.

Action. Il faut au moins une minute pour tenter d'obtenir la moindre information à l'aide de cette compétence, mais le personnage peut éventuellement passer une soirée entière à essayer de comprendre ce que pensent les gens qui l'entourent.

Nouvelles tentatives. Non, mais il est possible de jouer un test de Psychologie pour chaque tentative de Bluff dont on fait l'objet.

Spécial. Les rôdeurs gagnent un bonus aux tests de Psychologie contre leurs ennemis jurés.

Un personnage possédant le don Négociation obtient un bonus de +2 sur les tests de Psychologie.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Psychologie confère un bonus de +2 sur les tests de Diplomatie.

Renseignements (Cha)

Test de compétence. En dépensant quelques pièces d'or pour payer à boire dans une taverne et se faire quelques amis, et en réussissant un test de Renseignements (DD 10), le personnage apprend quelles sont les nouvelles en ville, à condition que ses interlocuteurs n'aient pas de raison de lui cacher quoi que ce soit. Les haines raciales sont une de ces raisons (comme un elfe cherchant à obtenir des renseignements dans une bourgade orque) et l'incapacité à parler la langue locale en est une autre. Plus le résultat du test est élevé, plus les informations sont détaillées.

Si le personnage s'intéresse à un point précis, un objet ou cherche à obtenir une carte ou quelque chose de ce genre, le DD peut passer à 15, 20, 25 ou même au-delà.

Action. Un test de Renseignements prend en général 1d4+1 heures.

Nouvelles tentatives. Oui, mais une nouvelle soirée est nécessaire pour retenter sa chance. De plus, le personnage va finir par attirer l'attention sur lui à force de poser les mêmes questions.

Spécial. Les demi-elfes bénéficient d'un bonus racial de +2 sur leurs tests de Renseignements.

Un personnage possédant le don Fin limier obtient un bonus de +2 sur les tests de Renseignements.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 en Connaissances (folklore local) confère un bonus de +2 aux tests de Renseignements.

Représentation (Cha)

Comme Artisanat, Connaissances et Profession, Représentation regroupe en fait de nombreuses compétences distinctes. On peut développer plusieurs formes de Représentation, mais chacune doit avoir son degré de maîtrise et être achetée séparément.

Chacune des neuf formes de Représentation inclut une grande variété de méthodes, d'instruments et de techniques, dont seule une petite partie est présente dans la liste ci-dessous. On peut étendre chacune de ses catégories avec des éléments supplémentaires correspondant à son monde de campagne.

- Chant (ballades, chorale, mélodie)
- Danse (ballet, gigue, valse)
- Déclamation (odes, sagas épiques, talent de conteur)
- Farce (bouffonnerie, boutades, humour)
- Instruments à clavier (clavecin, orgue, piano)
- Instruments à cordes (harpe, luth, mandoline, violon)
- Instruments à vent (bombardon, flûte, flûte à bec, flûte de Pan, trompette)
- Percussions (carillons, cloches, tambours, gong)
- Scène (comédie, drame, mime)

Test de compétence. Le talent du personnage lui permet de divertir son public et d'en vivre.

Résultat du test de Représentation	Qualité de la prestation
10	Quelconque. Le personnage ferait tout aussi bien de mendier. Il gagne 1d10 pc par jour.
15	Agréable. Dans une ville prospère, le personnage gagne 1d10 pa par jour.
20	Superbe. Dans une ville prospère, le personnage gagne 3d10 pa par jour. Au bout d'un temps, on l'invitera peut-être à se joindre à une troupe professionnelle et il pourrait

25

acquérir une réputation au niveau local.

Mémorable. Dans une ville prospère, le personnage gagne 1d6 po par jour. Au bout d'un temps, il se fera peut-être remarquer par des mécènes nobles et il pourrait acquérir une réputation au niveau national.

30

Sublime. Dans une ville prospère, le personnage gagne 3d6 po par jour. Au bout d'un temps, il se fera peut-être remarquer par des mécènes étrangers, voire habitant dans d'autres plans.

Un instrument de musique de maître confère un bonus de circonstances de +2 sur les tests de Représentation chaque fois que le personnage l'utilise.

Action. Variable. Il faut entre une soirée et une journée entière pour gagner de l'argent en jouant en public. Les pouvoirs du barde fondés sur la compétence Représentation sont détaillés dans la description de cette classe.

Nouvelles tentatives. Oui. Cependant, les nouvelles tentatives ne font pas oublier les échecs précédents et un public ayant eu une mauvaise impression d'un artiste sera par la suite plus difficile à contenter (le DD du test augmente de +2 par échec).

Spécial. Un barde doit avoir un degré de maîtrise de 3 ou plus en Représentation pour utiliser ses pouvoirs de contre-chant, de *fascination* et d'inspiration vaillante. De même, il lui faut un degré de maîtrise de 6 pour l'inspiration talentueuse, de 9 pour utiliser son pouvoir de *suggestion*, de 12 pour l'inspiration héroïque, de 15 pour utiliser son pouvoir de *chant de liberté*, de 18 pour l'inspiration intrépide et de 21 pour utiliser son pouvoir de *suggestion de groupe*. Voir l'aptitude de musique de barde dans la description de la classe de barde.

Il est également possible de divertir un public en faisant des acrobaties ou des tours de passe-passe (avec Escamotage), en marchant sur une corde (avec Équilibre) ou en lançant des sorts, notamment des illusions.

Saut (For ; malus d'armure aux tests)

Test de compétence. Le DD du test et la distance qu'on peut parcourir dépendent du type de saut, comme décrit ci-dessous.

Les tests de Saut sont modifiés par la vitesse. Aucun modificateur dû à la vitesse ne s'applique aux personnages dont la vitesse de déplacement est de 9 mètres (soit celle d'un humain ne portant aucune armure). Les tests de Saut subissent un malus de -6 pour chaque 3 mètres de vitesse en dessous de 9 mètres et bénéficient d'un bonus de +4 pour chaque 3 mètres de vitesse au-dessus de 9 mètres. (Par exemple, deux personnages dont les vitesses de déplacement sont de 6 et 15 mètres ont respectivement un malus de -6 et un bonus de +8.)

Tous les DD de Saut suivants supposent que le sauteur prenne un élan d'au moins 6 mètres en ligne droite avant de sauter. Un personnage qui saute sans prendre d'élan voit le DD du test doubler.

La distance parcourue pendant un saut est décomptée du déplacement autorisé dans un round. Par exemple, Krusk a une vitesse de déplacement de 12 mètres. S'il se déplace de 9 mètres, puis saute par-dessus un trou de 3 mètres de large, pour un total de 12 mètres ce qui termine son action de mouvement.

Lorsqu'un personnage possédant un degré de maîtrise non nul en Saut réussit un test de cette compétence, il atterrit sur ses pieds (si c'est possible). Un personnage qui tente un test inné de Saut finit ses sauts à terre, à moins de battre de DD d'au moins 5 points.

Saut en longueur. Un saut en longueur est un saut horizontal, par-dessus une faille ou un cours d'eau. À mi-longueur du saut, le personnage atteint une hauteur égale à un quart de la longueur totale du saut. Le DD du saut est égal à un trentième de la distance à parcourir en centimètres. Par exemple, pour traverser une fosse large de 3 mètres (soit 300 centimètres), il faut réussir un test de Saut de DD 10.

Si le test est réussi, le personnage atterrit sur ses pieds de l'autre côté. Si le test est raté de 1 à 4 points, il rate de peu et peut tenter un jet de Réflexes (DD 15) pour se rattraper au bord, ce qui termine son mouvement. Dans ce cas, se hisser jusqu'au bord constitue une action de mouvement et nécessite la réussite d'un test d'Escalade (DD 15).

Distance horizontale à sauter	DD de Saut ¹
1,50 m	5
3 m	10
4,50 m	15
6 m	20
7,50 m	25
9 m	30

¹ Requiert une prise d'élan d'au moins 3 mètres. Sans élan, ce DD est doublé.

Saut en hauteur. Un saut en hauteur est un saut vertical permettant d'atteindre un rebord élevé ou se s'accrocher aux branches basses d'un arbre. Le DD est égal à la hauteur en centimètres divisée par 7,5. Par exemple, sauter pour atterrir sur une corniche haute de 90 cm nécessite un test de Saut de DD 12.

Lorsqu'un personnage tente d'attraper un rebord, un test réussi indique qu'il arrive à s'accrocher. Il lui faut entreprendre une action de mouvement et réussir un test d'Escalade DD 15 pour se hisser jusqu'au bord. Dans le cas où le test de Saut échoue, le personnage n'atteint pas la hauteur désirée et il retombe sur ses pieds à son point de départ. Comme pour un saut en longueur, le DD est doublé si le personnage ne prend pas une course d'élan d'au moins 6 mètres.

Distance verticale à sauter¹ DD de Saut²

30 cm	4
60 cm	8
90 cm	12
1,20 m	16
1,50 m	20
1,80 m	24
2,10 m	28
2,40 m	32

1 Sans compter l'allonge verticale, voir ci-dessous.

2 Requiert une prise d'élan d'au moins 3 mètres. Sans élan, ce DD est doublé.

Atteindre des objets en hauteur est évidemment plus simple (ou plus difficile) selon la taille du personnage ou de la créature. La table suivante indique l'allonge verticale maximale (la hauteur qu'on peut atteindre sans sauter) d'une créature moyenne pour sa catégorie de taille. (En tant que créature de taille M, un humain moyen peut atteindre une hauteur de 2,40 mètres.) Les quadrupèdes (comme les chevaux) ont une allonge verticale réduite, correspondant à celle d'une créature d'une catégorie de taille inférieure.

Catégorie de taille	Allonge verticale
Colossale (C)	40 m
Gigantesque (Gig)	20 m
Très grand (TG)	10 m
Grand (G)	5 m
Moyen (M)	2,40 m
Petit (P)	1,20 m
Très petit (TP)	60 cm
Minuscule (Min)	30 cm
Infime (I)	15 cm

Bondir sur un objet. Un personnage peut bondir sur un objet lui arrivant à mi-corps, comme une table ou un rocher, en réussissant un test de Saut de DD 10. Cela compte comme un déplacement de 3 mètres, donc si la vitesse du personnage est de 9 mètres, il peut se déplacer de 6 mètres puis sauter sur un étal. Une course d'élan n'est pas obligatoire pour bondir sur un objet, et le DD n'est donc pas doublé sans prise d'élan.

Sauter vers le bas. Si un personnage saute intentionnellement vers le bas, il subit moins de dégâts que s'il était tombé de la même hauteur. Le DD d'un saut vers le bas est de 15, et il ne nécessite pas de course d'élan (le DD n'est donc pas doublé sans prise d'élan).

Si le personnage réussit son test, la hauteur de sa chute est réduite de 3 mètres en ce qui concerne le calcul des dégâts. Ainsi, lorsqu'un personnage arrive à sauter vers le bas d'une hauteur de 3 mètres, il ne subit aucun dégât. S'il saute vers le bas d'une hauteur de 6 mètres, il subit les dégâts d'un chute de 3 mètres uniquement.

Action. Aucune. Les tests de Saut sont joués au cours du déplacement et il font donc partie d'une action de mouvement. Si la longueur d'un saut est supérieure à ce que le personnage peut réaliser en une action, sa prochaine action doit aussi être une action de mouvement afin d'achever le saut (même s'il doit attendre son prochain tour de jeu pour cela).

Spécial. Les effets qui augmentent la vitesse augmentent aussi la longueur et la hauteur des sauts du personnage, puisque les tests de Saut sont modifiés par la vitesse de déplacement.

Un personnage possédant le don Course obtient un bonus de +4 sur les tests de Saut effectués après une course d'élan.

Les halfelins bénéficient d'un bonus de +2 sur les tests de Saut.

Un personnage possédant le don Athlétisme obtient un bonus de +2 sur les tests de Saut.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Acrobatie confère un bonus de +2 sur les tests de Saut.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Saut confère un bonus de +2 sur les tests d'Acrobatie.

Survie (Sag)

Test de compétence. En pleine nature, le personnage est capable d'assurer sa propre sécurité et sa subsistance et celles de ses compagnons. La table suivante indique le DD des différentes tâches associées à la compétence Survie.

Tâche	DD de Survie
Le personnage sait se débrouiller en pleine nature sauvage. Il avance à la moitié de sa vitesse de déplacement normale en chassant et en cueillant pour se nourrir (il peut subsister sans réserve d'eau ou de nourriture). Il trouve à boire et à manger pour sustenter une autre personne tous les 2 points au-dessus de 10.	10
L'aventurier acquiert un bonus aux jets de Vigueur contre les rigueurs du climat, de +2 s'il continue de se déplacer à demi-vitesse et de +4 s'il reste stationnaire. Il peut procurer le même bonus à une autre personne par point de son résultat au-dessus de 15.	15
Le personnage ne se perd pas et remarque les dangers naturels (sables mouvants, etc.)	15
Prédire les conditions climatiques de la prochaine journée. Le personnage peut faire des prédictions pour une journée supplémentaire par tranche de 5 points de son résultat au test de Survie au-delà de 15.	15
Suivre une piste (voir le don Pistage)	Variable

Action. Variable. Un test de Survie représente soit plusieurs heures, soit une journée d'activité. Un test de Survie joué pour trouver une piste est toujours au moins une action complexe et peut être bien plus longue.

Nouvelles tentatives. Variable. Pour se débrouiller dans les contrées sauvages ou obtenir le bonus aux jets de Vigueur, le personnage effectue un test de Survie toutes les 24 heures et le résultat s'applique à une journée entière (autrement dit jusqu'au prochain test). Pour ne pas se perdre ou pour repérer les dangers naturels, on joue un test chaque fois que c'est nécessaire (une tentative seulement pour éviter de se perdre dans un cas bien précis ou pour remarquer un certain péril). Pour trouver une piste, il faut chercher pendant une heure (dans la nature) ou 10 minutes (en intérieur) avant de pouvoir tenter un nouveau test.

Restriction. Bien que n'importe qui puisse utiliser Survie pour trouver une piste (quel que soit le DD) ou pour les suivre si le DD est de 10 ou moins, seul un rôdeur (ou un autre personnage possédant le don Pistage) peut utiliser Survie pour suivre une piste dont le DD est plus élevé.

Spécial. Toute personne possédant un degré de maîtrise de 5 ou plus en Survie peut déterminer la direction du nord, et cela automatiquement.

Les rôdeurs bénéficient d'un bonus à leur test de Survie lorsqu'ils font appel à cette compétence pour obtenir des renseignements sur leurs ennemis jurés.

Un personnage possédant le don Autonome obtient un bonus de +2 sur les tests de Survie.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Survie confère un bonus de +2 aux tests de Connaissances (nature).

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (exploration souterraine) confère un bonus de +2 sur les tests de Survie sous terre.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (nature) confère un bonus de +2 sur les tests de Survie dans un environnement naturel à la surface (collines, déserts, forêts, marécages, milieu aquatique, montagnes et plaines).

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (géographie) confère un bonus de +2 sur les tests de Survie joués pour éviter de se perdre ou pour éviter des dangers.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (plans) confère un bonus de +2 sur les tests de Survie sur d'autres plans d'existence.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Fouille confère un bonus de +2 sur les tests de Survie joués pour trouver ou suivre une piste.

Utilisation d'objets magiques (Cha ; formation nécessaire)

Test de compétence. On peut faire appel à cette compétence pour lire un sort ou activer un objet magique. Elle permet d'utiliser l'objet comme si le personnage possédait les facultés de lanceur de sorts ou une aptitude d'une autre classe ou comme s'il était d'une race ou d'un alignement autres que les siens.

L'aventurier joue un test d'Utilisation d'objets magiques chaque fois qu'il active un objet tel qu'une baguette.

S'il tente d'imiter un alignement ou un autre facteur de manière continue, il doit effectuer un test par heure.

Le personnage doit choisir sciemment le facteur qu'il souhaite imiter. Il doit donc être conscient de la nécessité de ce facteur avant d'effectuer ses tests d'Utilisation d'objets magiques. Le DD associé aux différents facteurs est indiqué sur la table ci-dessous.

Tâche	DD
Activer l'objet par chance	25
Déchiffrer un sort écrit	25 + niveau du sort
Imiter une valeur de caractéristique	voir description
Imiter une aptitude de classe	20
Imiter une race	25
Imiter un alignement	30
Utiliser un parchemin	20 + niveau de lanceur de sorts
Utiliser une baguette	20

Activer l'objet par chance. Certains objets magiques sont activés par la pensée, un mot de commande ou des gestes. Le personnage peut s'en servir comme s'il respectait la procédure à suivre, bien qu'il l'ignore. Pour obtenir un résultat, il doit agiter l'objet en tous sens et prononcer les formules magiques qui lui passent par la tête. Il bénéficie d'un bonus de +2 au test de compétence s'il a déjà réussi à activer l'objet au moins une fois. Si le test d'Utilisation d'objets magiques est raté de 9 points ou moins, rien ne se passe. S'il est raté d'au moins 10 points, un incident se produit. Dans ce cas, l'énergie magique est bien libérée, mais elle n'a pas l'effet que le personnage souhaitait. On détermine le résultat de l'incident, comme dans le cas d'un parchemin ne produisant pas l'effet désiré. Les possibilités par défaut sont que le sort affecte une cible autre que celle choisie par l'aventurier ou que ce dernier reçoive une décharge d'énergie incontrôlée lui infligeant 2d6 points de dégâts. Cet incident vient en plus de celui que l'on risque en lisant un parchemin alors que l'on est d'un niveau de lanceur de sorts inférieur à celui qui a rédigé l'incantation.

Déchiffrer un sort écrit. Cette utilisation de la compétence fonctionne comme l'usage du même nom d'Art de la magie, sauf que le DD est plus élevé de 5 points. Tenter de déchiffrer un sort écrit nécessite 1 minute de concentration.

Imiter une valeur de caractéristique. Pour lancer un sort à partir d'un parchemin, il faut une valeur suffisamment élevée dans une caractéristique spécifique (l'Intelligence pour les sorts de magicien, la Sagesse pour les sorts divins et le Charisme pour les sorts de barde ou d'ensorceleur). La valeur de caractéristique virtuelle du personnage (correspondant à la classe qu'il cherche à reproduire pour lire son parchemin) est égale au résultat de son test de compétence – 15. Si le personnage a déjà une valeur suffisante dans la caractéristique concernée, ce test n'est pas nécessaire.

Imiter un alignement. Certains objets magiques ont des effets positifs ou négatifs en fonction de l'alignement de leur utilisateur. Grâce à cette compétence, le personnage peut s'en servir comme s'il avait l'alignement de son choix.

Imiter une aptitude de classe. Il arrive parfois qu'une aptitude de classe soit nécessaire à l'activation d'un objet. Dans ce cas, le niveau virtuel du personnage dans la classe imitée est égal au résultat de son test de compétence – 20.

À noter que la compétence ne permet pas d'utiliser l'aptitude de classe imitée, mais seulement d'activer l'objet comme si le personnage la possédait.

Si la classe dont l'aventurier imite l'aptitude s'accompagne de restrictions en matière d'alignement, le personnage doit s'assurer que son alignement est bien conforme (dans le cas contraire, il n'a plus qu'à imiter l'alignement qui l'intéresse ; voir ci-dessous).

Imiter une race. Certains objets magiques fonctionnent uniquement (ou mieux) pour les membres d'une race donnée. Dans ce cas, le personnage peut imiter la race de son choix pour bénéficier du plein potentiel de l'objet. Il n'est possible d'imiter qu'une seule race à la fois.

Utiliser un parchemin. Avant qu'un personnage puisse lancer un sort depuis un parchemin, il doit l'avoir déchiffré. Pour qu'un personnage puisse lire un parchemin, il faut normalement que le sort concerné fasse partie de la liste autorisée par sa classe. Avec cet aspect de la compétence, le personnage peut se servir de l'objet comme si le sort faisait partie de sa liste. Le DD du test d'Utilisation d'objets magiques est égal à 20 + le niveau de lanceur de sorts du parchemin. De plus, pour lancer un sort depuis un parchemin, il faut posséder une valeur suffisante (10 + niveau du sort) dans la caractéristique primordiale correspondant au sort. Si le personnage ne remplit pas cette condition, il peut l'imiter en effectuant un deuxième test d'Utilisation d'objets magiques (voir au-dessus).

Cet aspect de la compétence permet d'utiliser les autres objets magiques à fin d'incantation.

Utiliser une baguette. Pour qu'un personnage puisse utiliser une baguette, il faut normalement que le sort concerné fasse partie de la liste autorisée par sa classe. Avec cet aspect de la compétence, le personnage peut se servir de l'objet comme si le sort faisait partie de sa liste.

Cet aspect de la compétence permet d'utiliser les autres objets magiques à potentiel magique, comme les bâtons.

Action. Aucune. Les tests d'Utilisation d'objets magiques sont inclus dans l'activation normale de l'objet magique (si une action est nécessaire).

Nouvelles tentatives. Oui, mais si le personnage rate son test de compétence en obtenant un 1 naturel au dé, il ne peut plus tenter d'activer l'objet de toute la journée.

Spécial. Il est impossible de faire 10 avec cette compétence.

Il est impossible d'aider quelqu'un pour un test d'Utilisation d'objets magiques. Seul l'utilisateur de l'objet peut se servir de cette compétence.

Un personnage possédant le don Affinité magique obtient un bonus de +2 sur les tests d'Utilisation d'objets magiques.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Art de la magie confère un bonus de +2 aux tests d'Utilisation d'objets magiques en rapport avec les parchemins.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Décryptage offre un bonus de +2 aux tests d'Utilisation d'objets magiques en rapport avec les parchemins.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Utilisation des objets magiques confère un bonus de +2 au test d'Art de la magie si l'on se sert de cette compétence pour déchiffrer un sort rédigé sur un parchemin.

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Les dons

Conditions

Certains dons s'accompagnent d'une ou plusieurs conditions. Un personnage doit avoir la valeur de caractéristique, l'aptitude de classe, le don, la compétence, le bonus de base à l'attaque ou toute autre qualité indiquée pour avoir le droit de posséder et d'utiliser le don qui l'intéresse.

Un personnage ne peut pas continuer à utiliser un don lorsqu'il ne satisfait plus à l'ensemble des conditions préalables.

Types de dons

Certains dons sont d'ordre général, ce qui signifie qu'aucune règle particulière ne s'adresse à eux. D'autres permettent aux lanceurs de sorts de créer divers types d'objets magiques. Les dons de métamagie permettent à un jeteur de sorts de préparer et lancer un sort aux effets supérieurs, en utilisant un emplacement de sort de plus haut niveau.

Dons de création d'objets

Les lanceurs de sorts ont la possibilité de fabriquer des objets magiques durables. Cela les oblige toutefois à suivre un processus épaisant et à mettre un peu d'eux-mêmes dans chacun des objets créés.

Les dons de création d'objets permettent au personnage de fabriquer des objets d'un type précis. Tous les dons de cette catégorie ont des points communs, quel que soit le type d'objet concerné.

Coût de l'objet. Les coûts de création d'un objet magique (en PX, en or et en temps) dépendent de son prix de base. Celui-ci tient uniquement compte de la magie nécessaire, et pas des coûts complémentaires liés à un objet de maître, à une composante matérielle coûteuse ou aux PX à sacrifier pour une composante. Dans la plupart des cas, le prix de base d'un objet est égal à son prix de vente.

Préparation de potions, Écriture de parchemins et Création de baguettes magiques créent des objets qui reproduisent directement les effets d'un sort et dont la puissance dépend de leur niveau de lanceur de sorts. C'est-à-dire que les sorts lancés par ces objets ont la même puissance que s'ils étaient directement jetés par un lanceur de sorts de ce niveau. Ainsi, une *baguette de boule de feu* de niveau 8 de lanceur de sorts crée une *boule de feu* infligeant 8d6 points de dégâts à une portée maximale de 216 mètres. Le prix de ces objets (et donc le coût en PX et en matières premières) dépend lui aussi de leur niveau de lanceur de sorts. Un objet doit avoir un niveau de lanceur de sorts suffisamment haut pour que son créateur puisse jeter le sort correspondant à ce niveau. Pour trouver le prix de base de l'objet, il suffit de multiplier le niveau de sort par le niveau de lanceur de sorts de l'objet et de multiplier le résultat obtenu par une constante, comme suit :

Parchemin : prix de base = niveau de sort × niveau de lanceur de sorts × 25 po.

Potion : prix de base = niveau de sort × niveau de lanceur de sorts × 50 po.

Baguette : prix de base = niveau de sort × niveau de lanceur de sorts × 750 po.

Pour ce calcul, les sorts du niveau 0 comptent comme des sorts de niveau 1/2.

Coût en points d'expérience. Le lanceur de sorts dépense une énergie considérable pour créer un objet magique, ce qui se traduit par une perte de PX égale à 1/25^e du prix de base de l'objet en pièces d'or. Un personnage ne peut jamais sacrifier de la sorte suffisamment de points d'expérience pour redescendre au niveau inférieur. Par contre, s'il gagne assez de PX pour gagner un nouveau niveau, il peut choisir de rester à son niveau actuel et d'affecter les PX nécessaires à la création d'un objet magique.

Coût des matières premières. La fabrication d'objets magiques requiert des matériaux et ingrédients particulièrement coûteux qui sont pour la plupart détruits (brûlés, etc.) au cours du processus de création. Ils coûtent la moitié du prix de base de l'objet.

Temps nécessaire. Le temps de création d'un objet magique est de 1 jour par tranche de 1 000 po de son prix de base. Il ne peut pas être inférieur à 1 jour.

Pour pouvoir mettre à profit un don de création d'objet, il faut également avoir accès à un laboratoire ou atelier de magie et à tous les ustensiles appropriés. Le personnage possède généralement tout ce dont il a besoin, sauf en cas de circonstances exceptionnelles (par exemple, s'il se retrouve loin de chez lui).

Coûts supplémentaires. Les potions, parchemins et baguettes qui stockent un sort nécessitant une composante matérielle coûteuse ou un sacrifice en termes de points d'expérience exigent une dépense supplémentaire, hors du prix de base. Pour une potion ou un parchemin, le personnage doit payer le prix indiqué dans la description du

sort (tant en composantes matérielles qu'en PX). Pour une baguette, il doit acquitter cinquante fois le prix exigé par le sort (et sacrifier cinquante fois les PX correspondants, le cas échéant).

Certains objets s'accompagnent également d'un coût supplémentaire, indiqué dans leur description.

Dons de métamagie

À mesure que le savoir magique d'un lanceur de sorts augmente, il peut apprendre à jeter ses sorts à l'aide de méthodes légèrement différentes de celles qu'on lui a enseignées. Préparer et lancer les sorts de cette manière présente davantage de difficultés que la magie habituelle, mais les dons de métamagie permettent d'en repousser les limites.

Magiciens et pratiquants de la magie divine. Magiciens et pratiquants de la magie divine (prêtres, druides, paladins et rôleurs) doivent préparer leurs sorts à l'avance. C'est à ce moment qu'ils décident ceux qu'ils souhaitent préparer en les modifiant grâce à des dons de métamagie (ce qui les oblige à les prendre à la place de sorts de niveau supérieur).

Bardes et ensorceleurs. Pour leur part, bardes et ensorceleurs choisissent leurs sorts au moment de les jeter. Ils décident donc au dernier instant s'ils souhaitent augmenter la puissance de leur sort à l'aide d'un don de métamagie. Pour eux aussi, le sort nécessite un emplacement de niveau supérieur. Comme le personnage ne prépare pas le sort à l'avance, il n'a pas d'autre choix que de rallonger son temps d'incantation afin d'incorporer le don de métamagie au sort qu'il récite. Si le temps d'incantation normal du sort est égal à une action simple, un barde ou ensorceleur aura besoin d'une action complexe pour le lancer en tant que sort métamagique (c'est-à-dire modifié par un don de métamagie). (Ce n'est pas la même chose qu'un temps d'incantation d'un round entier). Pour les sorts à incantation plus longue, il faut rajouter une action complexe au temps indiqué.

Sorts spontanés et dons de métamagie. Les prêtres et les druides lançant spontanément des sorts de *soins*, de *blessure* ou de *convocation d'alliés naturels* peuvent également utiliser la métamagie. Le temps d'incantation augmente aussi dans ce cas. Si le temps d'incantation normal du sort est d'une action simple, sa version métamagique nécessite une action complexe. Pour les sorts à incantation plus longue, il faut rajouter une action complexe au temps indiqué.

Effet des dons de métamagie sur un sort. Un sort métamagique fonctionne à son niveau d'origine, même si on le prépare et le lance comme un sort de niveau supérieur. Le jet de sauvegarde n'est pas modifié à moins que la description du don n'indique le contraire. Les changements mentionnés n'opèrent qu'à partir des sorts jetés directement par le personnage. Il est impossible d'utiliser un don de métamagie sur un sort lancé par le biais d'un parchemin, baguette ou autre objet magique.

Les dons de métamagie qui retirent des éléments aux sorts (comme Incantation silencieuse et Incantation statique) n'éliminent pas les attaques d'opportunité provoquées par l'incantation d'un sort dans un espace contrôlé par un adversaire. Cependant, lancer un sort à incantation rapide (modifié par le don Incantation rapide) ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Les dons de métamagie ne peuvent pas être utilisés pour tous les sorts. Reportez-vous à la description de chaque don pour connaître les sorts qu'il ne peut pas affecter.

Dons de métamagie multiples sur un même sort. Il est possible de multiplier les dons de métamagie utilisés avec un même sort, mais l'augmentation de niveau est cumulative. Il est impossible d'appliquer deux fois le même don métamagique à un sort donné.

Objets magiques et dons de métamagie. Avec le don de création d'objets approprié, il est possible de stocker un sort métamagique dans une potion, un parchemin ou une baguette. La limite de niveau concernant les baguettes et les potions s'applique au niveau augmenté du sort, ce qui prend en compte sa complexité. Il n'est pas nécessaire d'avoir le don de métamagie correspondant pour activer un tel objet.

Contresorts et dons de métamagie. Qu'un sort ait été modifié ou non par métamagie, il demeure aussi vulnérable aux contresorts, et lui-même reste un contresort tout aussi efficace.

Description des dons

Les dons sont présentés de la manière suivante :

Nom du don [type de don]

Condition. La valeur de caractéristique minimale, le (ou les) dons préalables, le bonus de base à l'attaque minimal, le degré de maîtrise minimal dans une (ou des) compétence ou le niveau de classe que le personnage doit avoir pour prétendre au don. Cette ligne est absente si le don ne s'accompagne d'aucune condition. Certains dons s'accompagnent de plusieurs conditions.

Avantage. Ce que le personnage peut faire grâce au don. Sauf indication contraire dans la description, les avantages apportés par un don ne sont pas cumulatifs. En règle générale, prendre un don à plusieurs reprises revient à ne l'avoir qu'une seule fois.

Normal. Les restrictions rencontrées par un individu n'ayant pas le don dans le même cas de figure. Si l'absence du don n'entraîne aucun handicap, ce paragraphe est absent.

Spécial. Des informations supplémentaires sur le don qui peuvent vous aider à faire votre choix.

Affinité magique [général]

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests d'Art de la magie et d'Utilisation des objets magiques.

Amélioration des créatures convoquées [général]

Condition. École renforcée (invocation).

Avantage. Toutes les créatures que le personnage convoque grâce à un sort de *convocation* quelconque obtiennent un bonus d'altération de +4 en Force et en Constitution pendant la durée du sort qui les a convoquées.

Arme de prédilection [général]

Le personnage choisit une arme. Il peut aussi choisir les attaques à mains nues, la lutte ou les rayons.

Conditions. Maniement de l'arme choisie, bonus de base à l'attaque de +1.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque lorsqu'il utilise son arme de prédilection.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme.

Un guerrier peut choisir Arme de prédilection en tant que don supplémentaire. Un guerrier ne peut se choisir le don Spécialisation martiale que pour une de ses armes de prédilection.

Arme de prédilection supérieure [général]

Le personnage choisit une arme pour laquelle il possède le don Arme de prédilection. Il peut aussi choisir les attaques à mains nues ou la lutte.

Conditions. Maniement de l'arme choisie, Arme de prédilection pour l'arme choisie, guerrier de niveau 8.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque lorsqu'il utilise l'arme choisie. Ce bonus se cumule avec tous les autres bonus aux jets d'attaque, y compris celui du don Arme de prédilection.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme.

Un guerrier peut choisir Arme de prédilection supérieure en tant que don supplémentaire. Un guerrier ne peut choisir le don Spécialisation martiale supérieure que pour l'une de ses armes de prédilection supérieures.

Arme en main [général]

Condition. Bonus de base à l'attaque de +1.

Avantage. Le personnage peut dégainer une arme par une action libre. Il peut aussi dégainer une arme dissimulée (voir la compétence Escamotage) par une action de mouvement.

Grâce à ce don, un personnage qui combat à l'aide d'armes de jet bénéficie de son nombre d'attaques entier (ces armes fonctionnent alors plus ou moins comme les arcs).

Normal. Sans ce don, dégainer une arme nécessite une action de mouvement, ou, pour les personnages dont le bonus de base à l'attaque est au moins égal à +1, une action libre combinée à un déplacement. Sans ce don, dégainer une arme dissimulée nécessite une action simple.

Spécial. Un guerrier peut choisir Arme en main en tant que don supplémentaire.

Athlétisme [général]

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests d'Escalade et de Natation.

Attaque au galop [général]

Conditions. Degré de maîtrise de 1 en Équitation, Combat monté.

Avantage. Lorsqu'un personnage lance une charge à cheval (ou toute autre monture), il peut se déplacer et attaquer comme lors d'une charge normale, puis se déplacer de nouveau en poursuivant son mouvement (en ligne droite). Son mouvement total au cours du round ne peut pas dépasser le double de sa vitesse de déplacement monté. Le mouvement du personnage et de sa monture ne provoque alors pas d'attaque d'opportunité de la part de l'adversaire qu'ils chargent.

Spécial. Un guerrier peut choisir Attaque au galop en tant que don supplémentaire.

Attaque éclair [général]

Conditions. Dex 13, Esquive, Souplesse du serpent, bonus de base à l'attaque de +4.

Avantage. Lorsque le personnage entreprend une action d'attaque à l'aide d'une arme de corps à corps, il peut se déplacer avant et après avoir frappé, à condition que son mouvement total reste dans les limites de sa vitesse de déplacement. L'ensemble de ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part de la cible de

son attaque, mais d'autres créatures peuvent éventuellement porter des attaques d'opportunité selon les cas. Il est impossible d'utiliser ce don en armure lourde.

Pour bénéficier des avantages d'une attaque éclair, le personnage doit se déplacer d'au moins 1,50 mètre à la fois avant et après avoir porté son attaque.

Spécial. Un guerrier peut choisir Attaque éclair en tant que don supplémentaire.

Attaque en finesse [général]

Condition. Bonus de base à l'attaque de +1.

Avantage. Lorsqu'il utilise une arme légère, une rapière, un fouet ou une chaîne cloutée (et que cette arme est destinée à une créature de sa catégorie de taille), le personnage peut choisir d'appliquer son bonus de Dextérité à ses jets d'attaque plutôt que celui de Force. Si le personnage utilise un bouclier, le malus d'armure aux tests imposé par ce dernier s'applique aux jets d'attaque.

Spécial. Un guerrier peut choisir Attaque en finesse en tant que don supplémentaire.

Les armes naturelles sont toujours considérées comme étant des armes légères.

Attaque en puissance [général]

Condition. For 13.

Avantage. Pendant son tour de jeu et avant d'effectuer ses jets d'attaque, le personnage peut choisir un nombre, qu'il applique en tant que malus à tous ses jets d'attaque au corps à corps et en tant que bonus à tous ses jets de dégâts au corps à corps. La valeur choisie ne peut dépasser son bonus de base à l'attaque. Les modificateurs aux jets d'attaque et aux dégâts s'appliquent jusqu'au prochain tour de jeu du personnage.

Spécial. Si le personnage attaque à l'aide d'une arme à deux mains ou d'une arme à une main tenue à deux mains, il ajoute le double du nombre choisi à ses jets de dégâts. Les armes légères (à l'exception des attaques à mains nues ou des armes naturelles) ne peuvent bénéficier du bonus aux dégâts d'une attaque en puissance, mais le malus sur les jets d'attaque s'applique tout de même. (On considère habituellement une arme double comme une arme à une main couplée à une arme légère. Un personnage qui n'utilise qu'une des deux têtes d'une arme double peut la considérer comme une arme à deux mains en ce qui concerne une attaque en puissance.)

Un guerrier peut choisir Attaque en puissance en tant que don supplémentaire.

Attaque en rotation [général]

Conditions. Int 13, Dex 13, Attaque éclair, Esquive, Expertise du combat, Souplesse du serpent, bonus de base à l'attaque de +4.

Avantage. Lors d'une action d'attaque à outrance, le personnage peut sacrifier ses attaques normales pour porter à la place une attaque de corps à corps avec son bonus de base maximal à l'attaque contre chacun de ses adversaires dans sa zone de contrôle.

Un personnage qui effectue une attaque en rotation sacrifie aussi toutes les attaques supplémentaires dont il bénéficie habituellement, quelle que soit leur origine (comme le don Enchaînement ou le sort *rapidité*).

Spécial. Un guerrier peut choisir Attaque en rotation en tant que don supplémentaire.

Attaques réflexes [général]

Avantage. Chaque round, le personnage a droit un nombre d'attaques d'opportunité supplémentaires égal à son bonus de Dextérité. Il ne peut pas porter plus d'une attaque d'opportunité par opportunité.

Le personnage peut exécuter des attaques d'opportunité même s'il est pris au dépourvu.

Normal. Un personnage ne possédant pas ce don n'a droit qu'à une attaque d'opportunité par round et ne peut pas la placer s'il est pris au dépourvu.

Spécial. Ce don ne permet pas à un roublard d'utiliser son pouvoir spécial d'opportunisme plus d'une fois par round.

Un guerrier peut choisir Attaques réflexes en tant que don supplémentaire.

Un moine peut choisir Attaques réflexes en tant que don supplémentaire au niveau 2.

Augmentation d'intensité [métamagie]

Avantage. Ce don permet d'amplifier l'intensité du sort choisi en augmentant son niveau effectif (d'un ou plusieurs niveaux sans toutefois dépasser le 9^e). Contrairement aux autres dons de métamagie, il accroît réellement le niveau du sort modifié. Toutes les propriétés du sort dépendantes de son niveau (telles que le DD de son jet de sauvegarde et sa capacité à traverser un *globe d'invulnérabilité partielle*) sont calculées en fonction de son nouveau niveau, choisi par le personnage. Un sort à intensité augmentée nécessite un emplacement de sort de son nouveau niveau effectif.

Autonome [général]

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Premiers secours et de Survie.

Charge dévastatrice [général]

Conditions. Degré de maîtrise de 1 en Équitation, Combat monté, Attaque au galop.

Avantage. Quand le personnage conduit une charge à cheval (ou toute autre monture), les dégâts qu'il cause sont doublés s'il utilise une arme de corps à corps (ou triplés s'il s'agit d'une lance d'arçon).

Spécial. Un guerrier peut choisir Charge dévastatrice en tant que don supplémentaire.

Combat à deux armes [général]

Condition. Dex 15.

Avantage. Le personnage subit des malus moins importants lorsqu'il combat avec deux armes. Le malus sur la main principale est réduit de 2 points et le malus sur la main secondaire est réduit de 6 points.

Normal. Voir Combat à deux armes et la Table : malus liés au combat à deux armes.

Spécial. Un guerrier peut choisir Combat à deux armes en tant que don supplémentaire.

Un rôdeur de niveau 2 ne portant aucune armure ou une armure légère et ayant choisi le style de combat à deux armes peut se battre comme s'il possédait ce don, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Combat en aveugle [général]

Avantage. Lors d'un combat au corps à corps, chaque fois que le personnage rate son adversaire en raison du camouflage de ce dernier, il peut jeter une nouvelle fois 1d100 afin de voir s'il touche (voir Camouflage).

Un assaillant invisible ne bénéficie d'aucun avantage offensif contre le personnage. Autrement dit, ce dernier ne perd pas son bonus de Dextérité à la CA et son adversaire n'a pas droit au bonus habituel de +2 des créatures invisibles. Un assaillant invisible conserve cependant ses avantages pour les attaques à distance.

En cas de mauvaises conditions de visibilité, la vitesse de déplacement du personnage est deux fois moins réduite que la normale. Dans l'obscurité, il progresse donc à 75 % de sa vitesse de déplacement normale, au lieu de 50 % pour les autres créatures.

Normal. Les aventuriers n'ayant pas ce don subissent les handicaps habituels contre les adversaires invisibles et en cas de mauvaise visibilité ou d'obscurité.

Spécial. Ce don n'est d'aucune utilité contre un personnage affecté par le sort *clignotement*.

Un guerrier peut choisir Combat en aveugle en tant que don supplémentaire.

Combat monté [général]

Condition. Degré de maîtrise de 1 en Équitation.

Avantage. Lorsque sa monture est frappée au combat (dans la limite d'une fois par round), le personnage peut tenter d'annuler le coup en réussissant un test d'Équitation. C'est une réaction, pas une action. Le coup est annulé à condition que le test de compétence du personnage soit supérieur au jet d'attaque de l'adversaire. (Le test d'Équitation devient en quelque sorte la CA de la monture).

Spécial. Un guerrier peut choisir Combat monté en tant que don supplémentaire.

Coup étourdissant [général]

Conditions. Dex 13, Sag 13, Science du combat à mains nues, bonus de base à l'attaque de +8.

Avantage. Le joueur doit annoncer que son personnage donne un coup étourdissant avant d'effectuer son jet d'attaque (en cas d'échec, l'utilisation du don est donc perdue). Si son attaque à mains nues porte, son adversaire subit les dégâts normaux et doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + modificateur de Sagesse du personnage + 1/2 niveau du personnage) pour éviter d'être étourdi pendant 1 round (soit jusqu'au début du prochain tour de jeu du personnage). Un individu étourdi est incapable d'agir, perd son bonus de Dextérité à la CA et subit un malus de -2 à la classe d'armure. Chaque jour, le personnage peut tenter un nombre de coups étourdissants égal à un quart de son niveau global, dans la limite d'un par round. Les créatures artificielles, les morts-vivants, les plantes et les vases, ainsi que les créatures intangibles et les créatures immunisées contre les coups critiques ne peuvent être étourdis.

Spécial. Un moine peut choisir Coup étourdissant en tant que don supplémentaire au niveau 1, même s'il n'en remplit pas les conditions. Un moine qui possède ce don peut tenter un coup étourdissant un nombre de fois par jour égal à son niveau de moine, plus un quart des niveaux qu'il possède dans d'autres classes que moine.

Un guerrier peut choisir Coup étourdissant en tant que don supplémentaire.

Course [général]

Avantage. Lorsqu'il court, l'aventurier couvre une distance égale à cinq fois sa vitesse de déplacement normale (s'il ne porte aucune armure ou une armure légère et qu'il transporte un poids léger ou moins) ou quatre fois sa vitesse de déplacement (s'il porte une armure intermédiaire ou lourde ou s'il transporte un poids intermédiaire ou lourd). Lorsqu'il exécute un saut avec élan (voir la compétence Saut), il bénéficie d'un bonus de +4 sur son test de Saut. Enfin, le personnage conserve son bonus de Dextérité à la CA lorsqu'il court.

Normal. On court habituellement à quatre fois sa vitesse de déplacement (si l'on ne porte ni une armure lourde, ni une charge lourde) ou trois fois sa vitesse de déplacement (si l'on porte une armure lourde ou une charge lourde), et l'on perd son bonus de Dextérité à la CA pendant une course.

Création d'anneaux magiques [création d'objets]

Condition. Niveau 12 de lanceur de sorts.

Avantage. Le personnage peut créer n'importe quel anneau magique, du moment qu'il satisfait aux conditions. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base de l'objet. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25^e du prix de base de l'anneau et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base).

Le personnage peut également réparer un anneau cassé s'il remplit les conditions de création de ce type d'anneau. La procédure à suivre est la même, mais tous les chiffres sont réduits de moitié (deux fois moins de temps, de PX et de matières premières).

Certains anneaux s'accompagnent d'un coût supplémentaire, mentionné dans leur description. Le personnage doit acquitter ce surcoût s'il veut pouvoir fabriquer (ou réparer) l'anneau en question.

Création d'armes et armures magiques [création d'objets]

Condition. Niveau 5 de lanceur de sorts.

Avantage. Le personnage peut créer n'importe quel bouclier, arme ou armure magiques, du moment qu'il satisfait aux conditions. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base des altérations à apporter à l'objet. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25^e du prix de base de ces altérations et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base).

L'arme, armure ou bouclier devant être enchanté doit nécessairement être un objet de maître (son coût n'est pas inclus dans le total précédent).

Le personnage peut également réparer armes, armures ou boucliers cassés s'il remplit les conditions de création de ce type d'objet. La procédure à suivre est la même, mais tous les chiffres sont réduits de moitié (deux fois moins de temps, de PX et de matières premières).

Création d'objets merveilleux [création d'objets]

Condition. Niveau 5 de lanceur de sorts.

Avantage. Le personnage peut créer n'importe quel objet merveilleux, du moment qu'il satisfait aux conditions. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base de l'objet. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25^e du prix de base de l'objet et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base).

Le personnage peut également réparer un objet magique cassé s'il remplit les conditions de création de ce type d'objet. La procédure à suivre est la même, mais tous les chiffres sont réduits de moitié (deux fois moins de temps, de PX et de matières premières).

Certains objets merveilleux s'accompagnent d'un coût supplémentaire, mentionné dans leur description. Ce surcoût vient en plus du prix de base. Le personnage doit s'en acquitter s'il veut pouvoir fabriquer (ou réparer) l'objet en question.

Création de baguettes magiques [création d'objets]

Condition. Niveau 5 de lanceur de sorts.

Avantage. Le personnage peut créer une baguette stockant n'importe quel sort du 4^e niveau maximum. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base de l'objet (le prix de base d'une baguette étant de 750 po × son niveau de lanceur de sorts × niveau du sort que l'objet contient). Le personnage doit payer un nombre de points d'expérience égal à 1/25^e du prix de base de la baguette et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base). Une baguette nouvellement créée contient 50 charges.

Une baguette dont le sort stocké nécessite une composante matérielle coûteuse ou un sacrifice en termes de points d'expérience exige une dépense supplémentaire. En plus du prix de base indiqué ci-dessus, le personnage doit acquitter cinquante fois le prix exigé par le sort (et, le cas échéant, sacrifier cinquante fois les PX correspondants).

Création de bâtons magiques [création d'objets]

Condition. Niveau 12 de lanceur de sorts.

Avantage. Le personnage peut créer n'importe quel bâton, du moment qu'il satisfait aux conditions. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base de l'objet. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25^e du prix de base du bâton et acheter les matières premières

nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base). Un bâton nouvellement créé contient 50 charges.

Certains bâtons exigent un coût supplémentaire en termes de composantes matérielles et/ou de points d'expérience, comme mentionné dans leur description. Dans ce cas, ce surcoût vient s'ajouter au prix de base de l'objet.

Création de sceptres magiques [création d'objets]

Condition. Niveau 9 de lanceur de sorts.

Avantage. Le personnage peut créer n'importe quel sceptre, du moment qu'il satisfait aux conditions. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base de l'objet. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25^e du prix de base du sceptre et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base).

Certains sceptres exigent un coût supplémentaire en termes de composantes matérielles et/ou de points d'expérience, comme mentionné dans leur description. Dans ce cas, ce surcoût vient s'ajouter au prix de base de l'objet.

Défense à deux armes [général]

Avantage. Lorsqu'il tient une arme double ou deux armes (sans compter les armes naturelles ou les attaques à mains nues), le personnage bénéficie d'un bonus de bouclier de +1 à la classe d'armure.

Lors d'une action de d'attaque sur la défensive ou de défense totale, ce bonus de bouclier passe à +2.

Spécial. Un guerrier peut choisir Défense à deux armes en tant que don supplémentaire.

Discret [général]

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Déplacement silencieux et de Discrétion.

Dispense de composantes matérielles [général]

Avantage. Le personnage peut lancer les sorts nécessitant une composante matérielle coûtant 1 po ou moins sans utiliser cette composante. (L'incantation provoque tout de même des attaques d'opportunité.) Le personnage doit fournir normalement les composantes matérielles dont le prix est supérieur à 1 po.

Doigts de fée [général]

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests d'Escamotage et de Maîtrise des cordes.

Dur à cuire [général]

Condition. Endurance.

Avantage. Lorsque le total de points de vie du personnage est compris entre -1 et -9, il se stabilise automatiquement. Le joueur n'a pas à lancer 1d100 chaque round pour savoir si son personnage perd 1 point de vie.

Lorsque le total de points de vie du personnage est négatif, il peut choisir de se considérer comme hors de combat plutôt que mourant. Le joueur doit prendre cette décision dès que son personnage atteint un total de points de vie négatif (même si cela arrive en dehors de son tour de jeu). Si le personnage ne choisit pas cette option, il tombe aussitôt inconscient.

Lorsqu'il utilise ce don, le personnage peut effectuer soit un déplacement simple, soit une action simple lors de son tour de jeu (mais pas les deux). Il est incapable d'accomplir une action complexe. Effectuer une action de mouvement n'aggrave pas ses blessures, mais s'il entreprend une action simple (ou toute autre action fatigante, y compris certaines actions libres comme lancer un sort à incantation rapide), le personnage subit 1 point de dégâts aussitôt après avoir accompli son action. Le personnage meurt immédiatement si son total de points de vie atteint -10.

Normal. Un personnage ne possédant pas ce don suit les règles habituelles et devient mourant et inconscient lorsque son total de points de vie est compris entre -1 et -9.

École renforcée [général]

Avantage. Le DD des jets de sauvegarde contre tous les sorts de l'école choisie lancés par le personnage augmente de +1.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle école de magie.

École supérieure [général]

Condition. École renforcée pour l'école choisie.

Avantage. Le degré de difficulté (DD) des jets de sauvegarde contre les sorts de l'école choisie lancés par le personnage augmente de +1. Ce bonus se cumule avec celui d'École renforcée.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle école de magie.

Écriture de parchemins [création d'objets]

Condition. Niveau 1 de lanceur de sorts.

Avantage. Le personnage peut écrire un parchemin à partir de tout sort qu'il connaît, ce qui lui prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base. Le prix de base d'un parchemin est de 25 po × son niveau de lanceur de sorts × niveau du sort reproduit. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25^e du prix de base du parchemin et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base).

Un parchemin dont le sort nécessite une composante matérielle coûteuse ou un sacrifice en termes de points d'expérience exige une dépense supplémentaire. En plus du prix de base indiqué ci-dessus, le personnage doit acquitter le prix exigé par le sort (et, le cas échéant, sacrifier les PX correspondants).

Efficacité des sorts accrue [général]

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à son test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) lorsqu'il s'agit de vaincre la résistance à la magie d'une cible.

Efficacité des sorts supérieure [général]

Condition. Efficacité des sorts accrue.

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur les tests de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) effectués pour vaincre la résistance à la magie d'une créature. Ce bonus se cumule avec celui d'Efficacité des sorts accrue.

Emprise sur les morts-vivants [général]

Condition. Aptitude de renvoi ou d'intimidation de créatures.

Avantage. À chaque fois qu'il choisit ce don, le personnage acquiert quatre utilisations quotidiennes supplémentaires de son pouvoir de renvoi ou d'intimidation de créatures.

Si le personnage peut renvoyer ou intimider plus d'un type de créature (comme un prêtre d'alignement bon ayant accès au pouvoir accordé du domaine du Feu, qui peut repousser les morts-vivants et les créatures du Feu, et intimider les créatures de l'Eau), il peut utiliser chacun de ses pouvoirs de renvoi et d'intimidation quatre fois de plus par jour.

Normal. Sans ce don, un personnage peut habituellement repousser ou intimider les morts-vivants (ou d'autres créatures) un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Charisme.

Spécial. Ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets sont cumulatifs. Chaque fois que le personnage obtient ce don, tous ses pouvoirs de renvoi et d'intimidation sont utilisables quatre fois de plus par jour.

Enchaînement [général]

Conditions. For 13, Attaque en puissance.

Avantage. Si le personnage inflige suffisamment de dégâts à son adversaire pour l'abattre (généralement en l'amenant à moins de 0 pv ou en le tuant), il peut porter immédiatement une attaque de corps à corps supplémentaire contre un autre ennemi de son choix à portée. Il ne peut pas faire un pas de placement avant de tenter cette nouvelle attaque. Une attaque d'enchaînement doit absolument être portée avec l'arme qui a porté le coup décisif, et bénéficie du même bonus à l'attaque. On ne peut faire appel à ce don qu'une seule fois par round.

Spécial. Un guerrier peut choisir Enchaînement en tant que don supplémentaire.

Endurance [général]

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 sur chacun des tests et jets de sauvegarde suivants : les tests de Natation joués pour résister à des dégâts temporaires, les tests de Constitution joués pour continuer à courir, les tests de Constitution joués pour éviter les dégâts non-létaux infligés par une marche forcée, les tests de Constitution joués pour retenir sa respiration, les tests de Constitution joués pour éviter les dégâts non-létaux infligés par la famine ou la soif, les jets de Vigueur joués pour éviter les dégâts non-létaux infligés par les climats chauds ou froids, ainsi que les jets de Vigueur joués pour résister aux dégâts infligés par l'asphyxie. De plus, le personnage peut dormir en armure légère ou intermédiaire sans se réveiller fatigué le lendemain.

Normal. Un personnage ne possédant pas ce don qui dort en armure intermédiaire ou lourde est automatiquement fatigué le lendemain.

Spécial. Un rôdeur reçoit automatiquement ce don au niveau 3 en tant que don supplémentaire. Il n'a pas à le choisir.

Esquive [général]

Condition. Dex 13.

Avantage. Au cours de son tour de jeu, le personnage choisit un adversaire. Il bénéficie aussitôt d'un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques portées par cet adversaire.

Il perd automatiquement ce bonus s'il se trouve dans une situation lui faisant perdre son bonus de Dextérité à la CA. Contrairement à la plupart des types de bonus, le bonus d'esquive se cumule avec lui-même (il peut par exemple s'ajouter à celui dont les nains bénéficient naturellement contre les géants).

Spécial. Un guerrier peut choisir Esquive en tant que don supplémentaire.

Expertise du combat [général]

Le personnage est aussi doué pour attaquer que pour se défendre.

Condition. Int 13.

Avantage. Lorsqu'il utilise l'action d'attaque (ou d'attaque à outrance) au corps à corps, le personnage peut choisir un nombre, qu'il applique en tant que malus aux jets d'attaque et en tant que bonus d'esquive à la classe d'armure. La valeur choisie ne peut être supérieure ni à 5, ni à son bonus de base à l'attaque. Les modificateurs au jet d'attaque et à la CA durent jusqu'au prochain tour de jeu du personnage.

Normal. Un personnage ne possédant pas ce don peut combattre défensivement lors d'une action d'attaque ou d'attaque à outrance, ce qui lui donne un malus de -4 aux jets d'attaque et un bonus d'esquive à la CA de +2 seulement.

Spécial. Un guerrier peut choisir Expertise du combat en tant que don supplémentaire.

Extension d'effet [métamagie]

Avantage. Tous les effets numériques et aléatoires d'un sort à effet étendu augmentent de 50%. Ce sort pourra ainsi causer davantage de dégâts, soigner plus de points de vie, affecter des cibles supplémentaires, etc. Les jets de sauvegarde et les jets opposés (comme celui que l'on joue en cas de *dissipation de la magie*) ne sont pas affectés, pas plus que les sorts sans variable numérique et aléatoire. Un sort à effet étendu nécessite un emplacement de sort de deux niveaux de plus que son niveau réel.

Extension de durée [métamagie]

Avantage. Un sort à durée étendue dure deux fois plus longtemps qu'indiqué dans sa description. Les sorts permanents, instantanés, ou dont la durée dépend de la concentration du personnage ne sont pas concernés. Un sort à durée étendue nécessite un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

Extension de portée [métamagie]

Avantage. Le personnage peut altérer un sort dont la portée est courte, moyenne ou longue afin d'en doubler cette dernière. Une fois étendue, une portée courte devient alors égale à 15 mètres + 1,50 mètre/niveau, une portée moyenne à 60 mètres + 6 mètres/niveau et une portée longue à 240 mètres + 24 mètres/niveau. Un sort à portée étendue nécessite un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

Les sorts dont la portée ne s'exprime pas par une mesure physique ou dont la portée n'est ni courte, ni moyenne, ni longue, ne peuvent être affectés par ce don.

Extension de zone d'effet [métamagie]

Avantage. Le personnage peut altérer un sort dont la zone d'effet est une émanation, une étendue, une ligne ou un rayonnement afin d'augmenter la surface couverte. Toutes les données numériques déterminant la surface de la zone d'effet augmentent de +100%. Un sort à zone d'effet étendue nécessite un emplacement de sort de trois niveaux de plus que son niveau réel.

Les sorts dont la zone d'effet n'est pas d'un des quatre types précédents, ou qui ne sont pas définis par une zone d'effet, ne peuvent être affectés par ce don.

Feu nourri [général]

Condition. Dex 17, Tir à bout portant, Tir rapide, bonus de base à l'attaque +6.

Avantage. Au prix d'une action simple, le personnage peut tirer deux flèches sur un adversaire unique situé à 9 mètres ou moins. Le personnage effectue un seul jet d'attaque (avec un malus de -4) qui s'applique aux deux flèches. Les flèches infligent des dégâts normaux (voir Spécial pour les exceptions).

Si son bonus de base à l'attaque est au moins de +11, le personnage peut choisir de tirer trois flèches d'un coup au lieu de deux, mais avec un malus de -6 au lieu de -4. À partir d'un bonus de base à l'attaque de +16, il peut aussi tirer quatre flèches, avec un malus de -8.

Une éventuelle réduction des dégâts ou résistance s'applique séparément sur chaque flèche tirée.

Spécial. Quel que soit le nombre de flèches que tire le personnage, on n'applique d'éventuels dégâts relevant de la précision (comme une attaque sournoise) qu'une seule fois. En cas de coup critique, une seule des flèches inflige des dégâts accrus (au choix du joueur) et toutes les autres infligent des dégâts normaux.

Un guerrier peut choisir Feu nourri en tant que don supplémentaire.

Un rôdeur de niveau 6 ne portant aucune armure ou une armure légère et ayant choisi le style de combat à distance peut se battre comme s'il possédait ce don, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Fin limier [général]

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Fouille et de Renseignement.

Fourberie [général]

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Contrefaçon et de Déguisement.

Fraternité animale [général]

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Dressage et d'Équitation.

Funambule [général]

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests d'Équilibre et d'Évasion.

Incantation animale [général]

Conditions. Sag 13, aptitude de forme animale.

Avantage. Le personnage peut exécuter les composantes verbales et gestuelles des sorts lorsqu'il est sous forme animale. Il est aussi possible d'utiliser des composantes matérielles ou des focaliseurs en possession du personnage, même si ceux-ci sont fondus dans sa forme actuelle. Ce don ne permet pas d'utiliser des objets magiques qu'un animal ne pourrait pas utiliser normalement, pas plus qu'il ne permet de parler sous forme animale.

Incantation rapide [métamagie]

Avantage. L'incantation du sort ne demande qu'une action libre et le personnage peut se livrer à une autre action (et même jeter un second sort !) au cours du même round. Il n'est possible de lancer qu'un sort à incantation rapide par round. Si le temps d'incantation du sort est supérieur à un round, il est impossible de l'accélérer avec ce don. Un sort à incantation rapide nécessite un emplacement de sort de quatre niveaux de plus que son niveau réel. Lancer un sort à incantation rapide ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Spécial. Ce don ne peut être appliqué à un sort lancé de façon spontanée (ce qui inclut les sorts d'ensorceleurs et de bardes, ainsi que les sorts de druides et de prêtres lancés spontanément), puisque l'application d'un don métamagique à un sort lancé spontanément allonge son temps d'incantation pour en faire une action complexe.

Incantation silencieuse [métamagie]

Avantage. Un sort à incantation silencieuse se lance sans composante verbale. Les sorts sans composante verbale ne sont pas affectés. Un sort à incantation silencieuse nécessite un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

Spécial. Les sorts de barde ne peuvent pas bénéficier de ce don de métamagie.

Incantation statique [métamagie]

Avantage. Un sort à incantation statique se lance sans composante gestuelle. Les sorts sans composante gestuelle ne sont pas affectés. Un sort à incantation statique nécessite un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

Interception de projectiles [général]

Conditions. Dex 15, Parade de projectile, Science du combat à mains nues.

Avantage. Lorsqu'il utilise le don Parade de projectiles, le personnage peut intercepter l'arme au lieu de simplement le dévier. Les armes de jet, comme les lances ou les haches de lancer, peuvent être relancées immédiatement (même si ce n'est pas le tour de jeu du personnage), ou conservées pour un usage ultérieur. Il faut au moins une main libre pour utiliser ce don.

Spécial. Un guerrier peut choisir Interception de projectiles en tant que don supplémentaire.

Magie de guerre [général]

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 à ses tests de Concentration lorsqu'il tente de lancer un sort sur la défensive, ou lorsqu'il tente de lancer un sort alors qu'il est agrippé ou immobilisé en situation de lutte.

Maîtrise des sorts [général]

Condition. Magicien de niveau 1.

Avantage. Chaque fois que le personnage obtient ce don, il peut sélectionner un nombre de sorts égal à son modificateur d'Intelligence parmi les sorts de magicien qu'il connaît déjà. Il peut alors préparer les sorts sélectionnés sans compulser son grimoire profane.

Normal. Un magicien qui ne possède pas ce don doit utiliser un grimoire pour préparer tous ses sorts, à l'exception de *lecture de la magie*.

Maîtrise du combat à deux armes [général]

Conditions. Dex 19, Combat à deux armes, Science du combat à deux armes, bonus de base à l'attaque de +11.

Avantage. Le personnage obtient une troisième attaque avec son arme secondaire, mais avec un malus de -10.

Spécial. Un guerrier peut choisir Maîtrise du combat à deux armes en tant que don supplémentaire.

Un rôdeur de niveau 11 ne portant aucune armure ou une armure légère et ayant choisi le style de combat à deux armes peut se battre comme s'il possédait ce don, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Maniement d'une arme de guerre [général]

Le personnage choisit une arme de guerre.

Avantage. Lorsqu'il utilise l'arme de guerre choisie, le personnage joue ses jets d'attaque normalement.

Normal. Quiconque combat avec une arme sans être formé à son maniement subit un malus de -4 aux jets d'attaque.

Spécial. Barbares, guerriers, paladins et rôdeurs sont formés au maniement de toutes les armes de guerre. Ils n'ont pas besoin de choisir ce don.

Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme de guerre.

Un prêtre choisissant le domaine de la Guerre acquiert gratuitement le don Maniement d'arme de guerre relatif à l'arme de prédilection de son dieu, à condition que celle-ci soit une arme de guerre. Il n'a pas besoin de choisir ce don.

Un magicien ou un ensorceleur sous l'effet du sort *transformation martiale* est considéré comme formé au maniement de toutes les armes de guerre pendant la durée du sort.

Maniement d'une arme exotique [général]

Le personnage choisit une arme exotique.

Condition. Bonus de base à l'attaque de +1 (ainsi que For 13 pour l'épée bâtarde et la hache de guerre naine).

Avantage. Lorsqu'il utilise l'arme exotique choisie, le personnage joue ses jets d'attaque normalement.

Normal. Quiconque combat avec une arme sans être formé à son maniement subit un malus de -4 aux jets d'attaque.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme exotique.

Le maniement de l'épée bâtarde ou de la hache de guerre naine a pour condition supplémentaire une Force de 13+.

Spécial. Un guerrier peut choisir Maniement d'une arme exotique en tant que don supplémentaire.

Maniement des armes courantes [général]

Avantage. Lorsqu'il utilise une arme courante, le personnage joue ses jets d'attaque normalement.

Normal. Quiconque combat avec une arme sans être formé à son maniement subit un malus de -4 aux jets d'attaque.

Spécial. Druides, magiciens et moines exceptés, tous les personnages sont formés au maniement de la totalité des armes courantes. Ils n'ont pas besoin de choisir ce don.

Un magicien ou un ensorceleur sous l'effet du sort *transformation martiale* est considéré comme formé au maniement de toutes les armes courantes pendant la durée du sort.

Maniement des boucliers [général]

Avantage. Lorsque le personnage utilise un bouclier (autre qu'un pavois) au combat, il ne subit que les malus habituels.

Normal. Le malus d'armure aux tests qu'impose un bouclier au port duquel on n'est pas formé s'applique aux jets d'attaque et à tous les tests de caractéristique ou de compétence associées à la Force ou à la Dextérité.

Spécial. Barbares, bardes, druides, guerriers, paladins, prêtres et rôdeurs bénéficient automatiquement de ce don. Ils n'ont pas besoin de le choisir.

Maniement du pavois [général]

Le personnage sait se servir des pavois.

Condition. Maniement des boucliers.

Avantage. Lorsque le personnage utilise un pavois au combat, il ne subit que les malus habituels.

Normal. Le malus d'armure aux tests qu'impose un bouclier au port duquel on n'est pas formé s'applique aux jets d'attaque et à tous les tests de caractéristique ou de compétence associées à la Force ou à la Dextérité.

Spécial. Les guerriers obtiennent automatiquement Maniement du pavois en tant que don supplémentaire. Ils n'ont pas besoin de le choisir.

Méticuleux [général]

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Déchiffrage et d'Évaluation.

Négociation [général]

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Diplomatie et de Psychologie.

Parade de projectiles [général]

Conditions. Dex 13, Science du combat à mains nues.

Avantage. Le personnage doit avoir au moins une main libre pour faire appel à ce don. Une fois par round, lorsqu'une arme à distance devrait le toucher, il peut la dévier à l'ultime seconde et ne subir aucun dégâts. Le personnage doit être conscient de l'attaque. Il ne doit pas être pris au dépourvu. Le geste extrêmement rapide qu'il effectue ne compte pas comme une action. Il est impossible de parer les projectiles massifs, comme un rocher lancé par un géant, et les attaques à distance générées par des sorts, comme une *flèche acide de Melf*.

Spécial. Un moine peut choisir Parade de projectiles en tant que don supplémentaire au niveau 2, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Un guerrier peut choisir Parade de projectiles en tant que don supplémentaire.

Persuasion [général]

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Bluff et d'Intimidation.

Piétinement [général]

Conditions. Degré de maîtrise de 1 en Équitation, Combat monté.

Avantage. Lors d'une tentative de renversement monté, la cible du personnage ne peut choisir de l'éviter. La monture du personnage peut porter un coup de sabot contre un adversaire renversé, en bénéficiant du bonus habituel au jet d'attaque de +4 contre les créatures à terre.

Spécial. Un guerrier peut choisir Piétinement en tant que don supplémentaire.

Pistage [général]

Avantage. Il faut réussir un test de Survie pour trouver des traces ou les suivre pendant 1,5 kilomètre. Un nouveau test est nécessaire lorsque la piste devient plus difficile à suivre, comme par exemple quand d'autres traces la coupent ou quand elle se scinde en deux.

Tant qu'il piste, le personnage avance à la moitié de sa vitesse de déplacement. Il peut avancer de sa vitesse de déplacement avec un malus aux tests de compétence de -5, ou au double de sa vitesse de déplacement avec un malus de -20 aux tests de compétence. Le DD dépend du sol et des conditions en vigueur, selon la table suivante :

Sol	DD de Survie	Sol	DD de Survie
Très mou	5	Ferme	15
Mou	10	Dur	20

Sol très mou. Toute surface montrant des empreintes profondes et particulièrement lisibles (neige, boue, épaisse couche de poussière, etc.).

Sol mou. Toute surface assez élastique pour s'enfoncer sous le poids d'un individu, mais plus résistante que la précédente. Les traces y sont nombreuses mais peu profondes.

Sol ferme. La plupart des sols en extérieur (pelouse, champ, bois, etc.) et les surfaces molles ou extrêmement sales à l'intérieur (épais tapis, sol crasseux, etc.). La créature suivie peut laisser quelques traces (brindilles cassées, touffes de poils, etc.), mais les empreintes, elles, sont extrêmement rares.

Sol dur. Toute surface n'imprimant pas la moindre empreinte (roche naturelle, plancher en pierre, etc.). La plupart des lits de cours d'eau entrent dans cette catégorie, car les traces laissées sont généralement effacées par le courant. La créature suivie ne peut laisser que quelques indices de son passage (cailloux déplacés, marques de griffures, etc.).

De nombreux modificateurs pouvant s'appliquer au test de Survie sont présentes ci-dessous :

Conditions en vigueur	Modificateur au DD
Par 3 créatures faisant partie du groupe pisté	-1
Taille des créatures traquées : ¹	
Infime (I)	+8
Minuscule (Min)	+4
Très petite (TP)	+2
Petite (P)	+1
Moyenne (M)	0
Grande (G)	-1
Très grande (TG)	-2
Gigantesque (Gig)	-4
Colossale (C)	-8
Par tranche de 24 heures écoulées depuis que la piste a été laissée	+1
Par heure de pluie depuis que la piste a été laissée	+1
Chute de neige depuis que la piste a été laissée	+10
Mauvaise visibilité : ²	
Ciel nocturne couvert ou nuit sans lune	+6
Clair de lune	+3
Brouillard ou précipitations (pluie, neige, etc.)	+3
La cible masque sa piste (ce qui réduit sa vitesse de déplacement de moitié)	+5

1 Si le groupe est composé de créatures de tailles diverses, on prend seulement en compte la taille la plus importante.

2 Ces facteurs ne s'additionnent pas ; seul le plus important est pris en compte.

Si le personnage rate son test de Survie, il peut réessayer après 1 heure (en extérieur) ou 10 minutes (à l'intérieur), moment qu'il passe à essayer de retrouver la piste.

Normal. Un personnage n'ayant pas ce don peut trouver des traces à l'aide de la compétence Survie, mais il ne peut les suivre que si le DD de la tâche est de 10 ou moins. Il est aussi possible d'utiliser la compétence Fouille pour trouver des empreintes ou un autre indice du passage d'une créatures en utilisant les DD indiqués ci-dessus, mais cette compétence ne peut servir à suivre une piste, même si elle a été découverte par ailleurs.

Spécial. Les rôdeurs bénéficient automatiquement de Pistage en tant que don supplémentaire. Ils n'ont pas besoin de le choisir.

Ce don ne permet pas de trouver ou de suivre la piste d'un individu sous l'effet du sort *passage sans trace*.

Port des armures intermédiaires [général]

Condition. Port des armures légères.

Avantage. Voir Port des armures légères.

Normal. Voir Port des armures légères.

Spécial. Barbares, druides, guerriers, paladins et prêtres obtiennent automatiquement Port des armures intermédiaires en tant que don supplémentaire. Ils n'ont pas besoin de le choisir.

Port des armures légères [général]

Avantage. Lorsqu'un personnage est formé au port d'une armure, le malus d'armures aux tests associés à celle-ci ne s'applique qu'aux tests d'Acrobaties, Déplacement silencieux, Discréption, Équilibre, Escalade, Escamotage, Évasion et Saut.

Normal. Le malus d'armure aux tests qu'impose une armure au port duquel on n'est pas formé s'applique aux jets d'attaque et à tous les tests de caractéristique ou de compétence associées à la Force ou à la Dextérité.

Spécial. Toutes les classes de personnages à l'exception des ensorceleurs, magiciens et moines obtiennent automatiquement Port des armures légères en tant que don supplémentaire. Ils n'ont pas besoin de le choisir.

Port des armures lourdes [général]

Condition. Port des armures légères, Port des armures intermédiaires.

Avantage. Voir Port des armures légères.

Normal. Voir Port des armures légères.

Spécial. Guerriers, paladins et prêtres obtiennent automatiquement Maniement d'armure lourde en tant que don supplémentaire. Ils n'ont pas besoin de le choisir.

Préparation de potions [création d'objets]

Condition. Niveau 3 de lanceur de sorts.

Avantage. Le personnage peut créer une potion reproduisant les effets de n'importe quel sort du 3e niveau maximum. La préparation demande 1 jour. C'est à ce moment que l'aventurier décide du niveau de lanceur de sorts de la potion, qui doit être compris entre le niveau minimum permettant de lancer le sort correspondant et le niveau de lanceur de sorts actuel du personnage. Le prix de base d'une potion est de 50 po × son niveau de lanceur de sorts × niveau du sort reproduit. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25^e du prix de base de la potion et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base indiqué).

Lorsque le personnage prépare la potion, il fait tous les choix qui devraient normalement lui revenir au moment de l'incantation. Quiconque boit la potion devient le sujet du sort.

Une potion dont le sort stocké nécessite une composante matérielle coûteuse ou un prix en points d'expérience exige une dépense supplémentaire. En plus du coût de base indiqué ci-dessus, le personnage doit acquitter le prix exigé par le sort (et, le cas échéant, sacrifier les PX correspondants).

Prestige [général]

Condition. Niveau global de 6.

Avantage. Ce don permet au personnage de s'attirer les services de compagnons d'armes et de suivants qui l'assistent de leur mieux. Voir la table ci-dessous pour connaître le type de compagnons d'armes et le nombre de suivants sur lesquels l'aventurier peut compter.

Modificateurs de Prestige. Plusieurs facteurs sont susceptibles d'affecter la valeur de Prestige d'un personnage, qui n'est alors plus égale à celle de base (niveau de personnage + modificateur de Cha). La réputation d'un personnage (du moins, du point de vue du compagnon d'armes ou du suivant qu'il tente d'attirer) augmente ou réduit sa valeur de Prestige :

Valeur de Prestige	Niveau des compagnons d'armes	Nombre de suivants par niveau					
		1	2	3	4	5	6
1 ou moins	—	—	—	—	—	—	—
2	1	—	—	—	—	—	—
3	2	—	—	—	—	—	—
4	3	—	—	—	—	—	—
5	3	—	—	—	—	—	—
6	4	—	—	—	—	—	—
7	5	—	—	—	—	—	—
8	5	—	—	—	—	—	—
9	6	—	—	—	—	—	—
10	7	5	—	—	—	—	—
11	7	6	—	—	—	—	—
12	8	8	—	—	—	—	—
13	9	10	1	—	—	—	—
14	10	15	1	—	—	—	—
15	10	20	2	1	—	—	—
16	11	25	2	1	—	—	—
17	12	30	3	1	1	—	—
18	12	35	3	1	1	—	—
19	13	40	4	2	1	1	—
20	14	50	5	3	2	1	—
21	15	60	6	3	2	1	1
22	15	75	7	4	2	2	1
23	16	90	9	5	3	2	1
24	17	110	11	6	3	2	1
25+	17	135	13	7	4	2	2

Valeur de Prestige. La valeur de Prestige du personnage est égale à son niveau plus son modificateur de Charisme. La table propose des valeurs de Prestige extrêmement basses (uniquement possibles avec un important

malus de Charisme), mais l'aventurier doit au moins avoir atteint le niveau 6 pour acquérir ce don et avoir la possibilité de s'attirer les services de son premier compagnon d'armes. Des facteurs extérieurs peuvent modifier la valeur de Prestige, comme indiqué ci-dessous.

Niveau des compagnons d'armes. Le personnage peut s'attirer les services de compagnons d'armes de ce niveau ou moins. À noter que, quelle que soit la valeur de Prestige de l'aventurier, le niveau de ses compagnons d'armes doit toujours être inférieur au sien de deux niveaux au moins. Par exemple, un paladin de niveau 6 et bénéficiant d'un bonus de +3 en Charisme ne pourra recruter qu'un compagnon d'armes de niveau 4 ou moins. Le compagnon d'armes doit être équipé conformément à son niveau.

Nombre de suivants par niveau. Le personnage peut diriger un total de suivants ne dépassant pas le nombre indiqué. Par exemple, un aventurier ayant 14 en Prestige peut être entouré d'un maximum de 15 suivants de niveau 1 et d'un suivant de niveau 2.

Le personnage a la réputation d'être	Modificateur
Un grand homme	+2
Juste et généreux	+1
Doté d'un pouvoir spécial	+1
Accablé par les échecs multiples	-1
Hautain	-1
Cruel	-2

D'autres modificateurs s'appliquent quand un personnage tente d'attirer un compagnon d'armes.

Le personnage	Modificateur
A un familier, destrier de paladin ou compagnon animal	-2
Recrute un compagnon d'armes d'un alignement autre que le sien	-1
A déjà causé la mort d'un compagnon d'armes	-2*

Les suivants n'ont pas les mêmes propriétés que les compagnons d'armes. quand le personnage tente d'attirer un monstre en vaincra-t-il avec la difficulté indiquée ?

Le personnage	Modificateur
Possède une place forte, une base d'opérations, une guilde, etc.	+2
Voyage beaucoup	-1
A déjà causé la mort d'autres suivants	-1

Quintessence des sorts [métamagie]

Avantage. Tous les effets numériques et aléatoires de la quintessence d'un sort prennent automatiquement leur valeur maximale, tant en termes de points de dégâts causés que de points de vie rendus, de cibles affectées, etc. Les jets de sauvegarde et les jets opposés (comme celui que l'on joue en cas de *dissipation de la magie*) ne sont pas affectés, pas plus que les sorts sans données numériques et aléatoires. La quintessence d'un sort nécessite un emplacement de sort de trois niveaux de plus que son niveau réel.

Dans le cas de la quintessence d'un sort à effet étendu, les deux effets s'appliquent séparément sur le sort d'origine. L'effet total est la somme du résultat maximum et de la moitié du résultat lancé normalement. Ainsi, une quintessence de *boule de feu* à effet étendu lancée par un magicien de niveau 15 inflige jusqu'à 60 + (10d6/2) points de dégâts.

Rechargement rapide [général]

Le personnage choisit une arme à projectiles (arbalète de poing, arbalète légère, arbalète lourde, fronde).

Condition. Maniement de l'arme choisie.

Avantage. Le temps nécessaire pour que le personnage recharge son arme est réduit à une action libre (pour une arbalète de poing, une arbalète légère ou une fronde) ou une action de mouvement (pour une arbalète lourde).

Recharger une arme à projectiles provoque tout de même une attaque d'opportunité. Un personnage qui possède ce don pour une arbalète de poing, une arbalète légère ou

Normal. Un personnage ne possédant pas ce don a besoin d'une action de mouvement pour recharger une

Normal. Un personnage ne possédant pas ce don a besoin d'une action de mouvement pour recharger une arbalète de poing, une arbalète légère ou une fronde et une action complexe pour recharger une arbalète lourde. **Spécial.** Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à un nouveau type d'arme à projectiles.

Un guerrier peut choisir Rechargement rapide en tant que don supplémentaire.

Réflexes surhumains [général]

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Réflexes.

Robustesse [général]

Avantage. Le personnage gagne 3 points de vie supplémentaires.

Spécial. Ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets sont cumulatifs.

Savoir-faire mécanique [général]

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Crochetage et de Désamorçage/sabotage.

Science de la destruction [général]

Conditions. For 13, Attaque en puissance.

Avantage. Lorsque le personnage tente de détruire un objet tenu ou porté par un adversaire (comme une arme ou un bouclier), il ne s'expose pas à une attaque d'opportunité.

De plus, le personnage bénéficie d'un bonus de +4 sur les jets d'attaque contre les objets tenus ou portés par un adversaire.

Normal. Un personnage qui ne possède pas ce don provoque une attaque d'opportunité quand il frappe un objet tenu ou porté par une autre personne.

Spécial. Un guerrier peut choisir Science de la destruction en tant que don supplémentaire.

Science de l'initiative [général]

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 au test d'initiative.

Spécial. Un guerrier peut choisir Science de l'initiative en tant que don supplémentaire.

Science de la bousculade [général]

Conditions. For 13, Attaque en puissance.

Avantage. Le personnage peut tenter une bousculade sans provoquer d'attaque d'opportunité de la part de la cible. Le personnage bénéficie de plus d'un bonus de +4 sur le test de Force opposé effectué pour repousser sa cible.

Spécial. Un guerrier peut choisir Science de la bousculade en tant que don supplémentaire.

Science de la feinte [général]

Conditions. Int 13, Expertise du combat.

Avantage. Le personnage peut effectuer un test de Bluff pour tenter une feinte par une action de mouvement.

Normal. Une feinte de combat est habituellement une action simple.

Spécial. Un guerrier peut choisir Science de la feinte en tant que don supplémentaire.

Science de la lutte [général]

Conditions. Dex 13, Science du combat à mains nues.

Avantage. Le personnage ne provoque pas d'attaque d'opportunité lors de l'attaque de contact nécessaire pour engager une lutte. Il bénéficie de plus d'un bonus de +4 sur les tests de lutte, qui que soit l'initiateur de la lutte.

Normal. L'attaque de contact débutant une lutte provoque habituellement une attaque d'opportunité.

Spécial. Un guerrier peut choisir Science de la lutte en tant que don supplémentaire.

Un moine peut choisir Science de la lutte en tant que don supplémentaire au niveau 1, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Science du combat à deux armes [général]

Conditions. Dex 17, Combat à deux armes, bonus de base à l'attaque de +6.

Avantage. Lorsque le personnage combat avec deux armes, il peut porter deux attaques supplémentaires à l'aide de son arme secondaire au lieu d'une seule. Cependant, cette deuxième attaque secondaire subit un malus de -5 au jet d'attaque.

Normal. Sans ce don, l'arme secondaire ne permet de porter qu'une seule attaque supplémentaire par round.

Spécial. Un guerrier peut choisir Science du combat à deux armes en tant que don supplémentaire.

Un rôdeur de niveau 6 ne portant aucune armure ou une armure légère et ayant choisi le style de combat à deux armes peut se battre comme s'il possédait ce don, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Science du combat à mains nues [général]

Avantage. Le personnage est considéré comme armé même quand il n'a pas d'arme. Cela signifie que le fait d'attaquer à mains nues un adversaire armé ne provoque pas d'attaque d'opportunité. De plus, le personnage a droit à une attaque d'opportunité chaque fois qu'on l'attaque à mains nues.

Enfin, les attaques à mains nues du personnage peuvent infliger des dégâts létaux ou non-létaux, à sa discrétion.

Normal. Sans ce don, un personnage se battant à mains nues est considéré comme étant désarmé et ne peut infliger que des dégâts non-létaux avec ce type d'attaque.

Spécial. Les moines obtiennent automatiquement Science du combat à mains nues en tant que don supplémentaire au niveau 1. Ils n'ont pas besoin de le choisir.

Un guerrier peut choisir Science du combat à mains nues en tant que don supplémentaire.

Science du contresort [général]

Avantage. Lorsque le personnage tente de contrer un sort, il peut utiliser n'importe quel sort de la même école et d'au moins un niveau de sort supérieur à la place du sort d'origine.

Normal. Un lanceur de sorts qui ne possède pas ce don ne peut contrer un sort qu'en utilisant exactement le sort d'origine ou un sort indiquant spécifiquement qu'il peut être utilisé comme contresort.

Science du coup de bouclier [général]

Condition. Maniement des boucliers.

Avantage. Lorsque le personnage donne un coup de bouclier, il peut tout de même appliquer le bonus de bouclier de celui-ci à sa classe d'armure.

Normal. Sans ce don, un personnage qui donne un coup de bouclier perd le bonus de bouclier à la CA du bouclier jusqu'à son prochain tour de jeu.

Spécial. Un guerrier peut choisir Science du coup de bouclier en tant que don supplémentaire.

Science du critique [général]

Conditions. Maniement de l'arme choisie, bonus de base à l'attaque de +8.

Avantage. La zone de critique possible de l'arme choisie est doublée. Par exemple, une épée longue peut normalement obtenir une possibilité de coup critique sur un résultat de 19–20 au dé (2 nombres). Avec ce don, la zone de critique possible de cette arme passe à 17–20 (4 nombres).

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme.

Les effets de ce don ne se cumulent pas avec tout autre effet étendant la zone de critique possible d'une arme (tel que le sort *affutage*).

Un guerrier peut choisir Science du critique en tant que don supplémentaire.

Science du croc-en-jambe [général]

Conditions. Int 13, Expertise du combat.

Avantage. Le personnage ne provoque pas d'attaque d'opportunité lorsqu'il tente de faire un croc-en-jambe à mains nues. De plus, il bénéficie d'un bonus de +4 sur le test de Force visant à faire tomber son adversaire.

Si le personnage parvient à faire un croc-en-jambe au corps à corps, il peut automatiquement porter une attaque à son adversaire, comme s'il n'avait pas utilisé son attaque pour tenter le croc-en-jambe.

Normal. Sans ce don, tenter un croc-en-jambe à mains nues provoque une attaque d'opportunité.

Spécial. Un guerrier peut choisir Science du croc-en-jambe en tant que don supplémentaire.

Un moine peut choisir Science du croc-en-jambe en tant que don supplémentaire au niveau 6, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Science du désarmement [général]

Conditions. Int 13, Expertise du combat.

Avantage. Le personnage ne provoque pas d'attaque d'opportunité quand il tente de désarmer son ennemi, et ce dernier n'a aucune chance de le désarmer en retour. Le personnage bénéficie de plus d'un bonus de +4 sur le jet d'attaque opposé visant à désarmer son adversaire.

Normal. Voir les règles permettant de désarmer son adversaire.

Spécial. Un guerrier peut choisir Science du désarmement en tant que don supplémentaire.

Un moine peut choisir Science du désarmement en tant que don supplémentaire au niveau 6, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Science du renversement [général]

Conditions. For 13, Attaque en puissance.

Avantage. Lorsque le personnage tente un renversement, sa cible ne peut choisir de l'éviter. Le personnage bénéficie de plus d'un bonus de +4 sur le test de Force opposé effectué pour envoyer sa cible à terre.

Normal. Sans ce don, la cible d'un renversement peut choisir d'éviter ou de bloquer son agresseur.

Spécial. Un guerrier peut choisir Science du renversement en tant que don supplémentaire.

Science du renvoi [général]

Conditions. Aptitude de renvoi ou d'intimidation de créatures.

Avantage. Le personnage peut utiliser son pouvoir de renvoi ou d'intimidation avec un bonus de +1 au niveau de la classe qui lui offre cette aptitude.

Science du tir de précision [général]

Conditions. Dex 19, Tir à bout portant, Tir de précision, bonus de base à l'attaque de +11.

Avantage. Les attaques à distance du personnage ignorent le bonus à la classe d'armure dont bénéficient les créatures derrière un abri autre que total, ainsi que la chance d'échec lié à un camouflage autre que total. Un abri total ou un camouflage total conservent leurs effets habituels.

De plus, quand le personnage tire ou lance une arme à distance sur un adversaire agrippé en situation de lutte, il frappe automatiquement l'adversaire visé.

Normal. Voir les règles concernant les abris et le camouflage. Sans ce don, un personnage qui tire ou lance une arme à distance sur un adversaire agrippé en situation de lutte, il doit déterminer aléatoirement lequel des combattants agrippés est effectivement atteint.

Spécial. Un guerrier peut choisir Science du tir de précision en tant que don supplémentaire.

Un rôdeur de niveau 11 ne portant aucune armure ou une armure légère et ayant choisi le style de combat à distance peut se battre comme s'il possédait ce don, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Souplesse du serpent [général]

Conditions. Dex 13, Esquive.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus d'esquive de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité provoquées lorsqu'il se déplace dans un espace contrôlé (ou lorsqu'il en sort). Il perd automatiquement ce bonus s'il se trouve dans une situation lui faisant perdre son bonus de Dextérité à la CA. Contrairement à la plupart des types de bonus, le bonus d'esquive est cumulatif (il peut par exemple s'ajouter à celui dont les nains bénéficient naturellement contre les géants).

Spécial. Un guerrier peut choisir Souplesse du serpent en tant que don supplémentaire.

Spécialisation martiale [général]

Le personnage choisit une arme pour laquelle il possède le don Arme de prédilection. Il peut aussi choisir les attaques à mains nues ou la lutte.

Conditions. Maniement de l'arme choisie, Arme de prédilection pour l'arme choisie, guerrier de niveau 4.

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur les jets de dégâts de l'arme choisie.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme.

Un guerrier peut choisir Spécialisation martiale en tant que don supplémentaire.

Spécialisation martiale supérieure [général]

Le personnage choisit une arme pour laquelle il possède les dons Spécialisation martiale et Arme de prédilection supérieure. Il peut aussi choisir les attaques à mains nues ou la lutte.

Conditions. Maniement de l'arme choisie, Arme de prédilection pour l'arme choisie, Arme de prédilection supérieure pour l'arme choisie, Spécialisation martiale pour l'arme choisie, guerrier de niveau 12.

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur les jets de dégâts de l'arme choisie. Ce bonus se cumule avec tous les autres bonus aux jets de dégâts, y compris celui du don Spécialisation martiale.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme.

Un guerrier peut choisir Spécialisation martiale supérieure en tant que don supplémentaire.

Succession d'enchaînements [général]

Conditions. For 13, Attaque en puissance, Enchaînement, bonus de base à l'attaque de +4.

Avantage. Ce don fonctionne comme Enchaînement, mais sans aucune limite au nombre d'attaques d'enchaînement que le personnage peut effectuer par round. Chaque fois qu'il abat un de ses adversaires, le personnage a droit à une attaque supplémentaire contre une autre cible.

Spécial. Un guerrier peut choisir Succession d'enchaînements en tant que don supplémentaire.

Talent [général]

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +3 à tous les tests concernant la compétence choisie.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle compétence.

Tir à bout portant [général]

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts avec n'importe quelle arme à distance, à condition que sa cible soit distante de 9 mètres ou moins.

Spécial. Un guerrier peut choisir Tir à bout portant en tant que don supplémentaire.

Tir de loin [général]

Condition. Tir à bout portant.

Avantage. Si le personnage utilise une arme à projectiles, par exemple un arc, son facteur de portée augmente de 50% (multipliez-le par 1,5). S'il utilise une arme de jet, le facteur de portée est doublé.

Spécial. Un guerrier peut choisir Tir de loin en tant que don supplémentaire.

Tir de précision [général]

Condition. Tir à bout portant.

Avantage. Le personnage peut tirer sur un adversaire impliqué dans un combat au corps à corps sans subir le malus habituel de -4 sur son jet d'attaque.

Spécial. Un guerrier peut choisir Tir de précision en tant que don supplémentaire.

Tir en mouvement [général]

Conditions. Dex 13, Esquive, Souplesse du serpent, Tir à bout portant, bonus de base à l'attaque de +4.

Avantage. Lorsqu'il entreprend une action d'attaque avec une arme à distance, le personnage peut se déplacer avant et après son attaque, du moment que le total de la distance parcourue durant le round ne dépasse pas sa vitesse de déplacement.

Spécial. Un guerrier peut choisir Tir en mouvement en tant que don supplémentaire.

Tir monté [général]

Conditions. Degré de maîtrise de 1 en Équitation, Combat monté.

Avantage. Le malus subi normalement quand on utilise une arme à distance à dos de monture est divisé par deux : -2 au lieu de -4 si la monture effectue un déplacement double, et -4 au lieu de -8 si elle court.

Spécial. Un guerrier peut choisir Tir monté en tant que don supplémentaire.

Tir rapide [général]

Conditions. Dex 13, Tir à bout portant.

Avantage. Lorsqu'il entreprend une action d'attaque à outrance avec une arme à distance, le personnage a droit à une attaque supplémentaire. Cette attaque se fait avec son bonus de base à l'attaque maximal, mais toutes les attaques du round subissent un malus de -2 (l'attaque supplémentaire y compris).

Spécial. Un guerrier peut choisir Tir rapide en tant que don supplémentaire.

Un rôdeur de niveau 2 ne portant aucune armure ou une armure légère et ayant choisi le style de combat à distance peut se battre comme s'il possédait ce don, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Vigilance [général]

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 sur tous ses tests de Détection et de Perception auditive.

Spécial. Le maître d'un familier bénéficie automatiquement des effets de ce don tant que son familier se trouve assez près de lui pour qu'il puisse le toucher en tendant le bras.

Vigueur surhumaine [général]

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de Vigueur.

Volonté de fer [général]

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de Volonté

Voltigeur [général]

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests d'Acrobacies et de Saut.

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Description

L'alignement

Le comportement et la moralité d'une créature sont représentés par son alignement, lequel peut être : loyal bon, neutre bon, chaotique bon, loyal neutre, neutre, chaotique neutre, loyal mauvais, neutre mauvais ou chaotique mauvais.

L'alignement est un outil permettant de développer la personnalité du personnage. Ce n'est pas un carcan destiné à contraindre sa conduite. Chaque alignement regroupe des caractères, voire des philosophies, fort différents, ce qui signifie que deux personnages de même alignement peuvent n'avoir que très peu de choses en commun quant à la manière dont ils se comportent. De plus, rares sont les personnages qui se conforment totalement à leur alignement.

Le Bien et le Mal

Les personnages et les créatures d'alignement bon protègent les innocents, tandis que ceux d'alignement mauvais cherchent à les corrompre ou à les détruire.

Le " Bien " véhicule des idéaux tels que l'altruisme, le respect de la vie et la responsabilité vis-à-vis des êtres intelligents. Les personnages bons sont prêts à faire des sacrifices pour aider les autres.

Le " Mal " tend à opprimer et à tuer les gens, ou du moins à les faire souffrir. Certaines créatures d'alignement mauvais ignorent la compassion et tuent quand cela les arrange. D'autres sont activement malfaisantes ; elles tuent par plaisir ou pour obéir à leur dieu maléfique.

Les individus qui se disent neutres par rapport au Bien et au Mal refusent de tuer les innocents mais ne sont pas pour autant disposés à se dévouer pour leur prochain. Leur attitude dépend des relations qu'ils ont forgées. Un personnage neutre peut se sacrifier pour sa famille ou sa patrie, mais pas pour des étrangers.

Préférer le Bien au Mal (ou inversement) peut être un choix conscient, comme dans le cas du paladin, qui décide de respecter les idéaux qu'il s'est fixés, ou du prêtre malfaisant qui sème la terreur pour plaire à son dieu. Mais chez la plupart des gens, c'est plutôt une ligne de conduite jugée normale, sans qu'il ait été besoin de l'adopter sciemment. De même, la neutralité découle souvent du refus de prendre parti pour le Bien ou le Mal, mais chez certains, c'est un engagement délibéré correspondant à une vision plus équilibrée du monde.

Les animaux et les créatures incapables de jugements moraux sont neutres. Même les vipères et les tigres mangeurs d'hommes ont cet alignement, car leur intelligence restreinte ne leur permet pas de faire la distinction entre le Bien et le Mal.

La Loi et le Chaos

Les personnages loyaux ne mentent jamais, respectent la parole donnée et l'autorité, sont fidèles aux traditions et jugent défavorablement ceux qui n'accomplissent pas leur devoir. À l'inverse, les personnages chaotiques obéissent à leur seule conscience, détestent qu'on leur dise ce qu'ils doivent faire, préfèrent les idées neuves aux traditions et respectent leurs promesses quand ils en ont envie.

La " Loi " défend des valeurs telles que l'honneur, la confiance, l'obéissance à l'autorité en place et le sérieux. Elle peut s'accompagner de défauts comme l'étroitesse d'esprit, l'adhésion sans condition à la tradition, l'habitude de juger les autres et le manque de facultés d'adaptation. Ceux qui la défendent affirment qu'elle seule peut donner naissance à une société dans laquelle les gens se défendent mutuellement et prennent les bonnes décisions, sûrs qu'ils sont que les autres agiront comme le devoir le leur commande.

Le " Chaos " est synonyme de liberté, d'adaptation permanente et de souplesse ; ses défauts étant bien souvent la témérité, l'irresponsabilité, un certain ressentiment contre l'autorité légitime et la propension à se livrer à des actes arbitraires. Ceux qui prônent le Chaos affirment que seule la liberté individuelle permet de s'exprimer pleinement et que c'est en l'accordant à tous que la société peut véritablement bénéficier du potentiel de chacun. Les gens neutres par rapport à la Loi et au Chaos sont naturellement respectueux de l'autorité, mais leur tempérament ne les pousse pas plus à obéir qu'à se rebeller. Ils sont honnêtes, mais les circonstances peuvent les inciter à mentir ou à abuser leur prochain.

Défendre la Loi ou le Chaos peut découler d'un choix conscient, mais la plupart du temps, il s'agit d'un trait de personnalité que l'on se reconnaît à l'usage. La neutralité à l'égard de la Loi ou du Chaos est souvent une position par défaut, lorsque l'on ne se sent pas particulièrement attiré par un " camp " ou par l'autre. Certains considèrent toutefois que la neutralité est hautement préférable à la Loi ou au Chaos, reléguant ces deux concepts au rang d'extrêmes accompagnés de leur lot de défauts.

Les animaux et les créatures incapables de jugements moraux sont neutres. Les chiens sont peut-être obéissants et les chats individualistes, mais leur intellect ne leur permet pas de reconnaître la Loi ou le Chaos.

Les neuf alignements

Les diverses combinaisons entre le Bien, le Mal, la Loi et le Chaos définissent neuf alignements possibles. La description de chacun dépeint l'adhérent type à cet alignement. N'oubliez pas toutefois que les individus peuvent s'écartez de la norme et qu'un personnage n'est pas obligé de respecter à la lettre les préceptes de son alignement. Utilisez les descriptions suivantes comme des lignes directrices, pas comme des règles strictes. Les six premiers alignements, de loyal bon à chaotique neutre, s'adressent aux personnages. Les trois suivants, maléfiques, sont destinés aux monstres et autres ennemis des personnages.

Loyal bon ou " croisé ". Un personnage d'alignement loyal bon a le comportement que l'on attend des défenseurs de l'ordre et de la Loi. Déterminé à lutter contre le Mal, il montre également la discipline nécessaire pour ne jamais cesser le combat. Il dit toujours la vérité, reste fidèle à la parole donnée, aide ceux qui sont dans le besoin et s'élève contre l'injustice. Il déteste voir les coupables impunis. Alhandra, paladine combattant le Mal sans répit et protégeant les innocents sans la moindre arrière-pensée, est d'alignement loyal bon.

C'est le meilleur alignement qui soit, car il combine honneur et compassion.

Neutre bon ou " bienfaiteur ". Un personnage neutre bon fait de son mieux pour dispenser des actions bienfaisantes. Il aide les autres autant que possible. Il travaille main dans la main avec les rois et les juges, mais ne se sent pas obligé de leur obéir systématiquement. C'est l'alignement de Jozan, prêtre qui aide tous ceux qui se trouvent dans le besoin.

Cet alignement est le meilleur qui soit, car il permet de faire le bien sans être enfermé dans le carcan de la Loi.

Chaotique bon ou " rebelle ". Un personnage chaotique bon agit selon sa conscience, sans faire cas de ce que les autres peuvent penser de lui. Il vit sa vie, mais cela ne l'empêche pas d'être gentil et bienveillant. Il croit en la bonté et au droit de chacun, mais n'apprécie guère les lois ou les règles. Il déteste les gens qui intimident les autres et leur disent quoi faire. Il suit ses propres préceptes moraux qui, bien que bons, ne sont pas forcément en accord avec ceux de sa société. Soveliss, rôdeur qui dévalise les collecteurs d'impôts d'un baron malfaisant, est chaotique bon.

C'est le meilleur alignement qui soit, car il fait rimer bonté et liberté.

Loyal neutre ou " juge ". Un personnage loyal neutre agit comme la loi, la tradition ou son code de conduite personnel le lui dictent. L'ordre et l'organisation sont vitaux pour lui. Il se peut qu'il suive un code constitué de ses propres règles, ou qu'il pense que l'ordre est nécessaire pour tous (auquel cas il est favorable à un gouvernement fort et organisé). Ambre, une moine obéissant à une discipline très stricte sans se laisser ni émouvoir par les gens en difficulté ni séduire par le Mal, est loyale neutre.

Cet alignement est le meilleur qui soit, car il signifie que l'on est fiable et honorable, sans pour autant être fanatique.

Neutre ou " indécis ". Un personnage neutre fait ce qui lui semble bien. Il n'a pas vraiment d'opinion lorsqu'il s'agit de trancher entre le Bien et le Mal ou entre la Loi et le Chaos. Dans la plupart des cas, la neutralité représente une absence de convictions plutôt qu'un choix conscient. Le personnage a alors tendance à penser que le Bien vaut mieux que le Mal, car il préfère que ses voisins se montrent bienveillants plutôt que malveillants. Cela étant, il ne se sent nullement obligé de défendre la cause du Bien. Mialyë, magicienne qui a voué son existence à la magie et ne s'intéresse pas aux débats moraux, est d'alignement neutre.

En revanche, chez certains, la neutralité est une philosophie, un choix conscient. Pour eux, le Bien, le Mal, la Loi et le Chaos sont dangereux, comme tous les extrêmes. Ils prônent donc l'équilibre, qui leur paraît être le meilleur choix à long terme.

C'est le meilleur alignement qui soit, car il permet d'agir naturellement, sans se laisser guider par ses préjugés ou ses impulsions.

Chaotique neutre ou " esprit libre ". Un personnage chaotique neutre agit comme bon lui semble. C'est d'abord et avant tout un individualiste. Il accorde une immense valeur à sa liberté mais ne se sent pas concerné par la défense de celle des autres. Il évite l'autorité, déteste les restrictions et remet toujours en cause la tradition. Sa lutte contre la société organisée n'est pas motivée par des désirs d'anarchie, car un tel engagement devrait s'accompagner d'idées nobles (libérer les opprimés du joug de l'autorité) ou mauvaises (faire souffrir ceux qui sont différents de lui). Le personnage peut parfois être imprévisible, mais son comportement n'est pas totalement aléatoire. Face à un pont, il l'utilise ; il ne lui viendrait pas à l'idée de sauter dans la rivière. Gimble, barde errant vivant de sa débrouillardise, est chaotique neutre.

Cet alignement est le meilleur qui soit, car il permet de profiter de la vraie liberté, celle qui ne suit pas les restrictions imposées par la société, et il n'oblige pas à faire le bien à tout prix.

Loyal mauvais ou " dominateur ". Un individu loyal mauvais prend tout ce qu'il désire, dans les limites de son code de conduite, mais sans se soucier de ceux à qui il peut faire du mal. Pour lui, les traditions, la loyauté et l'obéissance ont de l'importance, mais pas la liberté, la dignité ou la vie. Il suit les règles existantes, mais sans pitié ni compassion. Il accepte la hiérarchie, et même s'il préfère diriger, il est tout à fait disposé à obéir. Il

condamne les autres, non pas en fonction de leurs actes, mais en fonction de leur race, de leur religion, de leur nationalité ou de leur rang social. Il répugne à violer la loi ou à revenir sur ses promesses, en partie par sa nature, mais aussi parce qu'il fait confiance à l'ordre établi pour le protéger de ceux qui s'opposent à lui sur des questions d'ordre moral. Certains loyaux mauvais se fixent eux-mêmes des limites, telles que ne jamais tuer de sang-froid (ils chargent leurs sbires de le faire à leur place) ou ne pas maltraiter les enfants (sauf lorsqu'il n'est pas possible de faire autrement). Ils pensent que ces règles de conduite les placent au-dessus des malfaisants sans scrupule. Le baron qui exploite son peuple et comploté sans cesse pour étendre son pouvoir est loyal mauvais. Il arrive que des individus ou des créatures appliquent les préceptes de cet alignement avec un zèle que ne renieraient pas les croisés des forces du Bien. Ils n'hésitent pas à nuire aux autres s'ils y trouvent leur intérêt et prennent plaisir à promouvoir la cause du Mal. Il est possible qu'ils y voient l'accomplissement de leur devoir vis-à-vis de leur dieu ou de leur maître.

Les êtres loyaux mauvais sont parfois dits "diaboliques", pour la simple raison que les diables sont l'incarnation de cet alignement.

C'est l'alignement le plus dangereux qui soit, car il applique le mal avec raison, intentionnellement, et souvent avec succès.

Neutre mauvais ou "malfaisant". Un individu neutre mauvais se livre à tous les actes qu'on lui laisse faire. Il ne pense qu'à lui. Il se moque des gens qu'il tue, par profit, pour le plaisir, ou tout simplement parce qu'ils le dérangent. Il n'apprécie pas particulièrement l'ordre ; il se dit que le fait de respecter la loi, un code de conduite ou les traditions ne le rendra pas meilleur ou plus noble. Il n'affiche pas pour autant cette recherche permanente de l'affrontement qui est la marque des êtres chaotiques mauvais. Le criminel qui vole et tue pour satisfaire ses envies est neutre mauvais.

Certains malfaisants érigent le Mal en idéal et le propagent avec acharnement. La plupart du temps, ils sont dévoués à un dieu ou à une société secrète maléfiques.

Cet alignement est le plus dangereux qui soit, car il représente le Mal à l'état brut, sans honneur ni nuance.

Chaotique mauvais ou "destructeur". Un individu chaotique mauvais fait tout ce que lui dicte sa cupidité, sa haine ou sa soif de destruction. Il s'énerve facilement, est sadique, violent et totalement imprévisible. Quand il veut quelque chose, il se montre brutal et impitoyable. S'il s'est donné pour but de propager le Mal et le Chaos, c'est encore pire. Fort heureusement, ses plans sont tout sauf bien préparés et les groupes qu'il constitue ou auxquels il se joint sont très mal organisés. La plupart du temps, les êtres chaotiques mauvais ne coopèrent que sous la menace et leur chef ne reste en place que tant qu'il peut contrer les tentatives visant à le renverser ou l'assassiner. L'ensorceleur dément qui cherche à se venger du monde entier en semant la destruction autour de lui est chaotique mauvais.

Les individus chaotiques mauvais sont parfois dits "démoniaques", pour la simple raison que les démons sont l'incarnation de cet alignement.

C'est l'alignement le plus dangereux qui soit, car il représente la destruction, non seulement de la beauté et de la vie, mais aussi de l'ordre sur lequel cette beauté et cette vie s'appuient.

État civil et mensurations

L'âge

Vous pouvez choisir l'âge de votre personnage, ou au contraire le déterminer aléatoirement. Si vous le choisissez, il ne peut pas être inférieur au minimum requis par sa race et sa classe (voir Table : détermination aléatoire de l'âge de départ). L'âge de départ minimum est égal à l'âge adulte de sa race plus le nombre de dés correspondant à sa race et sa classe sur la Table : détermination aléatoire de l'âge de départ.

Si vous préférez, vous pouvez utiliser la Table : détermination aléatoire de l'âge de départ pour déterminer aléatoirement l'âge de votre personnage.

Table : détermination aléatoire de l'âge de départ

Race	Âge adulte	Barde	Druide	
		Barbare	Guerrier	Magicien
		Ensorceleur	Paladin	Moine
Humains	15 ans	+1d4	+1d6	+2d6
Demi-elfes	20 ans	+1d6	+2d6	+3d6
Demi-orques	14 ans	+1d4	+1d6	+2d6
Elfes	110 ans	+4d6	+6d6	+10d6
Gnomes	40 ans	+4d6	+6d6	+9d6
Nains	40 ans	+3d6	+5d6	+7d6
Halfelins	20 ans	+2d4	+3d6	+4d6

Au fur et à mesure que votre personnage vieillit, ses caractéristiques physiques diminuent, tandis que ses caractéristiques mentales augmentent (voir Table : effets du vieillissement). Tous ces effets sont cumulatifs, mais aucune caractéristique ne peut jamais descendre en dessous de 1.

Quand un personnage atteint un âge vénérable, on détermine secrètement son âge maximal, qui correspond au nombre d'années indiqué dans la colonne “ Âge vénérable ”, auquel vient s'ajouter le résultat du jet de dés mentionné dans la colonne “ Âge maximal ”. Il faut noter cette information, sans la communiquer au joueur.

Lorsque le personnage atteint l'âge fatidique, il meurt de vieillesse dans le courant de l'année suivante.

L'âge maximal concerne principalement les personnages. La plupart des gens meurent des suites d'accidents, de maladies ou à la guerre, bien avant d'avoir atteint un âge vénérable.

Table : effets du vieillissement

Race	Âge mûr ¹	Grand âge ²	Âge vénérable ³	Âge maximal
Humains	35 ans	53 ans	70 ans	+2d20 ans
Demi-elfes	62 ans	93 ans	125 ans	+3d20 ans
Demi-orques	30 ans	45 ans	60 ans	+2d10 ans
Elfes	175 ans	263 ans	350 ans	+4d100 ans
Gnomes	100 ans	150 ans	200 ans	+3d100 ans
Nains	125 ans	188 ans	250 ans	+2d100 ans
Halfelins	50 ans	75 ans	100 ans	+5d20 ans

1 À un âge mûr : -1 en For, Dex et Con ; +1 en Int, Sag et Cha.

2 À un grand âge : -2 en For, Dex et Con ; +1 en Int, Sag et Cha.

3 À un âge vénérable : -3 en For, Dex et Con ; +1 en Int, Sag et Cha.

La taille et le poids

Le jet de dés mentionné dans la colonne “ Modificateur de taille ” indique le nombre de centimètres à rajouter à la taille de base, et c'est ce même nombre, multiplié par le résultat du jet de dés ou par la quantité indiquée dans la colonne “ Modificateur de poids ”, qui indiquera combien de kilos ajouter au poids de base du personnage.

Table : détermination aléatoire de la taille et du poids

Race	Taille de base	Modificateur de taille	Poids de base	Modificateur de poids
Humains	1,50 m	+5d10 cm	60 kg	x(2d4)/5 kg
Humaines	1,35 m	+5d10 cm	42 kg	x(2d4)/5 kg
Demi-elfes (m)	1,40 m	+5d8 cm	50 kg	x(2d4)/5 kg
Demi-elfes (f)	1,35 m	+5d8 cm	40 kg	x(2d4)/5 kg
Demi-orques (m)	1,50 m	+5d12 cm	75 kg	x(2d6)/5 kg
Demi-orques (f)	1,35 m	+5d12 cm	55 kg	x(2d6)/5 kg
Elfes (m)	1,35 m	+5d6 cm	42 kg	x(1d6)/5 kg
Elfes (f)	1,35 m	+5d6 cm	40 kg	x(1d6)/5 kg
Gnomes (m)	90 cm	+5d4 cm	20 kg	x1/5 kg
Gnomes (f)	85 cm	+5d4 cm	17 kg	x1/5 kg
Nains	1,15 m	+5d4 cm	65 kg	x(2d6)/5 kg
Naines	1,10 m	+5d4 cm	50 kg	x(2d6)/5 kg
Halfelins	80 cm	+5d4 cm	15 kg	x1/5 kg
Halfelines	75 cm	+5d4 cm	12 kg	x1/5 kg

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Équipement

Équiper son personnage

Considérez que votre personnage possède au moins une tenue normale.

La richesse et l'argent

La monnaie

Les aventuriers ont surtout recours à la pièce d'or (po). Une pièce d'or vaut 10 pièces d'argent. Chaque pièce d'argent vaut 10 pièces de cuivre (pc). Une pièce de platine (pp) vaut 10 po.

Une pièce pèse environ 10 grammes et une centaine de pièces pèse un kilo.

Table : les différents types de pièces

	Valeur d'échange			
	PC	PA	PO	PP
Pièce de cuivre (pc)	= 1	1/10	1/100	1/1 000
Pièce d'argent (pa)	= 10	1	1/10	1/100
Pièce d'or (po)	= 100	10	1	1/10
Pièce de platine (pp)	= 1 000	100	10	1

Richesses non monétaires

Bien souvent, la richesse des gens ne se calcule pas en pièces. Le prix de certains produits de consommation courante est détaillé ci-dessous.

Table : produits de consommation courante

Prix	Article
1 pc	Une livre (500 g) de blé
2 pc	Une livre (500 g) de farine, ou un poulet
1 pa	Une livre (500 g) de fer
5 pa	Une livre (500 g) de tabac ou de cuivre
1 po	Une livre (500 g) de cannelle, ou une chèvre
2 po	Une livre (500 g) de gingembre ou de poivre, ou un mouton
3 po	Un cochon
4 po	Un mètre carré de lin
5 po	Une livre (500 g) d'argent ou de sel
10 po	Un mètre carré de soie ou une vache
15 po	Une livre (500 g) de safran ou de clous de girofle, ou un bœuf
50 po	Une livre (500 g) d'or
500 po	Une livre (500 g) de platine

La revente du butin

En règle générale, on peut revendre n'importe quel article à la moitié du prix indiqué.

Les produits de consommation courante constituent l'exception à la règle. Ce terme regroupe toutes les marchandises pouvant être échangées sans la moindre difficulté, sans qu'il soit nécessaire de les monnayer.

Les armes

Catégories d'armes

Les armes sont regroupées en diverses catégories entre lesquelles existent de nombreux recouplements. Ce sont elles qui déterminent quel talent est nécessaire pour utiliser l'arme en question (arme courante, de guerre ou exotique), si cette dernière est utilisable au corps à corps ou à distance (arme de jet ou à projectile), quel est son encombrement relatif (légère, une main et deux mains) et enfin quelle est sa taille (petite, moyenne ou grande).

Armes courantes, de guerre ou exotiques. Les personnages des toutes les classes, sauf les druides, moines et magiciens, sont formés au maniement de toutes les armes courantes. Les barbares, guerriers, paladins et rôdeurs, quant à eux, sont formés au maniement de la totalité des armes courantes ou de guerre. Les personnages des autres classes sont formés au maniement d'un assortiment d'armes principalement courantes, mais aussi de

guerre et, parfois, exotiques. Quand un personnage utilise une arme au maniement de laquelle il n'est pas formé, il subit un malus de -4 aux jets d'attaque.

Armes de corps à corps et armes à distance. Les armes de corps à corps s'utilisent au contact de l'adversaire, même si certaines sont aussi des armes de jet. Pour leur part, les armes à distance sont totalement inefficaces au corps à corps. Elles peuvent être des armes de jet ou à projectile.

Catégories spéciales. Certaines armes peuvent appartenir à l'une des catégories suivantes, qui possèdent leurs propres règles.

Armes à allonge. La catégorie des armes à allonge regroupe la chaîne cloutée, la corsèque, la coutille, le fouet, la guisarme, la lance d'arçon et la pique. Une arme à allonge est une arme de corps à corps qui permet à son utilisateur de frapper des cibles même si elles ne sont pas adjacentes. La plupart des armes à allonge ont pour effet de doubler l'allonge naturelle, ce qui signifie qu'un personnage de taille P ou M peut frapper une cible distante de 3 mètres, mais pas une cible sur une case adjacente. Un personnage standard de taille G peut utiliser une arme à allonge conçue pour sa taille pour attaquer une cible située à 6 ou 4,5 mètres, mais ne peut frapper une cible adjacente ou éloignée de 3 mètres.

Armes doubles. La catégorie des armes doubles comprend le bâton, la double lame, le fléau double, la hache double orque, le marteau-piolet gnome et l'urgrosh nain. Il est possible de se servir des deux têtes d'une arme double comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels du combat à deux armes, comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère.

Il est aussi possible d'utiliser une arme double comme une arme à deux mains, en frappant avec une seule des deux têtes. Une créature maniant une arme double à une main ne peut pas s'en servir comme d'une arme double ; elle doit choisir l'une des deux têtes et s'y tenir pour le round.

Armes de jet. La catégorie des armes de jet comprend la dague, les dards, l'épieu, le filet, le gourdin, la hache de lancer, les javelines, la lance, le marteau léger, les shurikens et le trident. Le modificateur de Force de l'attaquant s'applique aux jets de dégâts des armes de jet (à l'exception des armes à impact).

Il est possible de lancer une arme, même si elle n'est pas prévue à cet effet (c'est-à-dire les armes de corps à corps de la Table : armes dont la colonne "Facteur de portée" indique "-"), mais avec un malus de -4 sur le jet d'attaque et un facteur de portée de 3 mètres. Lancer une arme légère ou à une main est une action simple, tandis que lancer une arme à deux mains est une action complexe. Quelle que soit la nature de l'arme, un tel lancer obtient un critique possible sur un 20 naturel et inflige des dégâts doublés en cas de critique confirmé.

Armes à projectiles. Cette catégorie regroupe les arbalètes à répétition, de poing, légères et lourdes, les arcs courts, courts composites, longs et longs composites et la fronde. La plupart des armes à projectiles ne peuvent être utilisées qu'à deux mains. Le bonus de Force du tireur ne s'applique pas aux jets de dégâts des armes à projectiles, à l'exception des arcs courts composites spéciaux, des arcs longs composites spéciaux et des frondes. Un malus de Force s'applique aux jets de dégâts des arcs et des frondes, mais pas des arbalètes.

Munitions. Les armes à projectiles utilisent des munitions : des flèches pour les arcs, des carreaux pour les arbalètes et des billes spéciales pour les frondes. Encocher une flèche est une action libre, mais charger une arbalète ou une fronde nécessite une action.

En règle générale, une munition qui atteint sa cible est détruite ou rendue inutilisable, alors qu'une munition ayant frappé à côté a 50% de chances seulement d'être détruite ou perdue.

Bien qu'ils soient des armes de jet, les shurikens sont considérés comme des munitions pour ce qui est de les dégainer, d'en fabriquer des versions de maîtres ou spéciales (voir Armes de maître, ci-dessous) et sur les chances de les perdre une fois lancés.

Armes légères, à une main ou à deux mains. Ces termes catégorisent les armes selon l'effort qu'il faut fournir pour les manier en combat. Ils indiquent si une arme de corps à corps tenue par une créature de la catégorie de taille de l'arme est considérée comme une arme légère, une arme à une main ou une arme à deux mains.

Légère. Une arme légère est plus facile à tenir de la main non directrice qu'une arme à une main, et l'on peut s'en servir en étant agrippé en situation de lutte. Une main suffit pour la manier. Lorsqu'une arme légère est tenue dans la main directrice, le modificateur de Force s'applique normalement aux jets de dégâts. Par contre, dans la main non directrice, seule la moitié du bonus de Force s'applique (mais un malus est pris en compte intégralement). Il est possible de tenir une arme légère à deux mains, mais cela ne donne aucun avantage particulier, le modificateur de Force aux dégâts est le même que si l'arme était dans la main directrice du personnage.

Une attaque à mains nues est toujours considérée comme une arme légère.

À une main. Une arme à une main peut être tenue dans la main directrice ou dans la main non directrice. Lorsqu'une arme à une main est tenue dans la main directrice, le modificateur de Force s'applique normalement aux jets de dégâts. Par contre, dans la main non directrice, seule la moitié du bonus de Force s'applique (mais un malus est pris en compte intégralement). Une arme à une main peut être utilisée en la tenant à deux mains, et le bonus de Force aux dégâts est alors multiplié par 1,5 (mais un malus est pris en compte normalement).

À deux mains. On ne peut se servir efficacement d'une arme à deux mains qu'en la tenant effectivement à deux mains. Le bonus de Force aux dégâts est multiplié par 1,5 pour une arme à deux mains (mais un malus est pris en compte normalement).

Taille de l'arme. Chaque arme est associée à une catégorie de taille. Ce terme indique la catégorie de taille des créatures auxquelles une arme est destinée.

La catégorie de taille d'une arme est différente de sa taille en tant qu'objet. En règle générale, une arme légère est un objet de deux catégories de taille inférieures à son porteur, une arme à une main est un objet d'une catégorie de taille inférieure à son porteur et une arme à deux mains est un objet de la même catégorie de taille que son porteur.

Arme d'une taille inappropriée. Une créature ne peut utiliser de façon optimale une arme qui n'est pas conçue pour une créature de sa taille. On applique aux jets d'attaque un malus de -2 cumulatif pour chaque catégorie de taille de différence entre la catégorie de taille de la créature et de l'arme. Si une créature n'est pas formée au maniement d'une arme, le malus de non-formation de -4 s'applique également.

La mesure de l'effort nécessaire pour tenir une arme (c'est-à-dire si elle est légère, à une main ou à deux mains) augmente ou diminue d'une catégorie pour chaque catégorie de différence entre la catégorie de taille à laquelle une arme est destinée et la catégorie de taille de la créature qui l'utilise effectivement. Si la catégorie d'une arme devient plus que deux mains, elle est si lourde qu'elle est inutilisable. Si elle devient moins que légère, elle est trop petite pour être efficace.

Armes improvisées. Il arrive parfois que l'on utilise pour se battre des objets qui n'ont pas été fabriqués à cet usage. On se bat ainsi avec des tesson de bouteilles, des barreaux de chaises ou en lançant des chopes. On considère systématiquement que le personnage ne sait pas manier cette arme qui n'en est pas une, ce qui lui inflige un malus de -4 sur les jets d'attaque. Pour déterminer la catégorie de taille et le potentiel de dégâts d'une arme improvisée, le DM doit comparer l'objet avec les armes de la Table : armes jusqu'à trouver un équivalent. Toutes les armes improvisées obtiennent un critique possible sur un 20 naturel et infligent des dégâts doublés en cas de critique confirmé. Les armes de jet improvisées ont un facteur de portée de 3 mètres.

Attributs des armes

Pour choisir au mieux les armes de votre personnage, gardez bien ces facteurs présents à l'esprit (ils apparaissent en tête des colonnes de la Table : armes) :

Prix. Il s'agit du coût de l'arme en pièces d'or (po) ou d'argent (pa). Il inclut l'équipement vendu avec l'arme (un fourreau pour une épée, un carquois pour des flèches). Le prix indiqué correspond aux armes de taille P ou M. Les armes de taille G coûtent deux fois plus cher.

Dégâts. Les dégâts infligés par l'arme en cas d'attaque réussie. La colonne intitulée "Dgts (P)" concerne les armes de taille P, c'est-à-dire celles des gnomes et des halfelins. La colonne "Dgts (M)" concerne les armes de taille M, c'est-à-dire celles des demi-elfes, demi-orques, elfes, humains et nains. Dans le cas où la colonne propose deux jets de dés séparés par une barre de fraction, il s'agit d'une arme double. Les deux valeurs indiquées correspondent respectivement à la première et à la seconde tête de l'arme.

La table suivante permet de connaître le potentiel de dégâts des armes de taille TP et G.

Table : dégâts des armes de taille TP ou G

Dégâts d'une arme de taille Dégâts d'une arme de taille TP Dégâts d'une arme de taille G

M

1d2	—	1d3
1d3	1	1d4
1d4	1d2	1d6
1d6	1d3	1d8
1d8	1d4	2d6
1d10	1d6	2d8
1d12	1d8	3d6
2d4	1d4	2d6
2d6	1d8	3d6
2d8	1d10	3d8
2d10	2d6	4d8

Critique. Cette colonne indique ce qui se passe en cas de coup critique. Lorsque cela se produit, il suffit de jeter les dés de dégâts (bonus compris) deux, trois ou quatre fois (en fonction de l'arme) et de faire le total.

Exception. Les dés de dégâts supplémentaires séparés et au-delà des dégâts normaux d'une arme ne sont pas multipliés en cas de coup critique.

$\times 2$: les dégâts de l'arme sont doublés en cas de coup critique.

$\times 3$: les dégâts de l'arme sont triplés en cas de coup critique.

$\times 3/\times 4$: une des têtes de l'arme cause des dégâts triplés en cas de coup critique, l'autre des dégâts quadruplés.

$\times 4$: les dégâts de l'arme sont quadruplés en cas de coup critique.

19–20/ $\times 2$: l'arme obtient un coup critique possible sur un 19 ou 20 au jet d'attaque (au lieu de 20 seulement) et cause des dégâts doublés en cas de confirmation du critique possible. (On parle de zone de critique possible de 19–20).

18–20/ $\times 2$: l'arme obtient un coup critique possible sur un 18, 19 ou 20 au jet d'attaque (au lieu de 20 seulement) et cause des dégâts doublés en cas de confirmation du critique possible. (On parle de zone de critique possible de 18–20).

Facteur de portée. En deçà de cette distance, les attaques se font sans malus. Par la suite, chaque distance égale au facteur de portée entraîne un malus cumulatif de –2 au jet d'attaque. Les armes de jet, telles que la hache de lancer, ne peuvent être envoyées au-delà de 5 facteurs de portée. Les armes à projectiles, comme les arcs, peuvent tirer jusqu'à 10 facteurs de portée.

Poids. Le poids d'une arme de taille M. Ce nombre est divisé par deux pour les armes de taille P et doublé pour celles de taille G.

Type. Les armes sont réparties en trois catégories selon le type de dégâts qu'elles infligent : contondantes, perforantes et tranchantes. Certains monstres peuvent être résistants ou immunisés contre certains types de dégâts. Ainsi, les squelettes subissent des dégâts réduits des armes tranchantes et perforantes.

Certaines armes infligent des dégâts de deux types. Par exemple, la morgenstern inflige des dégâts contondants et perforants. Dans ce cas, l'ensemble des dégâts est des deux types, il n'y a pas une moitié d'un type et une moitié de l'autre. C'est pourquoi une créature doit être protégée contre les deux types de dégâts pour que son immunité ou sa résistance s'applique.

D'autres armes peuvent infliger deux types de dégâts selon la façon dont on les utilise. Par exemple, la dague peut infliger des dégâts perforants ou tranchants. Dans une situation où le type de dégâts est important, l'utilisateur d'une de ces armes peut choisir entre les deux types de dégâts.

Spécial. Certaines armes ont des attributs spéciaux. Référez-vous à la description de l'arme lorsque c'est le cas.

Table : armes

Armes courantes	Prix	Dgts (P)	Dgts (M)	Critique	Facteur de portée	Poids ¹	Type ²
<i>Combat à mains nues</i>							
Attaque à mains nues	—	1d2 ³	1d3 ³	$\times 2$	—	—	Contondant
Gantelet	2 po	1d2	1d3	$\times 2$	—	500 g	Contondant
<i>Armes de corps à corps légères</i>							
Dague	2 po	1d3	1d4	19– 20/ $\times 2$	3 m	500 g	Perforant ou tranchant
Dague coup-de-poing	2 po	1d3	1d4	$\times 3$	—	500 g	Perforant
Gantelet clouté	5 po	1d3	1d4	$\times 2$	—	500 g	Perforant
Masse d'armes légère	5 po	1d4	1d6	$\times 2$	—	2 kg	Contondant
Serpe	6 po	1d4	1d6	$\times 2$	—	1 kg	Tranchant
<i>Armes de corps à corps à une main</i>							
Épieu	1 po	1d4	1d6	$\times 2$	6 m	1,5 kg	Perforant
Gourdin	—	1d4	1d6	$\times 2$	3 m	1,5 kg	Contondant
Masse d'armes lourde	12 po	1d6	1d8	$\times 2$	—	4 kg	Contondant
Morgenstern	8 po	1d6	1d8	$\times 2$	—	3 kg	Contondant et perforant
<i>Armes de corps à corps à deux mains</i>							
Bâton ⁵	—	1d4/1d4	1d6/1d6	$\times 2$	—	2 kg	Contondant
Lance	2 po	1d6	1d8	$\times 3$	6 m	3 kg	Perforant
Pique ⁴	5 po	1d6	1d8	$\times 3$	—	4,5 kg	Perforant
<i>Armes à distance</i>							
Arbalète légère	35 po	1d6	1d8	19– 20/ $\times 2$	24 m	2 kg	Perforant
Carreaux (10)	1 po	—	—	—	—	500 g	—
Arbalète lourde	50	1d8	1d10	19–	36 m	4 kg	Perforant

Carreaux (10)	po			20/×2			
Dard	1 po	—	—	—	—	500 g	—
Fronde	5 pa	1d3	1d4	×2	6 m	250 g	Perforant
Billes (10)	—	1d3	1d4	×2	15 m	—	Contondant
Javeline	1 pa	—	—	—	—	2,5 kg	—
	1 po	1d4	1d6	×2	9 m	1 kg	Perforant
Armes de guerre	Prix	Dgts (P)	Dgts (M)	Critique	Facteur de portée	Poids ¹	Type ²
<i>Armes de corps à corps légères</i>							
Arme à pointes	spécia 1	1d4	1d6	×2	—	spécia 1	Perforant
Épée courte	10 po	1d4	1d6	19– 20/×2	—	1 kg	Perforant
Hache de lancer	8 po	1d4	1d6	×2	3 m	2 kg	Tranchant
Hachette	6 po	1d4	1d6	×3	—	1,5 kg	Tranchant
Kukri	8 po	1d3	1d4	18– 20/×2	—	1 kg	Tranchant
Marteau léger	1 po	1d3	1d4	×2	6 m	1 kg	Contondant
Matraque	1 po	1d4 ³	1d6 ³	×2	—	1 kg	Contondant
Pic de guerre léger	4 po	1d3	1d4	×4	—	1,5 kg	Perforant
Rondache	spécia 1	1d2	1d3	×2	—	spécia 1	Contondant
Rondache à pointes	spécia 1	1d3	1d4	×2	—	spécia 1	Perforant
<i>Armes de corps à corps à une main</i>							
Cimenterre	15 po	1d4	1d6	18– 20/×2	—	2 kg	Tranchant
Écu	spécia 1	1d3	1d4	×2	—	spécia 1	Contondant
Écu à pointes	spécia 1	1d4	1d6	×2	—	spécia 1	Perforant
Épée longue	15 po	1d6	1d8	19– 20/×2	—	2 kg	Tranchant
Fléau d'armes léger	8 po	1d6	1d8	×2	—	2,5 kg	Contondant
Hache d'armes	10 po	1d6	1d8	×3	—	3 kg	Tranchant
Marteau de guerre	12 po	1d6	1d8	×3	—	2,5 kg	Contondant
Pic de guerre lourd	8 po	1d4	1d6	×4	—	3 kg	Perforant
Rapière	20 po	1d4	1d6	18– 20/×2	—	1 kg	Perforant
Trident	15 po	1d6	1d8	×2	3 m	2 kg	Perforant
<i>Armes de corps à corps à deux mains</i>							
Cimenterre à deux mains	75 po	1d6	2d4	18– 20/×2	—	4 kg	Tranchant
Corsèque ⁴	10 po	1d6	2d4	×3	—	6 kg	Perforant
Coutille ⁴	8 po	1d8	1d10	×3	—	5 kg	Tranchant
Épée à deux mains	50 po	1d10	2d6	19– 20/×2	—	4 kg	Tranchant
Faux	18 po	1d6	2d4	×4	—	5 kg	Perforant ou tranchant
Fléau d'armes lourd	15 po	1d8	1d10	19– 20/×2	—	5 kg	Contondant
Grande hache	20 po	1d10	1d12	×3	—	6 kg	Tranchant
Guisarme ⁴	9 po	1d6	2d4	×3	—	6 kg	Tranchant
Hallebarde ⁴	10 po	1d8	1d10	×3	—	6 kg	Perforant ou tranchant
Lance d'arçon ⁴	10 po	1d6	1d8	×3	—	5 kg	Perforant

Massue	5 po	1d8	1d10	$\times 2$	—	4 kg	Contondant
<i>Armes à distance</i>							
Arc court	30 po	1d4	1d6	$\times 3$	18 m	1 kg	Perforant
Flèches (20)	1 po	—	—	—	—	1,5 kg	—
Arc court composite	75 po	1d4	1d6	$\times 3$	21 m	1 kg	Perforant
Flèches (20)	1 po	—	—	—	—	1,5 kg	—
Arc long	75 po	1d6	1d8	$\times 3$	30 m	1,5 kg	Perforant
Flèches (20)	1 po	—	—	—	—	1,5 kg	—
Arc long composite	100 po	1d6	1d8	$\times 3$	33 m	1,5 kg	Perforant
Flèches (20)	1 po	—	—	—	—	1,5 kg	—
Armes exotiques		Prix	Dgts (P)	Dgts (M)	Critique	Facteur de portée	Poids¹
Type²							
<i>Armes de corps à corps légères</i>							
Kama	2 po	1d4	1d6	$\times 2$	—	1 kg	Tranchant
Nunchaku	2 po	1d4	1d6	$\times 2$	—	1 kg	Contondant
Sai	1 po	1d3	1d4	$\times 2$	—	500 g	Contondant
Siangham	3 po	1d4	1d6	$\times 2$	—	500 g	Perforant
<i>Armes de corps à corps à une main</i>							
Épée bâtarde	35 po	1d8	1d10	19– 20/ $\times 2$	—	3 kg	Tranchant
Fouet ⁴	1 po	1d2 ³	1d3 ³	$\times 2$	—	1 kg	Tranchant
Hache de guerre naine	30 po	1d8	1d10	$\times 3$	—	4 kg	Tranchant
<i>Armes de corps à corps à deux mains</i>							
Chaîne cloutée ⁴	25 po	1d6	2d4	$\times 2$	—	5 kg	Perforant
Double-lame ⁵	100 po	1d6/1d6	1d8/1d8	19– 20/ $\times 2$	—	5 kg	Tranchant
Fléau double ⁵	90 po	1d6/1d6	1d8/1d8	$\times 2$	—	5 kg	Contondant
Hache double orque ⁵	60 po	1d6/1d6	1d8/1d8	$\times 3$	—	7,5 kg	Tranchant
Marteau-piolet gnome ⁵	20 po	1d6/1d4	1d8/1d6	$\times 3/\times 4$	—	3 kg	Contondant et perforant
Urgrosh nain ⁵	50 po	1d6/1d4	1d8/1d6	$\times 3$	—	6 kg	Perforant ou tranchant
<i>Armes à distance</i>							
Arbalète de poing	100 po	1d3	1d4	19– 20/ $\times 2$	9 m	1 kg	Perforant
Carreaux (10)	1 po	—	—	—	—	500 g	—
Arbalète légère à répétition	250 po	1d6	1d8	19– 20/ $\times 2$	24 m	3 kg	Perforant
Carreaux (5)	1 po	—	—	—	—	500 g	—
Arbalète lourde à répétition	400 po	1d8	1d10	19– 20/ $\times 2$	36 m	6 kg	Perforant
Carreaux (5)	1 po	—	—	—	—	500 g	—
Bolas	5 po	1d3 ³	1d4 ³	$\times 2$	3 m	1 kg	Contondant
Filet	20 po	—	—	—	3 m	3 kg	—
Shuriken (5)	1 po	1	1d2	$\times 2$	3 m	250 g	Perforant

1 Le poids indiqué est celui d'une arme de taille M. Une arme de taille P pèse deux fois moins et une arme de taille G deux fois plus.

2 Quand deux types sont donnés, l'arme est des deux types simultanément s'ils sont séparés par “ et ”, ou l'un des deux types choisis par le joueur au moment de l'attaque s'ils sont séparés par “ ou ”.

3 L'arme inflige des dégâts non-létaux.

4 Arme à allonge.

5 Arme double

Description des armes

Les armes sont décrites ci-dessous.

Arbalète à répétition. Le chargeur de l’arbalète à répétition (qu’elle soit légère ou lourde) contient 5 carreaux. Tant que ce chargeur n’est pas vide, on peut recharger l’arbalète simplement en actionnant un levier destiné à cet effet (c’est une action libre). Remplacer un chargeur vide par un plein constitue une action complexe qui provoque une attaque d’opportunité.

Une arbalète à répétition peut être utilisée à une main ou à une dans chaque main de la même façon qu’une arbalète ordinaire du même type. Cependant, il faut l’utiliser à deux mains pour actionner le levier ou pour changer de chargeur.

Arbalète de poing. Une arbalète de poing se tend à la main. Recharger une arbalète de poing est une action de mouvement qui provoque une attaque d’opportunité.

Une arbalète de poing peut être utilisée (mais pas rechargeée) d’une seule main sans malus. On peut même utiliser une arbalète de poing dans chaque main, mais avec des malus correspondant au combat à deux armes légères.

Arbalète légère. Une arbalète légère se tend à l’aide d’un levier. Recharger une arbalète légère est une action de mouvement provoquant une attaque d’opportunité.

Une arbalète légère s’utilise habituellement à deux mains. Il est cependant possible de l’utiliser (mais pas de la recharger) d’une seule main, avec un malus de -2 sur le jet d’attaque. On peut même utiliser une arbalète légère dans chaque main, mais avec des malus correspondant au combat à deux armes légères. Ce malus se cumule avec celui encouru pour tirer à une main.

Arbalète lourde. Une arbalète lourde se tend à l’aide d’une manivelle. Recharger une arbalète lourde est une action complexe provoquant une attaque d’opportunité.

Une arbalète lourde s’utilise habituellement à deux mains. Il est cependant possible de l’utiliser, mais pas de la recharger d’une seule main, avec un malus de -4 sur le jet d’attaque. On peut même utiliser une arbalète lourde dans chaque main, mais avec des malus correspondant au combat à deux armes à une main. Ce malus se cumule avec celui encouru pour tirer à une main.

Arc court. Quelle que soit sa taille, un arc ne peut être utilisé qu’à deux mains. On peut se servir d’un arc court à cheval. Un malus de Force s’applique aux jets de dégâts des arcs courts, mais un bonus de Force ne s’applique pas avec un arc court ordinaire (il faut un arc court composite spécial, voir ci-dessous).

Arc court composite. Un arc ne peut être utilisé qu’à deux mains, quelle que soit sa taille. On peut se servir d’un arc court à cheval. Tous les arcs composites sont fabriqués pour une certaine valeur de Force (c’est-à-dire un modificateur de Force minimal pour l’utiliser correctement). Si le bonus de Force du personnage est inférieur à celui de l’arc composite, il ne peut l’utiliser efficacement et subit un malus de -2 sur les jets d’attaque. Un arc court composite ordinaire nécessite un modificateur de Force de +0 pour être utilisé avec compétence. Les arcs composites peuvent être fabriqués avec un rang de Force plus élevé pour tirer partie d’une valeur de Force au-dessus de la moyenne. Cela permet alors à un personnage d’appliquer son bonus de Force aux jets de dégâts, dans la limite du bonus indiqué pour l’arc. Chaque point de bonus de Force ajouté à un arc augmente son prix de +75 po.

Pour ce qui concerne la formation à leur maniement et les dons similaires, les arcs courts ordinaires et les arcs courts composites sont considérés comme étant la même arme.

Arc long. Quelle que soit sa taille, un arc ne peut être utilisé qu’à deux mains. L’arc long, ou grand arc, est trop peu maniable pour que l’on puisse s’en servir à cheval. Un malus de Force s’applique aux jets de dégâts des arcs longs, mais un bonus de Force ne s’applique pas avec un arc long ordinaire (il faut un arc long composite spécial, voir ci-dessous).

Arc long composite. Un arc ne peut être utilisé qu’à deux mains. Un arc long composite peut être utilisé par un cavalier monté. Tous les arcs composites sont fabriqués pour une certaine valeur de Force (c’est-à-dire un modificateur de Force minimal pour l’utiliser correctement). Si le bonus de Force du personnage est inférieur à celui de l’arc composite, il ne peut l’utiliser efficacement et subit un malus de -2 sur les jets d’attaque. Un arc long composite ordinaire nécessite un modificateur de Force de +0 pour être utilisé avec compétence. Les arcs composites peuvent être fabriqués avec un rang de Force plus élevé pour tirer partie d’une valeur de Force au-dessus de la moyenne. Cela permet alors à un personnage d’appliquer son bonus de Force aux jets de dégâts, dans la limite du bonus indiqué pour l’arc. Chaque point de bonus de Force ajouté à un arc augmente son prix de +100 po.

Pour ce qui concerne la formation à leur maniement et les dons similaires, les arcs longs ordinaires et les arcs longs composites sont considérés comme étant la même arme.

Armure à pointes. Une armure garnie de pointes permet d’infliger des dégâts pendant une lutte ou lors d’une attaque à part entière. Voir la section Les armures.

Attaque à mains nues. Un personnage de taille M inflige 1d3 points de dégâts non-létaux à chaque attaque à mains nues, terme générique pouvant désigner un coup de poing, de pied, de tête, etc. Pour un personnage de taille P, ces dégâts ne sont que de 1d2 points. Un moine ou un personnage possédant le don Science du combat à mains nues peut choisir d’infliger des dégâts létaux ou non-létaux à mains nues, au choix du joueur. Les dégâts infligés par ce type d’attaque sont assimilés à ceux qu’occasionnent les armes pour ce qui est des effets donnant des bonus aux dégâts des armes.

Une attaque à mains nues est toujours considérée comme une arme légère. Le don Attaque en finesse permet donc d'ajouter son bonus de Dextérité au jet d'attaque (à la place du bonus de Force) quand on se bat à mains nues.

Bâton. Le bâton est une arme double. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels du combat à deux armes, comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère. Une créature maniant cette arme à une main ne peut pas s'en servir comme d'une arme double, elle doit choisir l'une des deux têtes et s'y tenir pour le round.

Le bâton est une arme de moine, ce qui lui permet d'utiliser certains de ses pouvoirs lorsqu'il combat à l'aide de cette arme.

Bille de fronde. Elles sont en plomb, ce qui les rend bien plus lourdes que des pierres de même taille. Elles sont vendues par 10 dans une bourse de cuir. Une bille atteignant sa cible n'est pas réutilisable. Si le coup est raté, elle a 50 % de chances de se casser ou de se perdre.

Bolas. Il est possible de les utiliser pour faire un croc-en-jambe à distance. Même si le personnage échoue dans sa tentative, le croc-en-jambe ne peut se retourner contre lui.

Carreau d'arbalète. Utilisé en tant qu'arme de corps à corps, le carreau est une arme légère improvisée (malus de -4 sur les jets d'attaque) qui inflige autant de dégâts qu'une dague de sa taille (crit. ×2). Les carreaux sont vendus par 10 (ou 5 seulement pour une arbalète à répétition) dans un carquois de bois. Un carreau atteignant sa cible n'est pas réutilisable. Si le coup est raté, le projectile a 50 % de chances de se casser ou de se perdre.

Chaîne cloutée. La chaîne cloutée est une arme à allonge, qui permet d'attaquer des adversaires se trouvant à 3 mètres de distance. De plus, contrairement aux autres armes de ce type, on peut s'en servir contre un ennemi adjacent.

Il est possible de l'utiliser pour faire un croc-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui.

La chaîne cloutée confère également un bonus de +2 au jet d'attaque opposé lorsque l'on tente de désarmer son adversaire (ainsi qu'au jet permettant au personnage de ne pas se retrouver lui-même désarmé en cas d'échec de sa tentative).

Le don Attaque en finesse permet d'ajouter son bonus de Dextérité au jet d'attaque (à la place du bonus de Force) quand on utilise une chaîne cloutée, et cela bien que ce ne soit pas une arme légère.

Corsèque. La corsèque est une arme à allonge, qui permet d'attaquer des adversaires distants de 3 mètres. Par contre, il est impossible de l'utiliser contre un ennemi adjacent.

Il confère un bonus de +2 au jet d'attaque opposé lorsque l'on tente de désarmer son adversaire (ainsi qu'au jet permettant au personnage de ne pas se retrouver lui-même désarmé en cas d'échec de sa tentative).

Coutille. La coutille est une arme à allonge, qui permet d'attaquer des adversaires distants de 3 mètres. Par contre, il est impossible de l'utiliser contre un ennemi adjacent.

Dague. Un personnage qui tente de dissimuler une dague sur sa personne bénéficie d'un bonus de +2 sur son test d'Escamotage (voir la description de cette compétence).

Double-lame. Cette arme étrange est une arme double. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels du combat à deux armes comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère. Une créature maniant une double-lame à une main ne peut pas s'en servir comme d'une arme double, elle doit choisir l'une des deux têtes et s'y tenir pour le round.

Épée bâtarde. Elle est trop grande pour être utilisée à une main sans entraînement particulier, ce qui explique qu'elle soit rangée dans la catégorie des armes exotiques. Un personnage peut l'utiliser comme arme de guerre s'il la manie à deux mains.

Épieu. Cette arme peut être jetée.

Faux. Une faux permet de tenter des crocs-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui.

Filet. Le filet est utilisé pour enchevêtrer l'adversaire. Pour lancer un filet, on effectue un jet d'attaque de contact à distance. La portée maximale du filet est de 3 mètres. En cas de coup au but, la cible est enchevêtrée, ce qui a les effets suivants : malus de -2 aux jets d'attaque, malus de -4 à la Dextérité, vitesse de déplacement réduite de moitié, impossibilité de charger ou de courir. De plus, si le personnage tient solidement la corde, en remportant un test de Force opposé contre sa victime, cette dernière ne peut pas se déplacer en dehors du périmètre imposé par la longueur de la corde. Si elle tente de jeter un sort, il lui faut d'abord réussir un test de Concentration (DD 15).

La victime peut se libérer en réussissant un test d'Évasion (DD 20), ce qui correspond à une action complexe. Le filet a 5 points de résistance et un test de Force réussi permet de le déchirer (DD 25 ; là encore, il s'agit d'une action complexe).

Le filet ne peut immobiliser que des créatures dont la taille est comprise entre les catégories supérieure et inférieure à celle de son utilisateur.

Le filet doit d'abord être replié avant de pouvoir être jeté efficacement. À la première utilisation au cours d'un combat, le jet d'attaque est normal. Par la suite, si le personnage ramène le filet à lui pour le lancer de nouveau,

il le fait à -4 au jet d'attaque. Il faut 2 rounds à un personnage formé à son maniement pour replier un filet (sinon 4 rounds).

Fléau d'armes, léger ou lourd. Le fléau d'armes confère un bonus de +2 au jet d'attaque opposé lorsque l'on tente de désarmer son adversaire (ainsi qu'au jet permettant au personnage de ne pas se retrouver lui-même désarmé en cas d'échec de sa tentative).

Cette arme permet également de tenter des crocs-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui.

Fléau double. Comme son nom l'indique, ce fléau est une arme double. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels du combat à deux armes, comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère. Une créature maniant cette arme à une main ne peut pas s'en servir comme d'une arme double, elle doit choisir l'une des deux têtes et s'y tenir pour le round. Le fléau double confère un bonus de +2 au jet d'attaque opposé lorsque l'on tente de désarmer son adversaire (ainsi qu'au jet permettant au personnage de ne pas se retrouver lui-même désarmé en cas d'échec de sa tentative).

Enfin, cette arme permet de tenter des crocs-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui.

Flèche. Utilisée en tant qu'arme de corps à corps, la flèche est une arme légère improvisée (malus de -4 sur les jets d'attaque) qui inflige autant de dégâts qu'une dague de sa taille. Les flèches sont vendues par 20 dans un carquois de cuir. Une flèche atteignant sa cible n'est pas réutilisable. Si le coup est raté, elle a 50 % de chances de se casser ou de se perdre.

Fouet. Le fouet inflige des dégâts non-létaux. Il est incapable de toucher la moindre créature bénéficiant d'un bonus d'armure de +1 ou plus, ou d'un bonus d'armure naturelle au moins égal à +3. Un fouet est considéré comme une arme à allonge procurant une allonge de 4,50 mètres, mais qui ne permet pas de menacer la zone dans laquelle il permet d'attaquer. De plus, contrairement aux autres armes de ce type, on peut s'en servir contre un ennemi adjacent ou situé à 3 mètres.

Attaquer avec un fouet provoque une attaque d'opportunité, comme pour une arme à distance.

Le fouet permet de tenter un croc-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui.

Le fouet confère également un bonus de +2 au jet d'attaque opposé lorsque l'on tente de désarmer son adversaire (ainsi qu'au jet permettant au personnage de ne pas se retrouver lui-même désarmé en cas d'échec de sa tentative).

Le don Attaque en finesse permet d'ajouter son bonus de Dextérité au jet d'attaque (à la place du bonus de Force) quand on utilise un fouet, et cela bien que ce ne soit pas une arme légère.

Fronde. Le modificateur de Force d'un personnage s'applique aux jets de dégâts d'une fronde, comme si elle était une arme de jet. Il est possible d'utiliser, mais pas de recharger, une fronde d'une seule main. Recharger une fronde est une action de mouvement qui nécessite deux mains et provoque une attaque d'opportunité.

Il est également possible de lancer des pierres ordinaires avec une fronde, mais ces projectiles sont moins denses et moins profilés que les billes, ce qui réduit leurs dégâts, comme si elles étaient destinées à des créatures d'une catégorie de taille inférieure et leur efficacité (malus de -1 au jet d'attaque).

Gantelet. Ces épais gants de métal permettent d'infliger des dégâts létaux lorsqu'il se bat à coups de poings (au lieu de non-létaux). Un coup de gantelet est par ailleurs considéré comme une attaque à mains nues. Le prix et le poids indiqués concernent un seul gantelet, pas la paire. Les armures intermédiaires et lourdes sont toutes équipées de gantelets, à l'exception de la cuirasse.

Gantelet clouté. Il est impossible d'être désarmé lorsqu'on se bat à coups de gantelets cloutés. Le coût et le poids indiqué s'entendent à l'unité, pas à la paire. Un coup de gantelet clouté est considéré comme une attaque avec arme.

Guisarme. La guisarme est une arme à allonge, qui permet d'attaquer des adversaires distants de 3 mètres. Par contre, il est impossible de l'utiliser contre un ennemi adjacent.

La guisarme arme permet de tenter des crocs-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui.

Hache de guerre naine. Cette lourde hache est trop volumineuse pour être utilisée à une main sans entraînement particulier. Pour les nains, qui connaissent bien cette arme, c'est une arme de guerre. Mais pour toutes les autres races, c'est une arme exotique si elle est maniée à une main, ou une arme de guerre si elle est maniée à deux mains.

Hache double orque. La hache double orque est une arme double. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels du combat à deux armes, comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère. Une créature maniant une hache double orque à une main ne peut pas s'en servir comme d'une arme double, elle doit choisir l'une des deux têtes et s'y tenir pour le round.

Hallebarde. À condition d'utiliser une action pour préparer une réception de charge, la hallebarde inflige des dégâts doublés à un adversaire qui charge.

La hallebarde permet de tenter des crocs-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui.

Javeline. On peut s'en servir au corps à corps, mais son efficacité est alors fortement réduite. On considère qu'un personnage l'utilisant de la sorte ne sait pas la manier (-4 au jet d'attaque).

Kama. Le kama est une arme de moine, ce qui lui permet d'utiliser certains de ses pouvoirs lorsqu'il combat à l'aide de cette arme.

Le kama permet de tenter des crocs-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui.

Lance. Cette arme peut être jetée. À condition d'utiliser une action pour préparer une réception de charge, la lance inflige des dégâts doublés à un adversaire qui charge.

Lance d'arçon. Une lance d'arçon, ou de cavalier, cause des dégâts doublés lors d'une charge montée. La lance d'arçon est une arme à allonge, qui permet d'attaquer des adversaires distants de 3 mètres, mais pas ceux adjacents.

Un personnage monté peut tenir une lance à une main.

Marteau-piolet gnome. Le marteau-piolet est une arme double. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels du combat à deux armes, comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère. Une créature maniant un marteau-piolet à une main ne peut pas s'en servir comme d'une arme double, elle doit choisir l'une des deux têtes et s'y tenir pour le round. La tête du marteau est une arme contondante (critique ×3), tandis que le piolet est une arme perforante (critique ×4). L'utilisateur peut choisir la tête de son choix comme arme principale, l'autre est alors l'équivalent de l'arme secondaire.

Le marteau-piolet gnome permet également de tenter des crocs-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui.

Le marteau-piolet est une arme martiale pour les gnomes et exotique pour toutes les autres races.

Nunchaku. Le nunchaku est une arme de moine, ce qui lui permet d'utiliser certains de ses pouvoirs lorsqu'il combat à l'aide de cette arme. Le nunchaku confère un bonus de +2 au jet d'attaque opposé lorsque l'on tente de désarmer son adversaire (ainsi qu'au jet permettant au personnage de ne pas se retrouver lui-même désarmé en cas d'échec de sa tentative).

Le nunchaku est une arme de moine, ce qui lui permet d'utiliser certains de ses pouvoirs lorsqu'il combat à l'aide de cette arme.

Pique. La pique est une arme à allonge, qui permet d'attaquer des adversaires distants de 3 mètres, mais pas ceux adjacents. À condition d'utiliser une action pour préparer une réception de charge, la pique inflige des dégâts doublés à un adversaire qui charge.

Rapière. Le don Attaque en finesse permet d'ajouter son bonus de Dextérité au jet d'attaque (à la place du bonus de Force) quand on utilise une rapière destinée à une créature de sa taille, bien que ce ne soit pas une arme légère. Il est impossible de tenir une rapière à deux mains pour multiplier par 1,5 son bonus de Force aux dégâts.

Rondache ou écu. On peut donner des coups de bouclier au lieu de l'utiliser pour se défendre. Voir Les amures.

Rondache ou écu à pointes. On peut donner des coups de bouclier à pointes au lieu de l'utiliser pour se défendre. Voir Les amures.

Sai. Le sai confère un bonus de +4 au jet d'attaque opposé lorsque l'on tente de désarmer son adversaire (ainsi qu'au jet permettant au personnage de ne pas se retrouver lui-même désarmé en cas d'échec de sa tentative).

Le sai est une arme de moine, ce qui lui permet d'utiliser certains de ses pouvoirs lorsqu'il combat à l'aide de cette arme.

Serpe. Une serpe permet de tenter des crocs-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui.

Shuriken. Le shuriken est une arme de moine, ce qui lui permet d'utiliser certains de ses pouvoirs lorsqu'il combat à l'aide de cette arme. Un shuriken ne peut servir au corps à corps.

Bien qu'ils soient des armes de jet, les shurikens sont considérés comme des munitions pour ce qui est de les dégainer, d'en fabriquer des versions de maîtres ou spéciales (voir Armes de maître, ci-dessous) et sur les chances de les perdre une fois lancés.

Siangham. Le siangham est une arme de moine, ce qui lui permet d'utiliser certains de ses pouvoirs lorsqu'il combat à l'aide de cette arme. Un siangham ne peut servir au corps à corps.

Trident. Cette arme peut être jetée. À condition d'utiliser une action pour préparer une réception de charge, le trident inflige des dégâts doublés à un adversaire qui charge.

Urgrosh nain. L'urgrosh nain est une arme double. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels du combat à deux armes, comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère. Une créature maniant un urgrosh à une main ne peut pas s'en servir comme d'une arme double, elle doit choisir l'une des deux têtes et s'y tenir pour le round. La tête de hache

de l'urgrosh est une arme tranchante (critique ×3), tandis que sa pointe est une arme perforante (critique ×3). L'utilisateur peut choisir la tête de son choix comme arme principale ; l'autre est alors l'équivalent de l'arme secondaire.

À condition d'utiliser une action pour préparer une réception de charge, l'urgrosh nain inflige des dégâts doublés à un adversaire qui charge. Quand on utilise un urgrosh pour une réception de charge, c'est la pointe de l'arme qui inflige les dégâts.

L'urgrosh est une arme martiale pour les nains et exotique pour toutes les autres races.

Les armes de maître

Une arme de maître est un objet de qualité exceptionnelle, qui confère un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque.

On ne peut pas transformer une arme existante en arme de maître ; elle doit avoir été fabriquée en tant que telle (voir la compétence Artisanat). Une arme de maître coûte 300 po de plus qu'une arme identique, mais de qualité ordinaire. Dans le cas des munitions, comme les flèches, le surcoût n'est que de 6 po la pièce. Dans le cas des armes doubles, le surcoût est doublé, soit 600 po.

Les munitions de maître sont toujours inutilisables (détruites) après avoir été tirées. Le bonus d'altération d'une munition ne se cumule pas avec l'éventuel bonus d'altération de l'arme à projectile où elle est placée.

Toutes les armes magiques sont aussi des armes de maître. Le bonus d'altération dû à la qualité de l'arme ne se cumule pas avec le bonus d'altération octroyé par la magie de l'arme.

Bien que certaines armures et boucliers (comme un écu à pointes) puissent servir d'armes, il est impossible d'en fabriquer une version de maître qui confère un bonus d'altération aux jets d'attaque. Les armures et boucliers de maîtres bénéficient plutôt d'une réduction du malus d'armure aux tests.

Les armures

Attributs des armures

Chaque classe a généralement un type d'armure de prédilection, mais il est possible de s'équiper plus lourdement en choisissant l'un des dons de Port d'armure.

Les armures et les boucliers peuvent être endommagés par certaines attaques.

Lorsque vous choisissez votre armure, gardez bien les facteurs suivants à l'esprit (ils apparaissent en tête de colonnes de la Table : armures et boucliers).

Prix. Le prix de l'armure pour une créature humanoïde de taille P ou M. Pour les autres créatures, voir l'encart Armure pour les créatures inhabituelles.

Bonus d'armure/de bouclier. Les armures confèrent un bonus d'armure à la CA et les boucliers confèrent un bonus de bouclier à la CA. Le bonus d'armure d'une armure manufacturée ne se cumule pas avec les autres effets ou objets procurant eux aussi un bonus d'armure. De même, le bonus de bouclier d'un bouclier manufacturé ne se cumule pas avec les autres effets qui confèrent un bonus de bouclier.

Bonus de Dextérité maximal. Ce chiffre est le bonus de Dextérité maximal à la CA que l'armure autorise. En effet, les armures lourdes restreignent la mobilité de leur porteur, ce qui réduit d'autant sa capacité à esquiver les coups. Cette limite n'affecte aucun des autres facteurs liés à la Dextérité.

Même si le bonus de Dextérité du personnage tombe à 0 à cause d'une armure, on considère qu'il l'a toujours. L'encombrement d'un personnage (le poids de son équipement) peut lui aussi limiter le bonus de Dextérité qu'il peut appliquer à sa classe d'armure.

Bouclier. Les boucliers n'affectent en rien le bonus de Dextérité maximal, à l'exception du pavois.

Malus d'armure aux tests. Toute armure plus lourde que celle de cuir rend plus difficile l'utilisation de certaines compétences. Le malus d'armure aux tests s'applique aux tests de compétence suivants : Acrobaties, Déplacement silencieux, Discrétion, Équilibre, Escalade, Escamotage, Évasion et Saut. Le double du malus d'armure aux tests s'applique aux tests de Natation. L'encombrement d'un personnage (le poids de son équipement, armure comprise) peut lui aussi imposer un malus d'armure aux tests.

Bouclier. Si le personnage utilise également un bouclier, les deux malus d'armure aux tests s'additionnent.

Absence de formation au port de l'armure. Si le personnage a revêtu une armure au port de laquelle il n'est pas formé, ou s'il porte un bouclier au maniement duquel il n'est pas formé, le malus d'armure aux tests de l'armure ou du bouclier s'applique à tous ses jets d'attaque et aux tests de caractéristique ou de compétence associées à la Force ou à la Dextérité. Le malus pour une absence de formation au port d'une armure se cumule avec celui d'une absence de formation au maniement du bouclier.

Dormir en armure. Tout personnage dormant sans retirer une armure intermédiaire ou lourde se réveille automatiquement fatigué. Il subit alors un malus de -2 à ses tests de Force et de Dextérité et se retrouve dans l'incapacité de charger ou de courir. Dormir en portant une armure légère ne cause aucun problème.

Risque d'échec des sorts profanes. L'armure gêne les gestes qu'il convient d'effectuer pour lancer des sorts de magie profane à composante gestuelle. Les pratiquants de ce type de magie risquent de voir leurs sorts échouer

s'ils revêtent une armure, ce qui explique qu'ensorceleurs et magiciens préfèrent généralement s'en passer. Les bardes peuvent porter une armure légère sans encourir le risque de voir leurs sorts de magie bardique échouer. *Lancer des sorts de magie profane en armure*. Lorsqu'un personnage tente de jeter un tel sort alors qu'il porte une armure, il lui faut souvent effectuer un jet d'échec de sort. La Table : armures et boucliers indique le risque d'échec au cours de l'incantation. S'il s'agit d'un sort sans composante gestuelle, le personnage peut toutefois le lancer sans risque d'échec.

Bouclier. Si le personnage utilise à la fois une armure et un bouclier, additionnez les deux pourcentages indiqués pour connaître le risque d'échec des sorts profanes.

Vitesse de déplacement. Les armures lourdes ou intermédiaires ralentissent celui qui les porte. Certes, mieux vaut être lent et en vie que rapide et mort, mais pouvoir se déplacer est souvent bien utile. La Table : armures et boucliers communique la vitesse de déplacement que permet chaque armure. Sans armure, humains, elfes, demi-elfes et demi-orques se déplacent de 9 mètres. Ils utilisent la première colonne. Nains, gnomes et halfelins vont moins vite, même sans armure (6 mètres). Eux se réfèrent à la seconde colonne. Cependant, la vitesse des nains est toujours de 6 mètres, même s'ils portent une armure ou une charge intermédiaire ou lourde.

Bouclier. Un éventuel bouclier n'influe pas sur la vitesse de déplacement.

Poids. Le poids de l'armure. Pour un personnage de taille P, il convient de le diviser par deux, et pour un personnage de taille G, de le multiplier par deux.

Table : armures et boucliers

Armure	Prix	Bonus d'armure/de bouclier	Bonus de Dex maximal	Malus d'armure aux tests	Risque d'échec des sorts profanes	Vitesse		Poids ¹
						(9 m)	(6 m)	
<i>Armure légère</i>								
Armure matelassée	5 po	+1	+8	0	5 %	9 m	6 m	5 kg
Armure de cuir	10 po	+2	+6	0	10 %	9 m	6 m	7,5 kg
Armure de cuir cloutée	25 po	+3	+5	-1	15 %	9 m	6 m	10 kg
Chemise de mailles	100 po	+4	+4	-2	20 %	9 m	6 m	12,5 kg
<i>Armures intermédiaires</i>								
Armure de peau	15 po	+3	+4	-3	20 %	6 m	4,50 m	12,5 kg
Armure d'écaillles	50 po	+4	+3	-4	25 %	6 m	4,50 m	15 kg
Cotte de mailles	150 po	+5	+2	-5	30 %	6 m	4,50 m	20 kg
Cuirasse	200 po	+5	+3	-4	25 %	6 m	4,50 m	15 kg
<i>Armures lourdes</i>								
Clibanion	200 po	+6	+0	-7	40 %	6 m ²	4,50 m ²	22,5 kg
Crevice	250 po	+6	+1	-6	35 %	6 m ²	4,50 m ²	17,5 kg
Armure à plaques	600 po	+7	+0	-7	40 %	6 m ²	4,50 m ²	25 kg
Harnois	1 500 po	+8	+1	-6	35 %	6 m ²	4,50 m ²	25 kg
<i>Boucliers</i>								
Targe	15 po	+1	—	-1	5 %	—	—	2,5 kg
Rondache en bois	3 po	+1	—	-1	5 %	—	—	2,5 kg
Rondache en acier	9 po	+1	—	-1	5 %	—	—	3 kg
Écu en bois	7 po	+2	—	-2	15 %	—	—	5 kg
Écu en acier	20 po	+2	—	-2	15 %	—	—	7,5 kg

Pavois	30 po	+4 ³	+2	-10	50 %	—	—	22,5 kg
<i>Suppléments</i>								
Pointes pour armure	+50 po	—	—	—	—	—	—	+5 kg
Gantelet d'armes ⁴	8 po	—	—	Spécial	⁴	—	—	+2,5 kg
Pointes pour bouclier	+10 po	—	—	—	—	—	—	+2,5 kg

1 Le poids indiqué concerne les armures faites pour les personnages de taille M. Les armures destinées aux personnages de taille P pèsent deux fois moins lourd, et celles destinées aux personnages de taille G pèsent deux fois plus lourd.

2 Quand on court en armure lourde, la vitesse de déplacement est multipliée par trois et non par quatre.

3 Le pavois permet aussi de se mettre à couvert, voir sa description.

4 Empêche de jeter les sorts à composante gestuelle avec cette main.

Description des armures

Les armures sont décrites ci-dessous par ordre alphabétique :

Armure à plaques. Des gantelets sont inclus.

Armure d'écaillles. Des gantelets sont inclus.

Chemise de mailles. Un petit casque en fer est inclus.

Clibanion. Des gantelets sont inclus.

Cotte de mailles. Des gantelets sont inclus.

Crevice. Des gantelets sont inclus.

Cuirasse. Elle s'accompagne d'un casque et de jambières.

Écu en bois ou en acier. On fixe un écu à son avant-bras et on le maintient en place avec la main. Ce bouclier est trop lourd pour que la main occupée puisse tenir quoi que ce soit.

Bois ou acier. Qu'ils soient en bois ou en acier, les écus confèrent la même protection, mais ils réagissent différemment à certains types d'attaques.

Coup de bouclier. Il est possible de frapper ses adversaires à coups d'écu, auquel cas il est utilisé comme une arme secondaire. Les dégâts infligés sont indiqués sur la Table : armes. Utilisé de cette façon, l'écu est considéré comme une arme de guerre contondante, et compte comme une arme à une main. Quiconque se sert de son écu comme d'une arme perd le bonus qu'il confère à la CA jusqu'à son prochain tour de jeu. Le bonus d'altération d'un écu magique ne s'applique pas lors d'un coup de bouclier, mais il est possible de faire d'un écu une arme magique à part entière.

Gantelet d'armes (ou gantelet à fixations). Ce gantelet métallique est équipé de courtes chaînes et de lanières permettant à l'utilisateur d'accrocher son arme, de manière à bien la garder en main. Ce système confère un bonus de +10 aux jets pour résister au désarmement. Attacher son arme (ou, au contraire, la détacher) constitue une action complexe donnant lieu à une attaque d'opportunité. Le prix indiqué s'entend pour un gantelet seulement et le poids mentionné ne s'applique que si le personnage porte une cuirasse, une armure légère ou pas d'armure du tout. Sinon, le gantelet d'armes remplace tout simplement un des gantelets intégrés à l'armure (compris dans le poids).

Tant que les fixations du gantelet sont attachées, la main qui se trouve à l'intérieur ne peut plus servir à jeter des sorts à composante gestuelle ou à utiliser des compétences (le personnage peut tout de même lancer des sorts à composante gestuelle si son autre main reste libre).

Tout comme les autres gantelets, le gantelet d'armes permet d'infliger des dégâts létaux (au lieu de dégâts non-létaux) quand on se bat à coups de poings.

Harnois. Cette armure inclut des gantelets, des bottes en cuir épais, un heaume (casque à visière) et une épaisse tunique rembourrée sur laquelle elle se porte. Chaque harnois doit être adapté aux mensurations de son porteur par un maître artisan. Il est possible de modifier la taille d'un harnois trouvé ou pris à l'ennemi pour 200–800 po (2d4 × 100).

Pavois. Cet énorme bouclier en bois est presque aussi grand que son utilisateur. Dans la plupart des situations, il confère le bonus de bouclier indiqué à la CA. Il peut cependant aussi servir d'abri total, à condition de sacrifier toutes ses attaques. Le pavois ne protège pas contre les sorts ciblés, car le jeteur de sorts n'a qu'à viser le bouclier pour être sûr d'atteindre le personnage. On ne peut pas donner de coups de bouclier avec un pavois et la main qui le tient ne peut être utilisée pour autre chose.

L'utilisation d'un pavois en combat impose un malus de -2 sur les jets d'attaque à cause de l'encombrement du bouclier.

Pointes pour armure. Il est possible d'ajouter des pointes à son armure, grâce auxquelles on peut infliger des dégâts perforant supplémentaires (voir la Table : armes) sur un test de lutte réussi lorsque l'on agrippe un

adversaire. Les pointes sont considérées comme des armes de guerre. Si le personnage n'est pas formé à leur maniement, il subit un malus de -4 à son test de lutte. Il est également possible de se servir des pointes pour délivrer une attaque normale (ou secondaire), auquel cas elles comptent comme des armes légères. (Il est impossible de porter deux attaques secondaires lors du même round, même si elles proviennent de sources distinctes, comme une armure à pointes et une dague dans la main non directrice.)

Le bonus d'altération d'une armure n'augmente en rien l'efficacité des pointes, mais on peut en faire une arme magique séparée.

Pointes pour bouclier. Quand on les ajoute à une rondache ou un écu, ces pointes le transforment en arme de guerre perforante et augmentent les dégâts infligés par un coup de bouclier (voir la Table : armes). On ne peut pas garnir une targe ou un pavois de pointes. Les dégâts (et leur type) exceptés, les coups de bouclier s'exécutent comme indiqué pour une rondache ou un écu. Le bonus d'altération d'un écu ou d'une rondache magique n'augmente en rien l'efficacité des pointes, mais on peut en faire une arme magique séparée.

Rondache en bois ou en acier. On fixe le bouclier à son avant-bras et on le maintient en place avec la main. Le poids raisonnable de ce bouclier rond permet de se servir de la main occupée pour tenir autre chose (mais pas pour utiliser une arme).

Bois ou acier. Qu'elles soient en bois ou en acier, les rondaches confèrent la même protection, mais elles réagissent différemment à certains types d'attaques.

Coup de bouclier. Il est possible de frapper ses adversaires à coups de rondache, auquel cas elle est utilisée comme une arme secondaire. Les dégâts infligés sont indiqués sur la Table : armes. Utilisée de cette façon, la rondache est considérée comme une arme de guerre contondante, et compte comme une arme légère. Quiconque se sert de sa rondache comme d'une arme perd le bonus qu'elle confère à la CA jusqu'à son prochain tour de jeu. Le bonus d'altération d'une rondache magique ne s'applique pas lors d'un coup de bouclier, mais il est possible de faire d'une rondache une arme magique à part entière.

Targe. Ce petit bouclier en acier se fixe à l'avant-bras, laissant la main est libre. On peut donc le porter et tirer à l'arc ou à l'arbalète sans malus. On peut aussi tenir une arme, que ce soit une arme secondaire ou la moitié d'une arme à deux mains, mais le poids supplémentaire au niveau de l'avant-bras impose un malus de -1 sur les jets d'attaque. Ce malus se cumule éventuellement à celui que cause le fait de combattre avec deux armes. Dans tous les cas, un personnage utilisant une arme dans la main de son bras de bouclier ne bénéficie pas du bonus de la targe à la CA.

Il est impossible de donner un coup de bouclier avec une targe.

Armure de maître

Au même titre que les armes, on peut acheter ou fabriquer des versions de maître des armures et des boucliers. Ces objets de qualité exceptionnelle fonctionnent comme leurs pendants ordinaires, si ce n'est que le malus d'armure aux tests qu'ils imposent est réduit de 1 point.

Une armure ou un bouclier de maître coûte 150 po de plus qu'un objet identique, mais de qualité moyenne. Le fait qu'une armure ou un bouclier soit de qualité supérieure ne confère jamais de bonus aux jets d'attaque ou de dégâts, même si l'objet est utilisé comme une arme (par exemple, en y ajoutant des pointes).

Tous les armures et boucliers magiques sont aussi des objets de maître.

On ne peut pas transformer une armure ou un bouclier existant en objet de maître, il doit avoir été fabriqué en tant que tel (voir la compétence Artisanat).

Armures pour créatures inhabituelles

Les armures pour créatures particulièrement grandes, extrêmement petites ou non-humanoïdes ont un poids et un coût différents de ceux indiqués par la Table : armures et boucliers. Référez-vous à la ligne adéquate sur la table suivante, et appliquez les multiplicateurs au coût et au poids de l'armure en question.

Taille	Humanoïde		Non-humanoïde	
	Prix	Poids	Prix	Poids
Jusqu'à très petite (TP)	×1/2	×1/1	×1	×1/10
Petite (P)	2	0		
Moyenne (M)	×1	×1/2	×2	×1/2
Grande (G)	×2	×1	×2	×1
Très grande (TG)	×4	×2	×4	×2
Gigantesque (Gig)	×8	×4	×16	×8
Colossale (C)	×16	×8	×32	×12

1 Le bonus d'armure est réduit de moitié.

Enfiler ou ôter son armure

Le temps nécessaire pour enfiler une armure dépend de la catégorie à laquelle elle appartient (voir table suivante).

Enfiler. Cette colonne indique combien de temps il faut pour revêtir l'armure (1 minute correspond à 10 rounds).

Préparer un bouclier consiste à l'attacher sur le bras, et ne nécessite qu'une action de mouvement.

Enfiler à la hâte. Cette colonne indique le temps nécessaire pour enfiler son armure sans perdre de temps.

L'armure est alors forcément mal ajustée, ce qui la rend moins efficace d'un point, tant pour la CA que pour le malus d'armure aux tests.

Ôter. Cette colonne indique combien de temps il faut pour enlever son armure. Pour détacher un bouclier, il faut le dégager du bras et le lâcher, ce qui requiert une action de mouvement.

Table : enfiler ou ôter son armure

Armure	Enfiler	Enfiler à la hâte	Ôter
Bouclier (tous)	1 action de mouvement	sans objet	1 action de mouvement
Armure matelassée, de cuir, de cuir cloutée, de peau ou chemise de mailles	1 minute	5 rounds	1 minute ¹
Cuirasse, armure d'écaillles, de mailles, clibanion ou crevise	4 minutes ¹	1 minute	1 minute ¹
Armure à plaques ou harnois	4 minutes ²	4 minutes ¹	1d4+1 minutes ¹

1 En cas d'assistance, ce temps est divisé par deux. Un personnage ne faisant rien d'autre peut aider un ou deux compagnons si ces derniers sont adjacents. Il est impossible de s'aider mutuellement à revêtir une armure (du moins, en même temps).

2 Une assistance extérieure est nécessaire pour bien ajuster cette armure, sans quoi elle ne peut qu'être enfilée à la hâte.

Marchandises et services

Table : marchandises et services

Matériel d'aventurier

Article	Prix	Poids
Aiguille à coudre	5 pa	—
Bélier portable	10 po	10 kg
Bois de chauffage (pour un jour)	1 pc	10 kg
Bougie	1 pc	—
Bouteille de vin en verre	2 po	—
Cadenas		
Très simple	20 po	500 g
Moyen	40 po	500 g
Bon	80 po	500 g
Excellent	150 po	500 g
Chaîne, 3 m	30 po	1 kg
Chausse-trappes	1 po	1 kg
Chevalière	5 po	—
Chope en terre cuite	2 pc	500 g
Cire à cacheter	1 po	500 g
Cloche	1 po	—
Coffre, vide	2 po	12,5 kg
Corde en chanvre, 15 m	1 po	5 kg
Corde en soie, 15 m	10 po	2,5 kg
Couverture d'hiver	5 pa	1,5 kg ¹
Craie, morceau	1 pc	—
Cruche en terre cuite	2 pc	2,5 kg
Échelle, 3 m	5 pc	10 kg
Encre, la fiole	8 po	—
Étui à carte ou à parchemin	1 po	250 g
Filet de pêche, 2,5 m ²	4 po	2,5 kg
Fiole pour encre ou potion	1 po	50 g
Flasque (vide)	3 pc	2,25 kg
Grappin	1 po	2 kg
Hameçon	1 pa	—

Huile, la flasque	1 pa	500 g
Jarre en terre cuite	3 pc	4,5 kg
Lampe	1 pa	500 g
Lanterne à capote	7 po	1 kg
Lanterne sourde	12 po	1,5 kg
Longue-vue	1000 po	500 g
Marteau	5 pa	1 kg
Masse	1 po	5 kg
Menottes	15 po	1 kg
Menottes de qualité supérieure	50 po	1 kg
Outre	1 po	2 kg ¹
Paillasse	1 pa	2,5 kg ¹
Palan	5 po	2,5 kg
Panier (vide)	4 pa	500 g
Papier, la feuille	4 pa	—
Parchemin, la feuille	2 pa	—
Pelle	2 po	4 kg
Perche, 3 m	2 pa	4 kg
Petit miroir en acier	10 po	250 g
Pied-de-biche	2 po	2,5 kg
Pierre à aiguiser	2 pc	500 g
Pioche de mineur	3 po	5 kg
Piton	1 pa	250 g
Plume d'écriture	1 pa	—
Pot en fer	5 pa	5 kg
Rations de survie (par jour)	5 pa	500 g ¹
Sac (vide)	1 pa	250 g ¹
Sac à dos (vide)	2 po	1 kg ¹
Sacoche de ceinture	1 po	0,5 kg ¹
Savon, 1 livre	5 pa	500 g
Seau (vide)	5 pa	1 kg
Sifflet	8 pa	—
Silex et amorce	1 po	—
Tente	10 po	10 kg ¹
Toile (le m ²)	1 pa	1 kg
Tonneau (vide)	2 po	15 kg
Torche	1 pc	500 g

Substances et objets spéciaux

Article	Prix	Poids
Acide (flasque)	10 po	500 g
Allume-feu	1 po	—
Antidote (fiole)	50 po	—
Bâton éclairant	2 po	500 g
Bâton fumigène	20 po	250 g
Eau bénite (flasque)	25 po	500 g
Feu grégeois (flasque)	20 po	500 g
Pierre à tonnerre	30 po	500 g
Sacoche immobilisante	50 po	2 kg
Torche éternelle	110 po	500 g

Matériel de classe et de compétence

Article	Prix	Poids
Balance	2 po	500 g
Clepsydre	1000 po	100 kg
Houx et gui	—	—
Instrument de musique courant	5 po	1,5 kg ¹
Instrument de musique de maître	100 po	1,5 kg ¹
Grimoire (vierge)	15 po	1,5 kg ¹
Laboratoire d'alchimie	500 po	20 kg

Loupe	100 po	—
Matériel d'escalade	80 po	2,5 kg ¹
Outils d'artisan	5 po	2,5 kg
Outils de maître artisan	55 po	2,5 kg
Outils de cambrioleur	30 po	500 g
Outils de cambrioleur de qualité supérieure	100 po	1 kg
Outil de qualité supérieure	50 po	500 g
Sablier	25 po	500 g
Sacoche à composantes	5 po	1,5 kg ¹
Symbol sacré en argent	25 po	500 g
Symbol sacré en bois	1 po	—
Trousse de déguisement	50 po	4 kg†
Trousse de premiers secours	50 po	500 g

Vêtements

Article	Prix	Poids
Costume d'artiste	3 po	2 kg ¹
Habit d'érudit	5 po	3 kg ¹
Habit de cour	30 po	3 kg ¹
Habit de moine	5 po	1 kg ¹
Habit de noble	75 po	5 kg ¹
Habit de paysan	1 pa	1 kg ¹
Tenue d'artisan	1 po	2 kg ¹
Tenue d'explorateur	10 po	4 kg ¹
Tenue de voyage	1 po	2,5 kg ¹
Tenue polaire	8 po	3,5 kg ¹
Tenue sacerdotale	5 po	3 kg ¹
Toilette royale	200 po	7,5 kg ¹

Nourriture, boisson et hébergement

Article	Prix	Poids
Banquet (par convive)	10 po	—
Bière		
La chope	4 pc	500 g
Le litre	7 pc	1 kg
Fromage, la portion	1 pa	250 g
Pain, la miche	2 pc	250 g
Repas (par jour)‡		
Qualité médiocre	1 pa	—
Qualité convenable	3 pa	—
Bonne qualité	5 pa	—
Séjour à l'auberge (par jour)‡		
Qualité médiocre	2 pa	—
Qualité convenable	5 pa	—
Bonne qualité	2 po	—
Viande, la portion	3 pa	500 g
Vin		
De table (le pichet)	2 pa	3 kg
Bon cru (la bouteille)	10 po	750 g

Montures et harnachement

Article	Prix	Poids
Âne ou mulet	8 po	—
Barde		
Créature de taille moyenne	×2	×1
Créature de grande taille	×4	×2
Cheval		
Destrier léger	150 po	—
Destrier lourd	400 po	—
Cheval léger	75 po	—

Cheval lourd	200 po	—
Poney	30 po	—
Poney de guerre	100 po	—
Chien de garde	25 po	—
Chien de selle	150 po	—
Écurie (pour une journée)	5 pa	—
Fontes	4 po	4 kg
Mors et bride	2 po	500 g
Nourriture pour animaux (par jour)	5 pc	5 kg
Selle		
D'équitation	10 po	12,5 kg
De bât	5 po	7,5 kg
De guerre	20 po	15 kg
Selle, spéciale		
D'équitation	30 po	15 kg
De bât	15 po	10 kg
De guerre	60 po	20 kg

Moyens de transport

Article	Prix	Poids
Barque	50 po	50 kg
Rame	2 po	5 kg
Bateau à fond plat	3 000 po	—
Carriole	100 po	300 kg
Chariot	35 po	200 kg
Charrette	15 po	100 kg
Drakkar	10 000 po	—
Navire de haute mer	10 000 po	—
Traîneau	20 po	150 kg
Trirème	30 000 po	—
Vaisseau de guerre	25 000 po	—

Lancement de sorts et services

Service	Prix
Diligence	3 pc par 1,5 km
Droit de passage ou d'entrée	1 pc
Employé qualifié	3 pa par jour
Employé non qualifié	1 pa par jour
Messager	2 pc par 1,5 km
Sorts, de niveau 0	Niveau \times 5 po ²
Sorts de 1 ^{er} niveau	Niveau \times 10 po ²
Sorts de 2 ^e niveau	Niveau \times 20 po ²
Sorts de 3 ^e niveau	Niveau \times 30 po ²
Sorts de 4 ^e niveau	Niveau \times 40 po ²
Sorts de 5 ^e niveau	Niveau \times 50 po ²
Sorts de 6 ^e niveau	Niveau \times 60 po ²
Sorts de 7 ^e niveau	Niveau \times 70 po ²
Sorts de 8 ^e niveau	Niveau \times 80 po ²
Sorts de 9 ^e niveau	Niveau \times 90 po ²
Traversée en bateau	1 pa par 1,5 km

— Poids nul ou négligeable

1 Ces objets pèsent un quart du poids indiqué quand on les fabrique pour des personnages de taille P. Les récipients pour personnages de taille P ne contiennent qu'un quart du volume indiqué.

2 Le niveau de cette formule est le niveau de lanceur de sorts. Voir la description du sort pour les coûts additionnels. En règle générale, si les surcoûts d'un sort amènent son coût au-delà de 3 000 po, il n'est pas disponible sauf permission expresse du MJ.

Matériel d'aventurier

Certains des objets de la Table : marchandises et services et destinés aux aventuriers sont décrits ci-dessous.

Bélier portable. Le bélier portable confère un bonus de circonstances de +2 au jet de Force pour enfoncer une porte, et permet au personnage de se faire aider d'un compagnon, ce qui peut augmenter le bonus de +2.

Bougie. Une bougie éclaire une zone de 1,50 mètre de rayon et brûle pendant 1 heure.

Cadenas. Le degré de difficulté (DD) nécessaire pour forcer un cadenas à l'aide de la compétence Crochetage dépend de sa qualité : très simple (DD 20), moyen (DD 25), bon (DD 30) ou excellent (DD 40).

Chaîne. Une chaîne a une valeur de solidité de 10 et 5 points de résistance. On peut la casser en réussissant un test de Force (DD 26).

Chausse-trappes. Les chausse-trappes sont de petites billes métalliques dotées de quatre pointes équidistantes, de telle manière qu'il y en a toujours une dirigée vers le haut. On les épingle sur le sol, dans l'espoir que l'adversaire marchera dessus, ou du moins qu'il sera forcé de ralentir pour les éviter. Une bourse de chausse-trappes couvre un carré de 1,50 mètre de côté.

Chaque fois qu'une créature entre dans une zone couverte de chausse-trappes (ou passe un round à combattre en un tel endroit), elle court le risque de marcher sur l'une des pointes. Le jet d'attaque des chausse-trappes (bonus de base à l'attaque +0) ne prend en compte ni le bonus d'armure, ni le bonus de bouclier, ni le bonus de parade de la créature (ce dernier permet de détourner les attaques, mais il n'empêche pas de toucher quelque chose de dangereux). Si la créature porte des chaussures, des bottes ou autre, elle bénéficie d'un bonus de +2 à sa CA. Si les chausse-trappes "touchent", la créature a marché sur l'une d'elles. La pointe lui inflige 1 point de dégâts et cette plaie à la plante du pied réduit par la suite de moitié sa vitesse de déplacement. Cette pénalité se prolonge un jour durant, à moins que le blessé ne soit soigné par la compétence Premiers secours (DD 15) ou ne soit guéri d'au moins 1 point par magie. Une créature en train de courir ou de charger doit immédiatement s'arrêter si elle marche sur une chausse-trappe. Par contre, si elle ralentit suffisamment sa vitesse de déplacement (à la moitié de sa valeur normale), elle peut négocier la zone piégée sans encombre.

Corde en chanvre. Cette corde a 2 points de résistance. Un test de Force réussi (DD 23) permet de la rompre.

Corde en soie. Cette corde a 4 points de résistance et le test de Force nécessaire pour la rompre est plus difficile à réussir (DD 24). Elle confère un bonus de +2 aux tests de Maîtrise des cordes.

Échelle, 3 mètres. Une échelle droite toute simple.

Encre. Il s'agit d'encre noire. On peut en obtenir d'autres couleurs, mais le prix est alors doublé.

Fiole. Elle ne fait pas plus de 7 ou 8 centimètres de long pour 2 ou 3 de large. Elle contient environ 30 centilitres de liquide.

Flasque. Ce récipient en céramique, verre ou métal est vendu avec un bouchon. Il contient un demi-litre de liquide.

Grappin. Lancer un grappin avec succès nécessite un test de Maîtrise des cordes (DD 10 +2 par 3 mètres de distance à parcourir).

Huile. L'huile végétale brûle au rythme d'un demi-litre toutes les 6 heures dans une lanterne. Une flasque d'huile peut être utilisée comme projectile à impact. Référez-vous aux règles concernant le feu grégeois, sauf qu'une action complexe est nécessaire pour préparer une flasque en lui ajoutant une mèche. Une fois le projectile jeté, l'huile n'a que 50 % de chances de s'enflammer au moment de l'impact.

Une flasque renversée sur le sol couvre une surface de 1,50 mètre de côté (à condition que le revêtement soit lisse). Si on allume l'huile, elle brûle pendant 2 rounds et inflige 1d3 points de dégâts à toute créature comprise dans la zone dangereuse.

Jarre. Cette jarre en terre cuite est vendue avec un bouchon. Elle peut contenir 4 litres de liquide.

Lampe. Une lampe éclaire vivement une zone de 4,50 mètres de rayon et éclaire faiblement une zone de 9 mètres de rayon. Elle brûle le contenu de son réservoir d'un demi-litre en 6 heures. On peut la tenir dans une main.

Lanterne à capote. Elle éclaire vivement une zone de 9 mètres de rayon et éclaire faiblement une zone de 18 mètres de rayon. Elle brûle l'huile de son réservoir (un demi-litre) en 6 heures. On peut la tenir d'une main.

Lanterne sourde. Elle éclaire vivement un cône de 18 mètres de long et éclaire faiblement dans un cône de 36 mètres de long. Elle brûle l'intégralité de son réservoir d'un demi-litre en 6 heures. On peut la tenir d'une main.

Longue-vue. La longue-vue a un pouvoir grossissant de deux fois.

Marteau. On peut l'utiliser en combat, comme une arme à une main improvisée qui inflige des dégâts contondants égaux à ceux d'un gantelet clouté de sa taille.

Menottes et menottes de qualité supérieure. Les menottes permettent d'entraver une créature de taille M. Le prisonnier peut se libérer à l'aide de la compétence Évasion (DD 30, ou DD 35 dans le cas de menottes de qualité supérieure). Briser les menottes est possible, en réussissant un test de Force (DD 26, ou DD 28 pour des menottes de qualité supérieure). Une paire de menottes a une valeur de solidité de 10 et 10 points de résistance. La plupart s'accompagnent d'un cadenas ; dans ce cas, il faut ajouter le coût de ce dernier pour obtenir le prix total des menottes.

Pour la même somme, il est possible d'acheter des menottes pour créatures de taille P. Pour créatures de taille G, elles valent dix fois plus cher, et cent fois plus cher pour les monstres de taille TG. Les créatures de taille C, Gig, TP, Min ou I ne peuvent être entravées que par des menottes faites sur mesure.

Pied-de-biche. Un pied-de-biche est l'outil idéal pour ouvrir les portes et les coffres, briser les chaînes et ainsi de suite. Il confère un bonus de circonstances de +2 sur les tests de Force afférents à ces activités. On peut l'utiliser en combat, comme une arme à une main improvisée qui inflige des dégâts contondants égaux à ceux d'un gourdin de sa taille.

Plume d'écriture. Ce bâtonnet en bois est pourvu d'une extrémité spéciale, qui aspire l'encre quand on le trempe dans une fiole, et qui permet ensuite d'écrire quand on en frotte la pointe sur une surface plane.

Silex et amorce. Il faut une action complexe pour allumer une torche de la sorte, et vraisemblablement plus pour faire démarrer un autre feu.

Torche. Une torche éclaire vivement une zone de 6 mètres de rayon et éclaire faiblement une zone de 12 mètres de rayon. Elle brûle pendant 1 heure. On peut l'utiliser en combat, comme une arme à une main improvisée qui inflige des dégâts contondants égaux à ceux d'un gantlet de sa taille.

Substances et objets spéciaux

Les substances spéciales qui suivent peuvent être fabriquées à l'aide de la compétence Artisanat (alchimie), à l'exception de la torche éternelle et de l'eau bénite.

Acide. On peut lancer une flasque d'acide comme une arme à impact. Le personnage doit effectuer une attaque de contact à distance avec un facteur de portée de 3 mètres. Un coup au but inflige 1d6 points de dégâts d'acide. L'aspersion inflige 1 point de dégâts d'acide à toutes les créatures situées à 1,50 mètre du point d'impact.

Allume-feu. La substance alchimique collée à l'extrémité de ce minuscule bâtonnet en bois s'allume quand on le frotte contre une surface dure. Un allume-feu permet d'obtenir une flamme bien plus rapidement qu'une loupe ou un silex et une amorce. Allumer une torche de la sorte constitue une action simple (plutôt que complexe).

Allumer n'importe quel autre type de feu exige au moins une action simple.

Antidote. Le fait d'ingérer un antidote confère un bonus d'alchimie de +5 aux jets de Vigueur contre le poison pendant 1 heure.

Bâton éclairant. Ce bâtonnet en fer long de 30 centimètres et à l'extrémité dorée dégage une vive lumière quand on le tape. Il éclaire vivement une zone de 9 mètres de rayon et éclaire faiblement une zone de 18 mètres de rayon. Il brûle pendant 6 heures, après quoi son bout en or se consume et devient inutilisable.

Bâton fumigène. Ce bâtonnet en bois traité à l'aide d'un produit chimique libère une épaisse fumée opaque quand on y met le feu. La brume remplit un cube de 3 mètres d'arête (les effets sont par ailleurs similaires à ceux du sort *nappe de brouillard*). Le bâton est dévoré par les flammes en 1 round et la fumée se dissipe ensuite naturellement.

Eau bénite. L'eau bénite brûle les morts-vivants et les Extérieurs d'alignement mauvais comme si ces derniers recevaient de l'acide. On peut lancer une flasque d'eau bénite comme une arme à impact. Le personnage doit effectuer une attaque de contact à distance avec un facteur de portée de 3 mètres. La flasque se brise au contact d'une créature corporelle, mais pour l'utiliser contre une créature incorporelle, il faut ouvrir le récipient et verser l'eau bénite sur la cible. Cela n'est possible que si la créature incorporelle est adjacente au personnage. Cela constitue par ailleurs une attaque de contact à distance qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Un coup au but inflige 2d4 points de dégâts à un mort-vivant ou un Extérieur mauvais. L'aspersion inflige 1 point de dégâts d'acide à toutes les créatures de ce type situées à 1,50 mètre du point d'impact.

Les temples consacrés aux dieux bons vendent l'eau bénite à prix coûtant.

Feu grégeois. On peut lancer une flasque de feu grégeois comme une arme à impact. Le personnage doit effectuer une attaque de contact à distance avec un facteur de portée de 3 mètres. Un coup au but inflige 1d6 points de dégâts de feu. L'aspersion inflige 1 point de dégâts de feu à toutes les créatures situées à 1,50 mètre du point d'impact. Le round suivant, la victime d'un coup au but subit de nouveau 1d6 points de dégâts de feu. Elle peut avant cela tenter d'étouffer les flammes, ce qui constitue une action complexe et demande un jet de Réflexes (DD 15). Rouler sur le sol donne un bonus de +2 à ce jet. S'immerger dans l'eau ou étouffer les flammes magiquement a automatiquement le même effet.

Pierre à tonnerre. On peut lancer cette arme comme une arme à impact. Le personnage doit effectuer une attaque de contact à distance avec un facteur de portée de 6 mètres. Dès qu'elle touche une surface dure (ou quand on la tape assez fort), elle produit un bruit terrible, considéré comme une attaque de son. Toutes les créatures se trouvant à moins de 3 mètres de distance doivent réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de devenir sourdes pendant 1 heure. En plus des effets manifestes, les individus sourds subissent un malus de -4 à l'initiative et 20 % de chances de rater l'incantation de tout sort à composante vocale qu'ils pourraient vouloir jeter (auquel cas le sort est perdu).

Puisque le personnage ne cible pas une créature en particulier, il vise simplement une case de 1,50 mètre de côté. On considère qu'une case a une CA de 5. Si l'attaque échoue, la pierre tombe ailleurs.

Sacoche immobilisante. Cette sacoche sphérique est pleine d'une substance gluante obtenue par alchimie. Elle se lance comme une arme à impact. Le personnage doit effectuer une attaque de contact à distance avec un facteur de portée de 3 mètres. En cas de coup au but, le tissu se déchire et la colle recouvre la victime, durcissant immédiatement au contact de l'air. La créature enchevêtrée subit un malus de -2 aux jets d'attaque et un autre de -4 à sa Dextérité effective. Si elle rate un jet de Réflexes (DD 15), elle est également collée au sol et incapable de bouger. Même en cas de succès, sa vitesse de déplacement est réduite de moitié. Une créature de taille TG ou plus grande n'est pas affectée par une sacoche immobilisante. Une créature volante n'est pas collée au sol, mais doit réussir un jet de Réflexes de DD 15 pour continuer à voler (à condition qu'elle doive battre des ailes pour voler), sous peine de chuter immédiatement. Une sacoche immobilisante ne fonctionne pas sous l'eau.

Une créature collée au sol (ou incapable de voler) peut se libérer en réussissant un test de Force (DD 17) ou en infligeant 15 points de dégâts à la glu à l'aide d'une arme tranchante. Il n'a pas besoin de jouer de jet d'attaque (pas plus qu'un compagnon l'assistant) : il touche automatiquement, et il faut préciser la quantité de colle qu'il ôte à chaque fois en déterminant les dégâts. Une fois libéré, le personnage peut se déplacer à vitesse réduite de moitié. Un jeteur de sorts immobilisé par la glu doit réussir un test de Concentration (DD 15) chaque fois qu'il désire faire appel à sa magie. La colle devient friable au bout de 2d4 rounds, s'effrite et perd toute efficacité. Une application du *solvant universel* dissout la colle instantanément et libère la créature.

Torche éternelle. Cette torche d'apparence ordinaire a reçu un sort de *flamme éternelle*. Une torche éternelle éclaire vivement une zone de 6 mètres de rayon et éclaire faiblement une zone de 12 mètres de rayon.

Matériel de classe et de compétences

Balance. Cette balance confère un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Évaluation si l'on s'en sert pour déterminer la valeur d'objets ou de substances se vendant au poids, comme c'est le cas pour les métaux précieux.

Clepsydre. Cette horloge imposante est précise à une demi-heure près par jour. Elle a besoin d'une source d'eau continue et régulée, car c'est la vitesse à laquelle les gouttes s'écoulent qui lui permet de calculer le temps.

Grimoire (vierge). Le livre contient 100 pages de parchemin, chaque sort prenant 1 page par niveau (une page pour un sort de niveau 0).

Instrument de musique de maître. Les instruments de maître confèrent un bonus de circonstances de +2 aux tests de Représentation.

Laboratoire d'alchimie. Étudié pour, il confère un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Artisanat (alchimie), sans pour autant réduire les coûts de fabrication d'un objet (voir Artisanat (alchimie)). Sans ce laboratoire, on considère que le personnage maîtrisant cette compétence possède le strict minimum en matière d'ustensiles, ce qui ne lui permet pas de bénéficier du bonus de +2 au test de compétence.

Loupe. Cette lentille de verre permet de voir les objets de près. Elle permet également d'allumer un feu quand on n'a pas de silex et d'amorce (mais il faut pour cela bénéficier d'un grand soleil, et d'une action complexe pour réussir à allumer quelques brindilles). Elle confère un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Évaluation lorsqu'on s'intéresse aux objets de petite taille ou extrêmement détaillés, tels que les pierres précieuses.

Matériel d'escalade. Cet outils idéaux confèrent un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Escalade.

Outils d'artisan. Ces outils sont conçus pour un type d'artisanat bien précis (à déterminer). Sans eux, le personnage doit utiliser des outils improvisés, ce qui lui impose un malus de circonstances de -2 à ses tests d'Artisanat (ou l'empêche purement et simplement de se servir de sa compétence).

Outils de maître artisan. Similaires aux outils décrits ci-dessus, si ce n'est qu'ils s'adaptent tellement à l'artisanat concerné qu'ils confèrent un bonus de circonstances de +2 aux tests de compétence.

Outils de cambrioleur. Ces outils sont indispensables pour utiliser les compétences Crochetage et Désamorçage/sabotage. Sans ces outils, il faut improviser, ce qui impose un malus de circonstances de -2 aux tests de Crochetage et de Désamorçage/sabotage.

Outils de cambrioleur de qualité supérieure. Cette trousse contient des outils supplémentaires par rapport à la précédente et la qualité de l'ensemble est nettement meilleure, ce qui confère un bonus de circonstances de +2 aux tests de Crochetage et de Désamorçage/sabotage.

Outil de qualité supérieure. Cet objet de qualité exceptionnelle confère un bonus de circonstances de +2 au test de compétence correspondant (le cas échéant). Les bonus procurés par plusieurs objets de qualité supérieure ne s'additionnent pas.

Sacoche à composantes. On considère que tout jeteur de sorts en possédant une dispose des composantes matérielles et focaliseurs nécessaires à ses incantations, à trois exceptions près : les composantes ou focaliseurs dont le prix est indiqué dans la description du sort, les focaliseurs divins et ceux qui sont trop grands pour entrer dans la sacoche.

Symbol sacré, en bois ou en argent. Un symbole sacré concentre l'énergie positive. Les prêtres et paladins s'en servent comme focaliseur pour leurs sorts, mais aussi pour repousser les morts-vivants. Chaque religion a son propre symbole.

Symbole impie. Un symbole impie fonctionne de la même façon qu'un symbole sacré, si ce n'est qu'il concentre l'énergie négative et que ce sont les prêtres mauvais qui s'en servent (ou les prêtres neutres ayant choisi de jeter des sorts maléfiques et de contrôler les morts-vivants).

Trousse de déguisement. Ces outils idéaux confèrent un bonus de circonstances de +2 aux tests de Déguisement. Ses produits couvrent 10 utilisations seulement.

Trousse de premiers secours. Ces outils idéaux confèrent un bonus de circonstances de +2 aux tests de Premiers secours. Ses produits couvrent 10 utilisations seulement.

Habillement

Costume d'artiste. Cette tenue voyante, parfois même criarde, donne l'air ridicule, mais elle permet en fait de danser, de multiplier les acrobaties, de marcher sur une corde raide, ou plus simplement de détaler à toutes jambes si le public réagit mal.

Habit d'érudit. Robe, ceinture, casquette, chaussures souples et cape ou manteau (facultatif).

Habit de cour. Ces vêtements d'apparat suivent la mode du moment. Un personnage n'a presque aucune chance d'influencer nobles et autres gens de la cour en portant ses habits de tous les jours (malus de -2 sur les test de compétence associées au Charisme joués pour influencer ces individus). Sans bijoux (un minimum de 50 po, à rajouter au prix des vêtements), il aura l'air d'un parvenu.

Habit de moine. Cette tenue extrêmement simple se compose d'une paire de sandales, d'un pantalon et d'une chemise amples ceinturés avec des écharpes. Elle n'a l'air de rien mais est en fait conçue pour permettre une mobilité optimale à son porteur, et le tissu est de bonne qualité. Il est possible de ranger des armes dans les poches cachées dans les replis, et les écharpes sont suffisamment longues pour faire office de cordes.

Habit de noble. Cette tenue n'a qu'une seule fonction : montrer qu'elle a coûté les yeux de la tête. Gemmes et paillettes de métaux précieux sont incrustées dans le tissu. Pour s'intégrer à la société des nobles, il convient également de posséder une chevalière (voir Matériel d'aventurier, ci-dessus) et des bijoux (pour une valeur minimale – ou apparente – de 100 po).

Habit de paysan. Chemise ample et haut-de-chausse à l'avenant, ce dernier étant remplacé par une jupe pour les femmes. Les pieds sont protégés par plusieurs épaisseurs de tissu enroulé.

Tenue d'artisan. Chemise à boutons, jupe ou pantalon retenu par une cordelette, chaussures, chapeau ou casquette (facultatif). Cette tenue peut également inclure un ceinturon ou un tablier (en cuir ou tissu) permettant de transporter des outils.

Tenue d'explorateur. Cette tenue extrêmement complète s'adresse aux gens qui ne savent jamais vraiment à quoi s'attendre. Elle comprend des bottes épaisses, des chausses ou une jupe en cuir, une ceinture, une chemise (à laquelle peut s'ajouter une veste ou un gilet), des gants et un manteau. Il est possible de remplacer la jupe en cuir par une tunique de même matière et une jupe en tissu. Ces habits sont pourvus de multiples poches (surtout le manteau). La tenue comprend également des objets variés pouvant se révéler utiles (écharpe, chapeau à large bord, etc.)

Tenue de voyage. Bottes, jupe ou haut-de-chausse en laine, solide ceinturon, chemise (éventuellement agrémentée d'une veste ou d'un gilet), cape ou manteau à capuche.

Tenue polaire. Cape en laine, chemise en lin, casquette en laine, épais manteau, pantalon ou jupe en velours et bottes. Une telle tenue procure un bonus de circonstances de +5 aux jets de Vigueur rendus nécessaires par un froid naturel particulièrement intense.

Tenue sacerdotale. Ces vêtements sont conçus pour se livrer à diverses activités ou cérémonies religieuses, pas pour partir en aventure.

Toilette royale. Il s'agit des vêtements, pas des signes de la royauté que sont sceptre, couronne et autres. Particulièrement ostentatoires, ils ne sont que soieries, fourrures, gemmes et métaux précieux.

Nourriture, boisson et hébergement

Auberge. Une nuit médiocre à l'auberge prend la forme d'un petit coin de plancher près de l'âtre éteint. Une prestation convenable permet de dormir dans un endroit chauffé et surélevé, avec une couverture et un oreiller, et en bien meilleure compagnie. Enfin, un séjour de bonne qualité signifie une petite chambre personnelle à un seul lit, assortie du confort minimal et d'un pot de chambre couvert.

Repas. Un repas médiocre peut être constitué de pain, de navets bouillis, d'oignon et d'eau. Pour un repas convenable, le menu se composera plutôt de pain, de ragoût de poulet, de carottes et de bière ou de vin coupés d'eau. Enfin, un bon repas pourra être le suivant : pain, bœuf, légumes verts, pâtisseries et bière ou vin.

Montures et harnachement

Âne ou mulet. Peu craintif, ils ont le pied sûr et s'avère capable de porter de lourdes charges sur de longues distances. Contrairement au cheval, ils acceptent de pénétrer dans les catacombes et autres lieux dangereux, bien que cela ne lui fasse guère plaisir.

Barde pour créature de taille M ou G. La barde est l'armure qui protège la tête, le cou, le poitrail, le corps et parfois les jambes d'un cheval. Il existe à peu près autant de bardes différentes que d'armures (voir Table : armures et boucliers). Une barde correspondant à une armure intermédiaire ou lourde protège mieux, mais la vitesse de la monture s'en ressent.

Le cheval étant une créature de taille G et non humanoïde, son armure coûte quatre fois plus cher que celle d'un humain (une créature de taille M) et son poids est le double des chiffres mentionnés sur la Table : armures et boucliers (voir Armures pour créatures inhabituelles). Dans le cas où la barde est censée équiper un poney ou toute autre monture de taille M, son poids est le même que celui indiqué pour un humanoïde de taille M et son coût est seulement doublé.

Bardes lourdes ou intermédiaires ralentissent les montures, comme le résume la table suivante.

Barde	Vitesse		
	(12 m)	(15 m)	(18 m)
Intermédiaire	9 m	10,50 m	12 m
Lourde	9 m ¹	10,50 m ¹	12 m ¹

¹ Une monture revêtue d'une armure lourde voit sa vitesse de déplacement multipliée par trois seulement lorsqu'elle court (au lieu de quatre).

Les montures volantes sont incapables de décoller si elles sont lestées par une barde lourde ou intermédiaire.

Mettre ou enlever une barde prend cinq fois plus de temps que ne l'indique la Table : enfiler ou ôter son armure. Un animal en armure ne peut transporter d'autre charge que son cavalier et ses fontes. C'est pour cette raison que les chevaliers ont souvent besoin d'un second animal pour transporter leur équipement.

Cheval. Le cheval est parfait pour les elfes, demi-elfes, demi-orques, humains et nains. Le poney, plus petit, convient plutôt aux gnomes et halfelins.

Destriers et poneys de guerre ne recignent pas au combat. À l'inverse, poneys et chevaux lourds ou légers sont durs à contrôler dans une telle situation.

Chien de selle. Ce chien de taille M a été dressé à porter un humanoïde de taille P (et pas un nain). Au combat, il se montre aussi brave qu'un destrier. On ne subit aucun dégâts en tombant depuis un chien de selle.

Écurie. Indique le prix d'une journée passée à l'écurie. Nourriture et soins de l'animal sont inclus.

Nourriture pour animaux. Chevaux, ânes, mulets ou poneys peuvent se nourrir en paissant, mais il vaut mieux leur acheter une nourriture plus énergétique. Un chien de selle doit manger de la viande chaque jour.

Selle d'équitation. Cette selle de modèle courant est faite pour accueillir un cavalier.

Selle de bât. Cette selle est conçue pour y accrocher équipement et provisions, pas un cavalier. On peut y fixer l'intégralité de la charge acceptée par la monture.

Selle de guerre. La selle de guerre remonte sur l'avant et l'arrière, pour offrir une meilleure assise au cavalier. Ce dernier bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 à tous les tests d'Équitation visant à déterminer s'il reste en selle. Même s'il perd connaissance, il a 75 % de chances de rester sur sa monture (contre 50 % seulement avec une selle d'équitation normale).

Selle spéciale. Une selle spéciale correspond à une selle normale de même modèle, si ce n'est qu'elle est destinée à une monture inhabituelle. Il en existe trois modèles : selle d'équitation, de bât ou de guerre.

Moyens de transport

Barque. Cette embarcation de 2,50 à 3,50 mètres de long peut accueillir deux ou trois passagers de taille M. Il se déplace à une vitesse de 2,25 km par heure.

Bateau à fond plat. Ce bateau est long de 15 à 22 mètres de long et large de 4,50 à 6 mètres. Il possède un seul mât à voile carrée et quelques rames. Son équipage est composé de 8 à 15 marins et il peut transporter une cargaison de 40 à 50 tonnes ou une troupe de 100 soldats. Son fond plat lui permet de remonter les cours d'eau et d'effectuer des sorties en mer. Sa vitesse est de 1,5 km par heure.

Carriole. Ce véhicule à quatre roues peut transporter jusqu'à quatre personnes dans un compartiment fermé, plus deux conducteurs. En général, elle est tirée par deux chevaux (ou d'autres bêtes de somme). Une carriole est vendue avec ses harnais.

Chariot. Ce véhicule ouvert à quatre roues est conçu pour transporter de lourdes cargaisons. Deux chevaux (ou autres bêtes de somme) sont nécessaires pour le tirer. Il est fourni avec le harnais d'attelage.

Charrette. Ce véhicule à deux roues est tiré par un seul cheval (ou autre bête de somme). Les harnais sont fournis.

Drakkar. Ce navire élancé, long d'un peu plus de 20 mètres, s'accompagne de 40 rames et de 50 hommes d'équipage. Il possède un seul mât à voile carrée et peut transporter une cargaison de 50 tonnes ou 120 soldats. Un drakkar peut naviguer en mer. Il file à une vitesse de 4,5 km par heure, qu'on le propulse à la rame ou à l'aide de sa voile.

Navire de haute mer. Ce bateau plus grand qu'une trirème est destiné à naviguer en mer. Il mesure entre 22,5 et 27 mètres de long et 6 mètres de large. Il accueille 20 marins. Il peut transporter une cargaison de 150 tonnes. Ses deux mâts portent des voiles carrées. Il se déplace à 3 km par heure.

Traîneau. Ce chariot est monté sur des skis (à la place de roues) qui lui permettent de se déplacer sur la neige ou la glace. En règle générale, deux chevaux (ou autres bêtes de somme) sont nécessaires pour le tirer. Il est fourni avec le harnais d'attelage.

Trirème. Ce grand trois-mâts possède 70 rames par bord et rassemble 200 hommes d'équipage. Long de 40 mètres et large de 6, il peut transporter jusqu'à 150 tonnes de cargaison ou 250 soldats. Pour 8 000 po de plus, il est possible de l'équiper d'un bâlier fixé à l'étrave et de trois châteaux disposés à l'avant, à l'arrière et à mi-longueur, destinés à accueillir des machines de guerre. Incapable de braver la haute mer, la trirème ne peut s'éloigner des côtes. Sa vitesse de pointe est la même qu'elle soit poussée par le vent ou propulsée par ses rames, soit 6 km par heure.

Vaisseau de guerre. Ce bâtiment de 30 mètres de long possède un seul mât, ainsi que des rames. Son équipage est composé de 60 à 80 rameurs. Ce navire peut transporter 160 soldats, mais pas pour de longues distances car il n'y a pas assez d'espace pour les vivres nécessaires à nourrir autant de personnes. Le vaisseau de guerre ne peut naviguer en haute mer et se contente de suivre les côtes. Il n'est pas utilisé pour le transport de cargaisons. Il se déplace à 3,75 km par heure quel que soit son mode de propulsion.

Lancement de sorts et services

La meilleure solution à un problème est parfois d'engager quelqu'un d'autre pour le résoudre.

Diligence. Le prix indiqué concerne le trajet effectué à bord d'une diligence qui transporte des personnes et une cargaison légère entre deux villes. À l'intérieur des cités, une calèche peut vous emmener à peu près n'importe où pour une pièce de cuivre.

Droit de passage ou d'entrée. Certaines grandes routes s'accompagnent d'un péage, ou droit de passage, permettant de payer leur entretien et le salaire des soldats qui y patrouillent. De la même manière, quelques villes fortifiées exigent un droit d'entrée (ainsi, parfois, qu'un droit de sortie).

Employé qualifié. Le montant indiqué correspond à une journée de salaire moyen pour des mercenaires, des maçons, des artisans, des scribes, des conducteurs d'attelages et d'autres fonctions nécessitant une compétence. Cette valeur est un salaire minimum, certains employés se font payer beaucoup plus.

Employé non qualifié. Le montant indiqué correspond à une journée de salaire moyen pour un manœuvre, un portier, un cuisinier, une femme de chambre ou pour un autre travail laborieux.

Messager. Cette catégorie comprend les messagers se déplaçant à pied ou à cheval. Si l'individu doit de toutes façons se rendre au lieu où il faut porter le message, il peut éventuellement demander deux fois moins.

Sort. La table indique le prix qu'il faut payer pour qu'un PNJ accepte de jeter le sort demandé. Le coût implique que le personnage vienne voir le PNJ et laisse ce dernier lancer le sort à un moment qu'il jugera opportun (c'est-à-dire généralement 24 heures plus tard, pour qu'il ait le temps de préparer le sort). Si le jeteur de sorts doit se déplacer, il faut négocier avec lui au cas par cas, la réponse par défaut étant systématiquement négative.

Le prix mentionné considère que le sort ne coûte rien, que ce soit en termes de composantes matérielles, de focaliseur ou de PX. En cas de composante matérielle coûteuse, son prix doit être ajouté au total. Si le sort nécessite un focaliseur (autre qu'un focaliseur divin), ajoutez 1/10 du coût de ce dernier à celui de l'enchantedement. Enfin, dans le cas d'un sort faisant perdre des PX, il se négocie au coût additionnel de 5 po par PX perdu.

De plus, si lancer le sort peut avoir des conséquences néfastes, le jeteur de sort exigera des preuves que l'acheteur a les moyens et est prêt à payer pour réparer le contrecoup éventuel. Et encore, il faut déjà que le PNJ accepte de lancer le sort, ce qui est loin d'être assuré. Dans le cas des sorts qui transportent le lanceur du sort avec ses cibles, il faudra sans doute payer pour le retour du PNJ, même si les personnages ne l'accompagnent pas.

Enfin, toutes les villes et villages n'ont pas un lanceur de sort de niveau suffisant pour lancer n'importe quel sort. En règle générale, il faut voyager jusqu'à une petite ville (au moins) pour être assuré de trouver un PNJ capable de lancer des sorts du 1^{er} niveau, une ville importante pour des sorts du 2^e niveau, une grande ville pour des sorts des 3^e et 4^e niveaux, une cité pour des sorts des 5^e et 6^e niveaux et une métropole pour des sorts des 7^e et 8^e niveaux. Même dans une métropole, il n'est pas certain de trouver un lanceur de sorts pouvant jeter des sorts du 9^e niveau.

Traversée en bateau. La plupart des navires sont conçus pour d'autres fonctions que le transport des passagers, mais ils ont souvent la possibilité d'en accueillir quelques-uns en plus de leur cargaison. Le prix indiqué doit être doublé pour les créatures de taille G ou plus grande, ainsi que pour les créatures qu'il est pour une raison ou une autre difficile à amener sur un bateau.

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Classes de prestige

Les classes de prestige offrent des nouvelles possibilités aux personnages souhaitant se multiclasser (à noter que, dans ce cas, ils n'encourent pas le malus de points d'expérience normalement associé au multiclassage).

Contrairement aux classes de base, un personnage doit remplir certaines conditions avant de pouvoir prendre son premier niveau dans une classe de prestige. La procédure de passage de niveau s'applique aussi aux classes de prestige, ce qui signifie que la première étape consiste toujours à choisir une classe. Si le personnage ne remplit pas les conditions associées à une classe de prestige avant cette première étape, il ne peut pas la choisir pour son passage de niveau.

Définition des termes

Les définitions suivantes concernent quelques termes utilisés dans cette section.

Classe de base. L'une des onze classes accessibles aux personnages de niveau 1.

Niveau de classe. Le niveau d'un personnage dans l'une de ses classes. Pour un personnage à une seule classe, le niveau de classe et le niveau global sont identiques.

Niveau de lanceur de sorts. Le niveau intervenant dans les variables des sorts. Il est généralement égal au niveau de classe (voir ci-dessus) permettant de lancer le sort en question. Certaines classes de prestige augmentent le niveau de lanceur de sorts d'une classe existante.

Niveau global. Le niveau total du personnage, égal à la somme de tous ses niveaux de classe de ses différentes classes.

Archer-mage

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir archer-mage, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race : elfe ou demi-elfe.

Bonus de base à l'attaque : +6.

Dons : Arme de prédilection (arc court ou arc long), Tir à bout portant, Tir de précision.

Sorts : faculté de lancer les sorts profanes de niveau 1.

Compétences de classe

Les compétences de l'archer-mage (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Équitation (Dex), Maîtrise des cordes (Dex), Perception auditive (Sag) et Survie (Sag).

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Table : l'archer-mage

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+2	+0	Flèche magique (+1)
2	+2	+3	+3	+0	Flèche enchantée
3	+3	+3	+3	+1	Flèche magique (+2)
4	+4	+4	+4	+1	Flèche à tête chercheuse
5	+5	+4	+4	+1	Flèche magique (+3)
6	+6	+5	+5	+2	Flèche de phase
7	+7	+5	+5	+2	Flèche magique (+4)
8	+8	+6	+6	+2	Pluie de flèches
9	+9	+6	+6	+3	Flèche magique

10	+10	+7	+7	+3	(+5) <i>Flèche de mort</i>
----	-----	----	----	----	-------------------------------

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'archer-mage :

Armes et armures. L'archer-mage est formé au maniement des armes courantes et de guerre, ainsi que des boucliers (à l'exception du pavois). Il est également formé au port des armures légères et intermédiaires.

Flèche magique (Sur). Dès le niveau 1, toute flèche normale tirée par l'archer-mage devient magique et acquiert un bonus d'altération de +1. Contrairement aux armes magiques normales, ces flèches ne coûtent ni argent ni points d'expérience au personnage. Par contre, elles ne fonctionnent que pour lui. Tous les niveaux impairs d'archer-mage, ses flèches deviennent plus puissantes (+1 au niveau 1, +2 au niveau 3, +3 au niveau 5, +4 au niveau 7 et +5 au niveau 9).

Flèche enchantée (Mag). Au niveau 2, l'archer-mage acquiert le pouvoir de placer un sort sur une de ses flèches. Quand celle-ci est tirée, le sort prend effet à partir du point d'impact (même s'il s'agit d'une incantation qui ne devrait normalement affecter que le personnage). La portée du sort devient donc celle de l'arc. Lancer le sort et tirer la flèche ne demande qu'une action simple. La flèche doit être tirée dans le round de l'incantation, sans quoi le sort est perdu.

Flèche à tête chercheuse (Mag). À partir du niveau 4, l'archer-mage peut, une fois par jour, tirer une flèche sur une cible qu'il a déjà vue. Pour peu que la cible soit à portée, la flèche contourne les obstacles pour aller la toucher (en tournant à l'angle des couloirs, etc.). Seuls les obstacles infranchissables peuvent stopper la flèche. Ce pouvoir magique ne tient aucun compte des modificateurs dont bénéficie normalement une cible camouflée ou à couvert. Cet important détail excepté, le jet d'attaque s'effectue normalement. Utiliser ce pouvoir est une action simple (qui comprend le tir de la flèche).

Flèche de phase (Mag). Une fois par jour, un archer-mage de niveau 6 peut tirer une flèche sur une cible qu'il a déjà vue et qui doit se trouver à portée. La flèche file vers la cible en ligne droite, traversant tous les obstacles non magiques (elle est stoppée par n'importe quelle barrière magique). Le jet d'attaque s'effectue normalement, mais sans compter les bonus que la cible doit à son armure et à un éventuel camouflage ou abri. Ce pouvoir est magique. Utiliser ce pouvoir est une action simple (qui comprend le tir de la flèche).

Pluie de flèches (Mag). Dès le niveau 8, le personnage acquiert ce pouvoir magique qu'il peut utiliser une fois par jour, à la place de ses attaques normales. Quand il y fait appel, il tire une flèche sur chaque cible à portée, jusqu'à un maximum d'une par niveau d'archer-mage. Toutes ces attaques utilisent son bonus de base correspondant à sa première attaque du round et il ne peut tirer plus d'une flèche par cible.

Flèche de mort (Mag). Au niveau 10, l'archer-mage peut créer une flèche de mort. S'il touche sa cible, cette dernière doit réussir un jet de Vigueur (DD 20) sous peine de mourir dans l'instant. La fabrication de la flèche exige une journée entière, et elle ne fonctionne que pour son créateur. La magie ne dure qu'un an, et un archer-mage ne peut jamais avoir plus d'une *flèche de mort* en même temps.

Archimage

Dés de vie : d4.

Conditions

Pour devenir archimage, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences : degré de maîtrise de 15 en Art de la magie, degré de maîtrise de 15 en Connaissances (mystères).

Dons : Talent (Art de la magie), École renforcée dans deux écoles de magie différentes.

Sorts : faculté de lancer des sorts profanes de 7^e niveau et connaissance de sorts du 5^e niveau d'au moins cinq écoles de magie différentes.

Compétences de classe

Les compétences de l'archimage (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (alchimie) (Int), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Fouille (Int) et Profession (Sag).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Table : l'archimage

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+0	+2	Grand arcane	+1 niveau effectif
2	+1	+0	+0	+3	Grand arcane	+1 niveau effectif

3	+1	+1	+1	+3	Grand arcane	+1 niveau effectif
4	+2	+1	+1	+4	Grand arcane	+1 niveau effectif
5	+2	+1	+1	+4	Grand arcane	+1 niveau effectif

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'archimage :

Armes et armures. L'archimage ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Sorts. À chaque nouveau niveau d'archimage, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie profane et dont il maîtrise le 7^e niveau de sorts (s'il possède plusieurs classes satisfaisant à cette condition, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, etc.

Grand arcane. L'archimage a l'occasion d'apprendre l'un des secrets de la liste suivante en sacrifiant de façon permanente l'un de ses emplacements de sorts existant (il ne peut sacrifier ainsi les emplacements du plus haut niveau de sort auquel il a accès). La description de chaque pouvoir indique le niveau d'emplacement de sort minimal qu'il faut sacrifier pour l'obtenir.

S'il le désire, un archimage peut choisir de sacrifier un emplacement de sort d'un niveau supérieur à celui exigé pour obtenir un grand arcane.

Feu profane (Sur). L'archimage obtient le pouvoir de canaliser l'énergie d'un sort de magie profane en feu profane, qui se manifeste comme un trait d'énergie magique brute. Le trait est une attaque de contact à distance avec une portée longue (120 mètres + 12 mètres/niveau d'archimage), qui inflige 1d6 points de dégâts par niveau de classe de l'archimage plus 1d6 points de dégâts par niveau du sort canalisé. Ce pouvoir coûte un emplacement de sort de 9^e niveau.

Maîtrise de formation. L'archimage est capable d'altérer les sorts à zone d'effet ou à effet qui utilisent l'une des formes suivantes : cône, cylindre, émanation, étendue et rayonnement. Cela lui permet de créer des espaces dans la zone d'effet ou dans l'effet qui ne sont pas affectés par le sort. Les dimensions minimales d'une zone sont celles d'un cube de 1,50 mètre d'arête. Par exemple, un archimage pourrait lancer une *boule de feu* et laisser un trou là où se trouve un allié, évitant ainsi qu'il ne subisse les dégâts du feu. De plus, les sorts façonnables ont une dimension minimale de 1,50 mètre au lieu de 3 mètres. Ce pouvoir coûte un emplacement de sort du 6^e niveau.

Maîtrise des énergies. L'archimage est capable d'altérer un sort de magie profane au moment où il est lancé afin d'exploiter une énergie destructive différente de celle employée normalement par le sort. Ce pouvoir ne peut affecter que les sorts relevant des registres suivants : acide, électricité, feu, froid ou son. Le temps d'incantation du sort est inchangé. L'archimage décide d'utiliser ou non ce pouvoir et du type d'énergie employée au début de l'incantation. Ce pouvoir coûte un emplacement de sort du 8^e niveau.

Maîtrise du contresort. Lorsque l'archimage contre un sort, il est renvoyé à son lanceur comme s'il était affecté pleinement par le sort *renvoi des sorts*. Si le sort visé ne peut être affecté par *renvoi des sorts*, alors il est simplement contré. Ce pouvoir coûte un emplacement de sorts du 7^e niveau.

Portée profane (Sur). L'archimage est capable d'utiliser ses sorts ayant une portée de contact sur des cibles distantes de 9 mètres ou moins. Il doit réussir une attaque de contact à distance. Le pouvoir de portée profane peut être choisi une deuxième fois, ce qui augmente sa portée à 18 mètres. Ce pouvoir coûte un emplacement de sort du 7^e niveau.

Pouvoir magique. Lorsque l'archimage choisit ce pouvoir, il peut sacrifier l'un de ses emplacements de sort (qui n'a pas déjà été sacrifié pour un autre pouvoir) pour préparer de façon définitive l'un de ses sorts en tant que pouvoir magique utilisable deux fois par jour. Lorsqu'il lance ce sort, l'archimage n'a nul besoin de composantes autres qu'un éventuel sacrifice en PX. Néanmoins, si le sort s'accompagne d'une composante matérielle coûteuse, il doit sacrifier un nombre de PX égal à dix fois le prix en po de cette composante à chaque utilisation du pouvoir magique. Ce pouvoir coûte un emplacement de sort du 5^e niveau et un emplacement de sort d'un niveau correspondant à celui du sort transformé en pouvoir magique.

L'archimage peut choisir de transformer un sort métamagique en pouvoir magique, mais il doit sacrifier un emplacement du niveau de sort modifié.

L'archimage peut sacrifier un emplacement de sort de niveau plus élevé que nécessaire afin de disposer de plus d'utilisations quotidiennes du pouvoir magique. Sacrifier un emplacement de sort supérieur de 3 niveaux donne droit à quatre utilisations par jour, et un emplacement de sort supérieur de 6 niveaux permet six utilisations par jour.

Si l'archimage prend plusieurs fois ce pouvoir de grand arcane, il peut choisir le même sort (ce qui augmente le nombre d'utilisation quotidienne) ou un autre sort.

Puissance magique. Ce pouvoir augmente le niveau de lanceur de sorts effectif de l'archimage de +1, mais uniquement pour ce qui est de déterminer les valeurs variables d'un sort (comme la portée et les dégâts infligés) et les tests de niveau de lanceur de sorts. Ce pouvoir coûte un emplacement de sort du 5^e niveau.

Arpenteur d'horizon

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir arpenteur d'horizon, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétence : degré de maîtrise de 8 en Connaissances (géographie).

Dons : Endurance.

Compétences de classe

Les compétences d'arpenteur d'horizon (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Connaissances (géographie) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discréption (Dex), Dressage (Cha), Équilibre (Dex), Équitation (Dex), Escalade (Dex), Langue (aucune), Perception auditive (Sag), Profession (Sag) et Survie (Sag).

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Table : l'arpenteur d'horizon

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Maîtrise de terrain
2	+2	+0	+3	+0	Maîtrise de terrain
3	+3	+1	+3	+1	Maîtrise de terrain
4	+4	+1	+4	+1	Maîtrise de terrain
5	+5	+1	+4	+1	Maîtrise de terrain
6	+6	+2	+5	+2	Maîtrise de terrain planaire
7	+7	+2	+5	+2	Maîtrise de terrain planaire
8	+8	+2	+6	+2	Maîtrise de terrain planaire
9	+9	+3	+6	+3	Maîtrise de terrain planaire
10	+10	+3	+7	+3	Maîtrise de terrain planaire

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'arpenteur d'horizon :

Armes et armures. L'arpenteur d'horizon ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Maîtrise de terrain. À chaque niveau, il ajoute un terrain de la liste qui suit à son répertoire. La maîtrise de terrain confère à l'arpenteur d'horizon un bonus sur les tests de compétences utiles sur ce terrain, ou un autre avantage similaire. L'arpenteur d'horizon apprend aussi à combattre les créatures dangereuses habitant généralement sur ce type de terrain. Il obtient alors un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les créatures dont la description mentionne spécifiquement le terrain maîtrisé sur la ligne Environnement. Les avantages de la maîtrise de terrain sont inhérents au personnage et il le possède où qu'il se trouve. Il conserve ses bonus de maîtrise de terrain aux tests de compétence et aux jets d'attaque et de dégâts même lorsqu'il ne se trouve pas sur le terrain en question.

Maîtrise de terrain planaire. La maîtrise de terrain planaire fonctionne comme la maîtrise de terrain ordinaire, mais l'arpenteur peut choisir un type de terrain planaire à chaque niveau. Il peut aussi choisir un type de terrain ordinaire à la place d'un terrain planaire.

Avantages de la maîtrise de terrain

Aquatique. Le personnage bénéficie soit d'un bonus d'aptitude de +4 sur les tests de Natation, soit d'un bonus de +3 mètres à la vitesse de nage s'il en a une. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les créatures aquatiques.

Collines. Le personnage bénéficie d'un bonus d'aptitude de +4 sur les tests de Perception auditive. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les créatures des collines.

Déserts. Le personnage est immunisé contre la fatigue et les effets qui devraient l'épuiser ne font que le fatiguer. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les créatures des déserts.

Forêts. Le personnage bénéficie un bonus d'aptitude de +4 sur les tests de Discréption. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les créatures des forêts.

Marécages. Le personnage bénéficie un bonus d'aptitude de +4 sur les tests de Déplacement silencieux. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les créatures des marécages.

Montagnes. Le personnage bénéficie soit d'un bonus d'aptitude de +4 sur les tests d'Escalade, soit d'un bonus de +3 mètres sur sa vitesse d'escalade s'il en a une. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les créatures des montagnes.

Plaines. Le personnage bénéficie d'un bonus d'aptitude de +4 sur les tests de Détection. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les créatures des plaines.

Souterrains. Le personnage bénéficie de la vision dans le noir avec une portée de 18 mètres. S'il possède déjà la vision dans le noir par une autre source, sa portée passe alors à 36 mètres. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les créatures des souterrains.

Aléatoire (planaire). Le personnage a appris à utiliser à son avantage les propriétés changeantes des plans tels que les Limbes et le plan de l'Ombre, ce qui lui permet de s'y déplacer plus rapidement. Il peut anticiper les changements dans les plans qui vont l'emmener plus près de sa destination, ce qui lui permet d'utiliser un pouvoir magique similaire à *porte dimensionnelle* (avec un niveau de lanceur de sorts égal à son niveau global) une fois tous les 1d4 rounds. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les élémentaires et les Extérieurs originaires d'un plan changeant, comme les slaads et les molosses de l'ombre.

Aligné (planaire). Le personnage a le pouvoir instinctif d'imiter l'alignement dominant du plan sur lequel il se trouve. Il ne subit aucun des malus imposés par un alignement contraire à celui du plan et les sorts et pouvoirs qui affectent les créatures de l'alignement opposé (comme *ténèbres maudites*) sont sans effet sur lui. Il est considéré comme ayant l'alignement du plan en ce qui concerne la magie, mais le comportement du personnage et ses aptitudes de classes liées à l'alignement ne sont pas affectées.

Caverneuse (planaire). Le personnage obtient la perception des vibrations à une portée de 9 mètres. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les élémentaires et les Extérieurs du sous-type de la Terre.

Flambant (planaire). Grâce à cette maîtrise de terrain planaire, le personnage bénéficie d'une résistance au feu (20). Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les élémentaires et les Extérieurs du sous-type du Feu.

Froid (planaire). Grâce à cette maîtrise de terrain planaire, le personnage bénéficie d'une résistance au froid (20). Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les élémentaires et les Extérieurs du sous-type du froid.

Sans-poids (planaire). Le personnage bénéficie d'un bonus de +9 mètres à sa vitesse de vol sur les plans sans gravité ou à gravité directionnelle subjective, comme le plan Astral ou le plan élémentaire de l'Air. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les créatures originaires du plan Astral, du plan élémentaire de l'Air et du plan Éthéré, comme les githyani ou les élémentaires de l'Air. (Une créature est considérée comme originaire d'un plan si celui-ci est cité dans la ligne Environnement de son profil.)

Autre (planaire). Si votre campagne utilise d'autres plans de votre invention, il vous faut concevoir d'autres maîtrises de terrain planaire.

Assassin

Dés de vie : d6.

Conditions

Pour devenir assassin, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignment : mauvais.

Compétences : degré de maîtrise de 4 en Déguisement, degré de maîtrise de 8 en Déplacement silencieux, degré de maîtrise de 8 en Discréption.

Spécial : pour être accepté au sein de sa guilde, le personnage doit tuer une cible désignée.

Compétences de classe

Les compétences de l'assassin (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Contrefaçon (Int), Crochetage (Dex), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discréption (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Évasion (Dex), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Maîtrise des cordes

(Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Saut (For) et Utilisation d'objets magiques (Cha).

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Table : l'assassin

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour			
						1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
1	+0	+2	+0	+0	Attaque sournoise (+1d6), attaque mortelle, sorts, utilisation du poison	0	—	—	—
2	+1	+3	+0	+0	Bonus aux sauvegardes contre le poison (+1), esquive instinctive	1	—	—	—
3	+2	+3	+1	+1	Attaque sournoise (+2d6)	2	0	—	—
4	+3	+4	+1	+1	Bonus aux sauvegardes contre le poison (+2)	3	1	—	—
5	+3	+4	+1	+1	Attaque sournoise (+3d6), esquive instinctive supérieure	3	2	0	—
6	+4	+5	+2	+2	Bonus aux sauvegardes contre le poison (+3)	3	3	1	—
7	+5	+5	+2	+2	Attaque sournoise (+4d6)	3	3	2	0
8	+6	+6	+2	+2	Bonus aux sauvegardes contre le poison (+4), discréption totale	3	3	3	1
9	+6	+6	+3	+3	Attaque sournoise (+5d6)	3	3	3	2
10	+7	+7	+3	+3	Bonus aux sauvegardes contre le poison (+5)	3	3	3	3

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'assassin :

Armes et armures. L'assassin est formé au maniement des armes permettant de frapper sans bruit et de donner la mort discrètement, de près ou de loin : arbalète (lourde, légère ou de poing), arc court (composite ou non), dague, dard, épée courte, matraque et rapière. Il est également formé au port de l'armure légère, mais pas au maniement des boucliers.

Attaque sournoise. Cette aptitude est en tous points similaire à celle du roublard du même nom. Les dégâts supplémentaires augmentent de +1d6 tous les niveaux impairs (niveaux 3, 5, 7 et 9). Si l'assassin bénéficie également de l'attaque sournoise par le biais d'une autre classe (par exemple, roublard), les dégâts supplémentaires se cumulent.

Attaque mortelle. Si l'assassin étudie sa cible pendant au moins 3 rounds puis réussit une attaque sournoise infligeant des dégâts, le coup peut paralyser ou tuer la victime (au choix de l'assassin). Tout au long de la phase d'observation, le personnage peut exécuter d'autres actions, à condition que son attention ne dévie pas de la cible et que cette dernière ne le repère pas (ou ne voit pas en lui un ennemi). Si la victime rate son jet de Vigueur (DD 10 + niveau de l'assassin + modificateur d'Int de l'assassin) contre un coup mortel, elle meurt. Si son agresseur cherchait juste à la paralyser, elle se retrouve sans défense, incapable d'agir pendant 1d6 rounds, + 1 round par niveau de l'assassin. Si la cible réussit son jet de sauvegarde, le coup inflige juste les dégâts normaux pour une attaque sournoise. Une fois que l'assassin a étudié sa proie, il doit porter son attaque dans les 3 rounds qui suivent, sous peine de devoir recommencer à l'examiner. De même, si la victime réussit son jet de sauvegarde, 3 nouveaux rounds sont nécessaires à l'assassin pour tenter une nouvelle attaque mortelle (à condition, bien sûr, que la cible n'ait pas remarqué d'où venait le coup précédent).

Sorts. Dès le niveau 1, l'assassin a la possibilité de lancer quelques sorts profanes. Pour ce faire, il doit avoir une Intelligence au moins égale à 10 + niveau du sort, ce qui signifie qu'il ne peut pas jeter le moindre sort s'il a 10 ou moins dans cette caractéristique. Ses sorts en bonus sont basés sur l'Intelligence et le jet de sauvegarde de la

cible s'accompagne d'un DD égal à 10 + niveau du sort + modificateur d'Intelligence de l'assassin (le cas échéant). Si la *Table : sorts connus par l'assassin* indique que le personnage a 0 sort d'un niveau donné, cela signifie qu'il a juste droit à ses éventuels sorts en bonus. Si son Intelligence ne lui confère pas le bonus nécessaire, il ne peut pas lancer de sorts du niveau indiqué. L'assassin prépare et lance ses sorts de la même manière que le barde.

Lorsqu'il atteint le niveau 6, et tous les 2 niveaux après cela (niveaux 8 et 10), un assassin peut choisir d'apprendre un nouveau sort à la place de l'un de ceux qu'il connaît déjà. Le niveau du nouveau sort doit être identique à celui du sort oublié, et ce niveau doit être inférieur de 2 niveaux au plus haut niveau de sorts accessibles au personnage. Un assassin ne peut échanger qu'un seul sort à chaque fois, et doit choisir s'il procède à un échange en même temps qu'il apprend de nouveaux sorts lors du passage de niveau.

Table : sorts connus par l'assassin

Niveau	Nombre de sorts connus			
	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
u				
1	2 ¹	—	—	—
2	3	—	—	—
3	3	2 ¹	—	—
4	4	3	—	—
5	4	3	2 ¹	—
6	4	4	3	—
7	4	4	3	2 ¹
8	4	4	4	3
9	4	4	4	3
10	4	4	4	4

Utilisation du poison. L'assassin est entraîné à utiliser du poison ; il ne risque jamais de s'empoisonner accidentellement quand il enduit son arme d'une substance nocive.

Bonus aux sauvegardes contre le poison. Au niveau 2, l'assassin obtient un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre tous les poisons. Il augmente ensuite tous les niveaux pairs (+1 au niveau 2, +2 au niveau 4, +3 au niveau 6, etc.).

Esquive instinctive (Ext). Dès le niveau 2, l'assassin conserve son éventuel bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé). Si un assassin possède déjà cette aptitude grâce à une autre classe, il obtient l'esquive instinctive supérieure (voir ci-dessous) au lieu de l'esquive instinctive.

Esquive instinctive supérieure (Ext). Au niveau 5, l'assassin ne peut plus être pris en tenaille, car il pare les assauts de ses adversaires avec autant d'aisance que s'ils venaient tous de la même direction. Les roublards ne peuvent plus lui porter d'attaques sournoises en le prenant en tenaille, à moins d'avoir au moins 4 niveaux de roublard de plus que le personnage n'a de niveaux d'assassin.

Si un personnage possède déjà l'aptitude d'esquive instinctive grâce à une autre classe, il obtient l'esquive instinctive supérieure dès le niveau 2 d'assassin et les niveaux des différentes classes proposant cette aptitude se cumulent pour déterminer le niveau de roublard nécessaire pour le prendre en tenaille.

Discretion totale (Sur). L'assassin peut faire appel à sa compétence de Discretion même si on l'observe. Du moment qu'il se trouve à moins de 3 mètres d'une zone d'ombre, il peut se cacher au vu et au su de tout le monde (à noter qu'il ne peut se fondre dans sa propre ombre ; il doit forcément s'agir de celle d'un autre ou d'un objet).

Liste de sorts de l'assassin

L'assassin choisit ses sorts dans la liste suivante :

1^{er} niveau : brume de dissimulation, coup au but, déguisement, détection du poison, feuille morte, saut, sommeil et son imaginaire.

2^e niveau : alignement indétectable, grâce féline, invisibilité, modification d'apparence, passage sans traces, pattes d'araignée, ruse du renard, ténèbres et texte illusoire.

3^e niveau : antidétection, cercle magique contre le Bien, détection faussée, simulacre de vie, sommeil profond et ténèbres profondes.

4^e niveau : bagou, clairvoyanceclairaudience, empoisonnement, invisibilité suprême, liberté de mouvement, localisation de créature, modification de mémoire et porte dimensionnelle.

Champion occultiste

Dés de vie : d6.

Conditions

Pour devenir champion occultiste, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Maniement des armes : doit être formé au maniement de toutes les armes de guerre.

Sorts : faculté de lancer des sorts du 3^e niveau.

Compétences de classe

Les compétences du champion occultiste (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (noblesse et royauté) (Int), Décryptage (Int), Équitation (Dex), Natation (For), Psychologie (Sag) et Saut (For).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Table : le champion occultiste

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+1	+0	+2	+0	Don supplémentaire	—
2	+2	+0	+3	+0	—	+1 niveau effectif
3	+3	+1	+3	+1	—	+1 niveau effectif
4	+4	+1	+4	+1	—	+1 niveau effectif
5	+5	+1	+4	+1	—	+1 niveau effectif
6	+6	+2	+5	+2	—	+1 niveau effectif
7	+7	+2	+5	+2	—	+1 niveau effectif
8	+8	+2	+6	+2	—	+1 niveau effectif
9	+9	+3	+6	+3	—	+1 niveau effectif
10	+10	+3	+7	+3	—	+1 niveau effectif

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de champion occultiste :

Armes et armures. Le champion occultiste ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Don supplémentaire. Au niveau 1, le champion occultiste peut choisir un don parmi la liste des dons supplémentaires accessibles aux guerriers. Ces dons sont obtenus en plus de ceux que n'importe quel personnage acquiert tous les trois niveaux. Le personnage doit satisfaire à toutes les conditions requises pour chaque don, y compris les quatre niveaux de guerrier pour la Spécialisation martiale.

Sorts. À partir du niveau 2, à chaque nouveau niveau de champion occultiste, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie profane et dont il maîtrise le 3^e niveau de sorts (s'il possède plusieurs classes satisfaisant à cette condition, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, etc.

Chevalier noir

Dés de vie : d10.

Conditions

Pour devenir chevalier noir, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : mauvais.

Bonus de base à l'attaque : +6.

Compétences : degré de maîtrise de 2 en Connaissances (religion), degré de maîtrise de 5 en Discréption.

Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la destruction.

Spécial : le chevalier noir doit avoir établi un contact amical avec un Extérieur malfaisant (convoqué par lui-même ou quelqu'un d'autre).

Compétences de classe

Les compétences du chevalier noir (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Discréption (Dex), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Intimidation (Cha), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Table : le chevalier noir

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour			
						1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
1	+1	+0	+2	+0	Aura de Mal, <i>détection du Bien</i> , utilisation du poison	0	—	—	—
2	+2	+0	+3	+0	Bénédiction impie, châtiment du Bien (1/jour)	1	—	—	—
3	+3	+1	+3	+1	Aura de désespoir, contrôle des morts-vivants	1	0	—	—
4	+4	+1	+4	+1	Attaque sournoise (+1d6)	1	1	—	—
5	+5	+1	+4	+1	Châtiment du Bien (2/jour), serviteur fiélon	1	1	0	—
6	+6	+2	+5	+2		1	1	1	—
7	+7	+2	+5	+2	Attaque sournoise (+2d6)	2	1	1	0
8	+8	+2	+6	+2		2	1	1	1
9	+9	+3	+6	+3		2	2	1	1
10	+10	+3	+7	+3	Attaque sournoise (+3d6), châtiment du Bien (3/jour)	2	2	2	1

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de chevalier noir :

Armes et armures. Le chevalier noir est formé au maniement des armes courantes et de guerre, ainsi que des boucliers (à l'exception du pavois). Il est également formé au port de toutes les armures.

Aura de Mal (Ext). Un chevalier noir génère une puissante aura de Mal (voir le sort *détection du Mal*), égale à son niveau de chevalier noir plus son éventuel niveau de prêtre.

Détection du Bien (Mag). À volonté, le chevalier noir peut faire appel à ce pouvoir magique reproduisant l'effet du sort du même nom.

Utilisation du poison. Le chevalier noir est entraîné à utiliser du poison ; il ne risque jamais de s'empoisonner accidentellement quand il enduit son arme d'une substance nocive.

Bénédiction impie (Sur). Si la valeur de Charisme du chevalier noir lui confère un bonus, celui-ci s'applique à tous les jets de sauvegarde du personnage.

Sorts. Dès le niveau 1, le chevalier noir a la possibilité de lancer quelques sorts divins. Pour ce faire, il doit avoir une Sagesse au moins égale à 10 + niveau du sort, ce qui signifie qu'il ne peut pas jeter le moindre sort s'il a 10 ou moins dans cette caractéristique. Ses sorts en bonus sont basés sur la Sagesse et le jet de sauvegarde de la cible s'accompagne d'un DD égal à 10 + niveau du sort + modificateur de Sagesse du chevalier noir (le cas échéant). Si la *Table : le chevalier noir* indique que le personnage a 0 sort d'un niveau donné, cela signifie qu'il a juste droit à ses éventuels sorts en bonus. Le chevalier noir a accès à tous les sorts indiqués plus bas ; il les prépare et les lance de la même manière que le prêtre (mais ne peut pas les transformer spontanément en sorts de soins ou de blessure).

Châtiment du Bien (Sur). Une fois par jour, un chevalier noir de niveau 2 ou plus peut tenter de châtier une créature d'alignement bon par le biais d'une attaque de corps à corps normale. Dans ce cas, il ajoute son bonus de Charisme au résultat du jet d'attaque (si le modificateur de Charisme du personnage est un malus, il n'est pas pris en compte) et, en cas de coup au but, il inflige 1 point de dégâts supplémentaire par niveau. Par exemple, un chevalier noir de niveau 9 armé d'une épée longue occasionnera $1d8+9$ points de dégâts, plus les bonus dus à sa Force ou son arme, si celle-ci est magique. Si le personnage utilise accidentellement ce pouvoir contre une créature qui n'est pas d'alignement bon, il ne se déclenche pas, mais le chevalier noir ne peut plus s'en servir de la journée.

Au niveau 5, puis à nouveau au niveau 10, le chevalier noir gagne une utilisation quotidienne supplémentaire de son aptitude de châtiment du Bien.

Aura de désespoir (Sur). À partir du niveau 3, le chevalier noir dégage une aura provoquant l'abattement de ses ennemis : tous ceux qui se trouvent à moins de 3 mètres subissent un malus de -2 à tous leurs jets de sauvegarde.

Contrôle des morts-vivants (Sur). Quand le chevalier noir atteint le niveau 3, il acquiert le pouvoir de contrôler et d'intimider les morts-vivants. Il affecte ces créatures comme un prêtre ayant deux niveaux de moins.

Attaque sournoise. Cette aptitude, obtenue au niveau 4, est en tous points similaire à celle du roubard du même nom. Les dégâts supplémentaires augmentent de +1d6 tous les 3 niveaux suivants (niveaux 7 et 10). Si le chevalier noir bénéficie également de l'attaque sournoise par le biais d'une autre classe, les dégâts supplémentaires se cumulent.

Liste de sorts du chevalier noir

Le chevalier noir choisit ses sorts dans la liste suivante :

1^e niveau : *anathème, arme magique, blessure légère, convocation de monstres I¹, corruption d'arme², frayeur, soins légers.*

2^e niveau : *blessure modérée, convocation de monstres II¹, force de taureau, fracasement, mise à mort, soins modérés, splendeur de l'aigle, ténèbres.*

3^e niveau : *blessure grave, contagion, convocation de monstres III¹, protection contre les énergies destructives, soins importants, ténèbres profondes.*

4^e niveau : *blessure critique, convocation de monstres IV¹, empoisonnement, liberté de mouvement, soins intensifs.*

1 Uniquement pour appeler des créatures maléfiques.

2 Voir ci-dessous.

Corruption d'arme

Les chevaliers noirs ont accès à un sort qui leur est propre, *corruption d'arme*, et qui est l'opposé du sort de paladin *bénédiction d'arme*. Au lieu d'améliorer l'efficacité de l'arme contre les adversaires d'alignement mauvais (à l'instar du sort de paladin), *corruption d'arme* rend une arme plus efficace contre les créatures d'alignement bon.

Paladins déchus

Les chevaliers noirs ayant également des niveaux de paladin (autrement dit, les paladins déchus) acquièrent des pouvoirs supplémentaires dépendant de leur niveau de paladin.

Un paladin déchu qui devient un chevalier noir gagne toutes les aptitudes suivantes, selon son niveau de paladin : **1–2** : Châtiment du Bien (1/jour). (En plus du pouvoir accordé à tous les chevaliers noirs.)

3–4 : Imposition des mains (Sur). Chaque jour, le chevalier noir peut se guérir d'un nombre de points de vie égal à son bonus de Charisme multiplié par son niveau. Ce pouvoir ne lui permet de soigner personne d'autre que lui-même et son serviteur fiélon.

5–6 : Dégâts de l'attaque sournoise augmentés de +1d6. Châtiment du Bien (2/jour).

7–8 : Convocation de fiélon (Mag). Une fois par jour, le paladin déchu peut lancer *convocation de monstres I*, mais uniquement pour appeler une créature maléfique. Pour ce qui est de ce pouvoir, son niveau de lanceur de sorts est égal au double de son niveau de chevalier noir.

9–10 : Écuyer mort-vivant. À partir du niveau 5, en plus de son serviteur fiélon, le paladin déchu bénéficie des services d'un écuyer squelette ou zombi (de taille M), qui ne peut pas être repoussé ou intimidé et qui acquiert les mêmes pouvoirs que le serviteur fiélon au fur et à mesure que le chevalier noir gagne des niveaux. Châtiment du Bien (3/jour).

11+ : Un personnage de ce niveau peut-il instantanément échanger autant de niveaux de paladin qu'il le souhaite contre des niveaux de chevalier noir. Son niveau global ne change pas. Si son niveau de paladin déchu tombe trop bas suite à cet échange, le personnage perd les pouvoirs correspondants aux niveaux échangés.

Serviteur fiélon du chevalier noir

À partir du niveau 5, le chevalier noir peut appeler un serviteur fiélon, qui prend la forme d'un chat, d'une chauve-souris, d'un cheval, d'un corbeau, d'un crapaud, d'un poney ou d'un rat sanguinaire. Cette créature fiélon gagne des DV supplémentaires et des pouvoirs en fonction du niveau de son maître. Le personnage ne peut pas avoir plus d'un serviteur fiélon à la fois. Si la créature meurt, le chevalier noir ne peut pas en appeler une autre avant trente jours. Le nouveau serviteur présente d'emblée les caractéristiques correspondant au niveau de son maître.

Niveau global	DV sup.	Aj. d'armure naturelle	Aj. de Force	Int	Spécial
12 ou moins	+2	+1	+1	6	Esquive extraordinaire, lien télépathique, transfert d'effet magique, transfert de jet de sauvegarde
13–15	+4	+3	+2	7	Communication avec le maître
16–18	+6	+5	+3	8	Lien du sang
19–20	+8	+7	+4	9	Résistance à la magie

Niveau global. Le niveau total du personnage.

DV sup. Le serviteur fiélon obtient des dés de vie supplémentaires (des d8), qui sont ajoutés à ses points de vie (avec le modificateur de Constitution habituel). Cette augmentation de dés de vie influe aussi sur ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes.

Aj. d'armure naturelle. L'ajustement indiqué vient s'ajouter au bonus d'armure naturelle à la CA existant du serviteur fiélon.

Aj. de Force. Ajoutez ce chiffre à la valeur de Force du serviteur.

Int. La valeur d'Intelligence de la créature (qui est plus intelligente que les autres animaux de la même espèce). Les pouvoirs indiqués sur la colonne « Spécial » de la table sont décrits ci-dessous.

Esquive extraordinaire (Ext). Si le serviteur fiélon est pris pour cible par une attaque autorisant un jet de Réflexes pour réduire de moitié les dégâts occasionnés, il l'évite totalement en cas de jet de sauvegarde réussi (même s'il le rate, l'attaque ne lui inflige que demi-dégâts).

Lien télépathique (Sur). Le chevalier noir bénéficie d'un lien télépathique avec son serviteur tant que celui-ci reste distant de moins de 1,5 kilomètre. Il ne voit pas par les yeux de la créature, mais peut communiquer télépathiquement avec elle. À cause de la nature limitée du lien, seuls des sentiments généraux peuvent être transmis.

En raison du lien unissant le serviteur à son maître, celui-ci bénéficie des informations rapportées par son animal suite à la visite d'un lieu ou l'observation d'un objet.

Transfert d'effet magique. Si le chevalier noir le souhaite, tout sort (mais pas un pouvoir magique) qu'il lance sur lui-même peut également affecter son serviteur fiélon, à condition que ce dernier se trouve à moins de 1,50 mètre de distance. Si le sort a une durée autre qu'instantanée, il cesse d'affecter la créature si cette dernière s'éloigne trop de son maître (au-delà de 1,50 mètre). Dans ce cas, l'effet du sort ne reprend pas, même si la créature revient à côté du chevalier noir. Le personnage peut lancer directement sur son serviteur tout sort à portée personnelle. Ce transfert d'effet magique est permis même si, en temps normal, le sort ne devrait pas affecter une entité du type du serviteur (créature magique).

Transfert de jet de sauvegarde. Le serviteur fiélon utilise son jet de sauvegarde de base ou celui de son maître, en prenant chaque fois le plus avantageux des deux. Le serviteur applique ses propres modificateurs de caractéristiques aux jets de sauvegarde et il n'obtient aucun autre bonus sur les jets de sauvegarde dont pourrait bénéficier le chevalier noir.

Communication avec le maître (Ext). Si le niveau global du chevalier noir atteint 13, lui et son serviteur fiélon peuvent communiquer verbalement comme s'ils parlaient un langage commun. Les autres créatures qui viendraient à les entendre ne peuvent comprendre ce qu'ils se disent sans assistance magique.

Lien du sang (Ext). Si le niveau global du chevalier noir atteint 16, le serviteur fiélon bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et de sauvegarde et à tous les tests s'il voit son maître menacé ou en danger. Ce bonus dure tant que le danger est immédiat ou apparent.

Résistance à la magie (Ext). Si le niveau global du chevalier noir atteint 19, le serviteur obtient une résistance à la magie égale au niveau du chevalier noir + 5. Si un adversaire tente d'affecter la créature à l'aide de magie, il doit obtenir sur un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) un résultat au moins égal à la résistance à la magie du serviteur fiélon.

Disciple draconien

Dés de vie : d12.

Conditions

Pour devenir disciple draconien, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race : autre que dracon (ne peut déjà être un demi-dragon).

Compétences : degré de maîtrise de 8 en Connaissances (mystères).

Langue : doit parler le draconique.

Sorts : faculté de lancer des sorts profanes sans les préparer.

Spécial : le personnage doit choisir une race de dragon lorsqu'il prend son premier niveau de disciple draconien.

Compétences de classe

Les compétences du disciple draconien (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Évasion (Dex), Fouille (Int), Langue (aucune), Perception auditive (Sag), Profession (Sag) et Renseignement (Cha).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Table : le disciple draconien

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts en bonus
1	+0	+0	+2	+2	Augmentation d'armure naturelle (+1)	1
2	+1	+0	+3	+3	Augmentation de caractéristique (For +2), griffes et morsure	1
3	+2	+1	+3	+3	Attaque de souffle (2d8)	0
4	+3	+1	+4	+4	Augmentation d'armure naturelle (+2), augmentation de caractéristique (For +2)	1
5	+3	+1	+4	+4	Perception aveugle (9 m)	1
6	+4	+2	+5	+5	Augmentation de caractéristique (Con +2)	1
7	+5	+2	+5	+5	Attaque de souffle (4d8), augmentation d'armure naturelle (+3)	0
8	+6	+2	+6	+6	Augmentation de caractéristique (Int +2)	1
9	+6	+3	+6	+6	Ailes	1
10	+7	+3	+7	+7	Apothéose draconienne, perception aveugle (18 m)	0

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de disciple draconien :

Armes et armures. Le disciple draconien ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Sorts en bonus. À certains niveaux de disciple draconien (voir la *Table : le disciple draconien*), le personnage obtient un sort en bonus similaire à ceux reçus pour une valeur de caractéristique primordiale élevée. Le personnage doit choisir à quelle classe de jeteur de sorts et à quel niveau de sort ce sort en bonus va s'appliquer. Une fois ce choix effectué, il ne peut être changé. Le sort en bonus peut s'appliquer à n'importe quel niveau de sort accessible au personnage.

Augmentation d'armure naturelle (Ext). Aux niveaux 1, 4 et 7, le disciple draconien adopte une apparence se rapprochant de plus en plus de celle d'un dragon. Sur sa peau se forment des écailles luisantes, presque invisibles au début du processus, mais qui deviennent de plus en évidentes aux niveaux supérieurs. Cette transformation augmente l'éventuel bonus d'armure naturelle du personnage, selon les nombres indiqués par la *Table : le disciple draconien* (ces bonus ne sont pas cumulatifs). Le disciple adopte de plus en plus l'aspect physique de son ancêtre draconien au fur et à mesure que ses écailles s'épaissent.

Griffes et morsure (Ext). Au niveau 2, le disciple draconien obtient des attaques de griffes et de morsure, qui infligent les dégâts indiqués sur la table suivante. Si le personnage dispose déjà d'attaques de griffes ou de morsure par ailleurs, il peut conserver la valeur de dégâts de son choix entre les deux.

Taille	Dégâts des griffes	Dégâts de la morsure
Petit (P)	1d4	1d3
Moyen (M)	1d6	1d4

Grand (G) 1d8

1d6

Le disciple draconien est considéré comme étant formé au maniement de ses armes naturelles. Lors d'une action d'attaque à outrance, il peut porter une attaque de morsure avec son bonus de base à l'attaque maximal, et deux attaques de griffes avec un malus de -5. Le don Attaques multiples permet de réduire ses malus de -2 seulement. **Augmentation de caractéristique (Ext).** Les valeurs de caractéristique du disciple draconien augmentent avec les niveaux, comme l'indique la *Table : le disciple draconien*. Cette augmentation est similaire à celle due au passage de niveau.

Souffle (Sur). Au niveau 3, le disciple draconien obtient une attaque de souffle mineure, semblable à celle de son ancêtre draconien. La nature et la forme de ce souffle dépendent de la variété de dragon choisi par le personnage au niveau 1 (voir la table ci-dessous). Dans tous les cas, le souffle inflige 2d8 points de dégâts du type d'énergie destructive spécifié.

Au niveau 7, les dégâts passent à 4d8 et, quand le disciple atteint l'apothéose au niveau 10, ils passent à leur maximum, à 6d8. Quelle que soit sa force, l'attaque de souffle ne peut être utilisée qu'une fois par jour. Elle suit toutes les règles de l'attaque de souffle des dragons, aux exceptions notées ici.

Le DD du jet de sauvegarde contre le souffle est de $10 + \text{le niveau de classe du disciple} + \text{le modificateur de Constitution du disciple}$. Un souffle en forme de ligne fait 1,50 mètre de large et de haut et 18 mètres de long. Un souffle en forme de cône fait 9 mètres de long.

Type de dragon¹ **Souffle**

Blanc	Cône de froid
Bleu	Ligne d'électricité
Noir	Ligne d'acide
Rouge	Cône de feu
Vert	Cône de gaz corrosif (acide)
Airain	Ligne de feu
Argent	Cône de froid
Bronze	Ligne d'électricité
Cuivre	Ligne d'acide
Or	Cône de feu

1 D'autres types de disciples draconiens sont envisageables en utilisant d'autres races de dragons comme ancêtres.

Perception aveugle (Ext). Au niveau 5, le disciple draconien obtient la perception aveugle avec une portée de 9 mètres. Grâce à des sens autres que la vue, comme une ouïe ou un odorat surdéveloppé, il peut discerner les choses sans les voir. Il n'a normalement pas besoin de réussir un test de Détection ou de Perception auditive pour remarquer ou situer une créature se trouvant à portée de sa perception aveugle et vers laquelle il peut tracer une ligne d'effet dégagée. Un adversaire que le personnage ne peut voir bénéficie toujours d'un camouflage total contre lui, et les attaques du disciple draconien encourrent le risque d'échec habituel dû au camouflage. Le manque de visibilité handicape normalement les mouvements d'un personnage disposant de la perception aveugle. De même, une créature bénéficiant de la perception aveugle perd son bonus de Dextérité face aux adversaires qu'elle ne peut voir.

Au niveau 10, la portée de ce pouvoir passe à 18 mètres.

Ailes (Ext). Au niveau 9, une paire d'ailes ressemblant à celle d'un dragon pousse au disciple draconien, qui peut maintenant voler à une vitesse égale à sa vitesse de déplacement au sol et avec une manœuvrabilité moyenne.

Apothéose draconienne. Au niveau 10, le disciple prend complètement possession de son héritage draconien et gagne l'archétype demi-dragon (voir le *Manuel des Monstres*). Son attaque de souffle atteint son potentiel maximal (voir ci-dessous) et sa valeur de Force est majorée de 4 points et celle de Charisme de 2 points. Son bonus d'armure naturelle augmente de +4 et il obtient la vision nocturne, la vision dans le noir (avec une portée de 18 mètres), l'immunité contre le *sommeil* et la paralysie, ainsi que l'immunité contre l'énergie destructive utilisée par son attaque de souffle.

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Classes de prestige (suite)

Duelliste

Dés de vie : d10.

Conditions

Pour devenir duelliste, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque : +6.

Compétences : degré de maîtrise de 3 en Acrobaties, degré de maîtrise de 5 en Représentation.

Dons : Attaque en finesse, Esquive, Souplesse du serpent.

Compétences de classe

Les compétences du duelliste (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Bluff (Cha), Détection (Sag), Équilibre (Dex), Évasion (Dex), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag), Représentation (Cha) et Saut (For).

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Table : le duelliste

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+0	+0	Défense astucieuse
2	+2	+3	+0	+0	Réaction accrue (+2)
3	+3	+3	+1	+1	Grande souplesse
4	+4	+4	+1	+1	Style
5	+5	+4	+1	+1	Attaque précise (+1d6)
6	+6	+5	+2	+2	Charge acrobatique
7	+7	+5	+2	+2	Parade élaborée
8	+8	+6	+2	+2	Réaction accrue (+4)
9	+9	+6	+3	+3	Parade de projectile
10	+10	+7	+3	+3	Attaque précise (+2d6)

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de duelliste :

Armes et armures. Le duelliste est formé au maniement de toutes les armes courantes et de guerre, mais ni au port des armures, ni au maniement des boucliers.

Défense astucieuse (Ext). Quand il ne porte ni armure, ni bouclier, mais qu'il tient une arme de corps à corps, le duelliste peut ajouter son éventuel bonus d'Intelligence à son bonus de Dextérité à la classe d'armure, dans la limite de son niveau de classe de duelliste. Lorsque le personnage est pris au dépourvu ou s'il perd son bonus de Dextérité à la CA d'une façon ou d'une autre, il perd aussi ce bonus.

Réaction accrue (Ext). Au niveau 2, un duelliste obtient un bonus de +2 sur les tests d'initiative. Au niveau 8, ce bonus passe à +4. Il se cumule avec le bonus accordé par le don Science de l'initiative.

Grande souplesse (Ext). Quand il ne porte ni armure, ni bouclier, un duelliste de niveau 3 obtient un bonus supplémentaire de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité qu'il provoque lorsqu'il quitte une case contrôlée.

Style (Ext). Au niveau 4, un duelliste obtient un bonus d'aptitude de +2 sur les jets de Réflexes, à condition de ne porter ni armure, ni bouclier.

Attaque précise (Ext). À partir du niveau 5, le duelliste peut frapper avec précision avec une arme perforante légère ou à une main, infligeant +1d6 points de dégâts supplémentaires. Pour porter une attaque précise, le duelliste ne doit pas attaquer avec sa main secondaire ou tenir un bouclier. L'attaque précise du duelliste ne peut être utilisée que contre des créatures ayant une anatomie discernable. Les créatures immunisées contre les coups critiques ne sont pas vulnérables aux attaques précises. Tout objet ou pouvoir protégeant une créature contre les coups critiques le protège aussi contre les attaques précises.

Au niveau 10, les dégâts supplémentaires lors d'une attaque précise s'élèvent à +2d6.

Charge acrobatique (Ext). À partir du niveau 6, le duelliste est capable de charger dans des situations où ce serait impossible à d'autres personnages. Il peut charger sur un terrain difficile qui handicape le mouvement.

Parade élaborée (Ext). Un duelliste de niveau 7 qui choisit de combattre sur la défensive ou d'utiliser l'action de défense totale au corps à corps obtient un bonus d'esquive à la CA égal à son niveau de classe de duelliste.

Parade de projectile. Au niveau 9, un duelliste obtient les avantages du don Parade de projectile s'il utilise une arme perforante légère ou à une main.

Gardien du savoir

Dés de vie : d4.

Conditions

Pour devenir gardien du savoir, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences : degré de maîtrise de 10 dans deux compétences de Connaissances (spécialité au choix).

Dons : trois dons de métamagie ou de création d'objets, plus Talent (Connaissances (spécialité au choix)).

Sorts : faculté de lancer au moins sept sorts de divination, dont un du 3^e niveau (ou plus).

Compétences de classe

Les compétences du gardien du savoir (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (alchimie) (Int), Art de la magie (Int), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Décryptage (Int), Dressage (Cha), Estimation (Int), Langue, Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Scrutation (Int) et Utilisation d'objets magiques (Cha).

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Table : le gardien du savoir

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+0	+2	Secret	+1 niveau effectif
2	+1	+0	+0	+3	Savoir	+1 niveau effectif
3	+1	+1	+1	+3	Secret	+1 niveau effectif
4	+2	+1	+1	+4	Langage supplémentaire	+1 niveau effectif
5	+2	+1	+1	+4	Secret	+1 niveau effectif
6	+3	+2	+2	+5	Savoir supérieur	+1 niveau effectif
7	+3	+2	+2	+5	Secret	+1 niveau effectif
8	+4	+2	+2	+6	Langage supplémentaire	+1 niveau effectif
9	+4	+3	+3	+6	Secret	+1 niveau effectif
10	+5	+3	+3	+7	Savoir divin	+1 niveau effectif

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de gardien du savoir :

Armes et armures. Le gardien du savoir ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Sorts. À chaque nouveau niveau de gardien du savoir, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie et dont il maîtrise une divination de 3^e niveau (s'il possède plusieurs classes satisfaisant à cette condition, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, etc.

Secret. Au cours de ses recherches, le personnage découvre de nombreux secrets. Tous les niveaux impairs (niveaux 1, 3, 5, 7 et 9), il peut choisir un secret de la table suivante. Son niveau et son modificateur d'Intelligence déterminent ceux auxquels il peut prétendre. Aucun secret ne peut être pris plus d'une fois.

Secrets des gardiens du savoir

Niveau + mod.	Secret	Effet
Int		
1	Secret de maîtrise	Degré de maîtrise de 4 dans une compétence que le personnage ne maîtrisait pas
2	Secret de vitalité	+3 points de vie
3	Secret de la force intérieure	+2 aux jets de Volonté
4	Secret de la résistance physique	+2 aux jets de Vigueur
5	Secret de la vivacité	+2 aux jets de Réflexes
6	Secret du combat	+1 aux jets d'attaque
7	Secret de l'esquive	Bonus d'esquive de +1 à la CA
8	Savoir pratique	Don au choix
9	Arcane secret	1 sort en bonus du 1 ^{er} niveau ¹
10	Autre arcane secret	1 sort en bonus du 2 ^e niveau ¹

¹ Équivalent à un sort en bonus offert par une caractéristique élevée.

Savoir. Comme son nom l'indique, le gardien du savoir s'intéresse à la connaissance sous toutes ses formes. Dès le niveau 2, il a la possibilité de connaître des légendes ou des informations sur des sujets extrêmement variés, tout comme un barde faisant appel à son savoir bardique. Le personnage ajoute son niveau et son modificateur d'Intelligence à son test de savoir. Voir la description du barde pour plus de précisions sur le savoir bardique.

Langage supplémentaire. Pour pouvoir poursuivre ses recherches, le gardien du savoir doit nécessairement apprendre de nouvelles langues. Il choisit un langage supplémentaire au niveau 4, et un autre au niveau 8.

Savoir supérieur (Ext). Au niveau 6, le personnage acquiert la faculté de découvrir les propriétés des objets magiques comme avec l'aide du sort *identification*.

Savoir divin (Ext). Au niveau 10, le gardien du savoir peut faire appel à ses immenses connaissances une fois par jour pour bénéficier de l'effet du sort *mythes et légendes* ou *analyse d'enchantement*, au choix.

Hiérophante

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir hiérophante, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences : degré de maîtrise de 15 en Connaissances (religion).

Dons : au moins un don de métamagie.

Sorts : faculté de lancer des sorts divins de 7^e niveau.

Compétences de classe

Les compétences d'hiérophante (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Table : l'hiérophante

Nivea	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+0	+0	+2	+2	Pouvoir spécial

2	+1	+0	+3	+3	Pouvoir spécial
3	+1	+1	+3	+3	Pouvoir spécial
4	+2	+1	+4	+4	Pouvoir spécial
5	+2	+1	+4	+4	Pouvoir spécial

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'hiérophante :

Armes et armures. L'hiérophante ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Sorts et niveau de lanceur de sorts. Un hiérophante n'augmente pas son quota de sorts quotidien. Néanmoins, à chaque nouveau niveau d'hiérophante, le personnage obtient un bonus de +1 à son niveau de lanceur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie divine et dont il maîtrise les sorts de 7^e niveau (s'il possède plusieurs classes satisfaisant à cette condition, le bonus ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage).

Pouvoir spécial. L'hiérophante obtient l'un des pouvoirs suivant à chaque niveau, au choix du personnage.

Don de métamagie. S'il le désire, l'hiérophante peut choisir un don de métamagie au lieu d'un pouvoir spécial.

Don du divin (Sur). Ce pouvoir n'est accessible qu'aux hiérophantes ayant des niveaux de prêtre. Il permet au personnage de transférer à une créature volontaire une ou plusieurs utilisation de son pouvoir de renvoi des morts-vivants (ou d'intimidation des morts-vivants, selon le pouvoir dont dispose le prêtre). Le transfert peut durer entre 24 heures et une semaine (ce temps est choisi par l'hiérophante au moment du transfert). Pendant cette période, l'hiérophante perd les utilisations quotidiennes transférées vers la créature. Le niveau effectif de prêtre de la créature lors d'un renvoi des morts-vivants est égal à celui d'hiérophante, mais elle utilise son propre modificateur de Charisme.

Flétrissement d'infidèle (Sur). Un hiérophante peut utiliser les sorts d'énergie négative au maximum de leur efficacité contre les créatures ayant un alignement opposé au sien (voir la table ci-dessous). Lorsque le personnage lance un sort dont la description implique une manipulation ou une génération d'énergie négative (comme les sorts de *blessure*, leurs versions de groupe et le sort *mise à mal*) sur une créature de l'alignement opposé, le sort est affecté automatiquement par le don Quintessence des sorts (sans utiliser un emplacement de sort plus élevé ou un temps d'incantation plus long). Les morts-vivants affectés par ce pouvoir regagnent le maximum de points de vie.

Alignement d'hiérophante

Chaotique bon
Chaotique neutre
Chaotique mauvais
Neutre bon
Neutre
Neutre mauvais
Loyal bon
Loyal neutre
Loyal mauvais

Alignement opposé

Loyal mauvais
Loyal neutre
Loyal bon
Neutre mauvais
Loyal bon ou chaotique bon ou loyal mauvais ou chaotique mauvais¹
Neutre bon
Chaotique mauvais
Chaotique neutre
Chaotique bon

¹ Un hiérophante neutre doit choisir l'un de ces alignements en tant qu'alignement opposé et ne peut le changer par la suite.

Maîtrise de l'énergie (Sur). Ce pouvoir n'est accessible qu'aux hiérophantes ayant des niveaux de prêtre.

L'hiérophante canalise l'énergie positive ou négative avec une plus grande efficacité, ce qui augmente le pouvoir qu'il exerce sur les morts-vivants. Il bénéficie d'un bonus de +4 sur ses tests de renvoi des morts-vivants et sur ses jets d'efficacité de renvoi des morts-vivants. Ce pouvoir spécial n'affecte que les morts-vivants, même si l'hiérophante peut renvoyer d'autres créatures, par exemple grâce à un pouvoir accordé de domaine.

Portée divine (Sur). L'hiérophante est capable d'utiliser ses sorts ayant une portée de contact sur des cibles distantes de 9 mètres ou moins. Si le sort nécessite une attaque de contact au corps à corps, il doit réussir une attaque de contact à distance. Le pouvoir de portée divine peut être choisi une deuxième fois, ce qui augmente sa portée à 18 mètres.

Pouvoir magique. Lorsque l'hiérophante choisit ce pouvoir, il peut sacrifier l'un de ses emplacements de sort divin pour préparer de façon définitive l'un de ses sorts en tant que pouvoir magique utilisable deux fois par jour. Lorsqu'il lance ce sort, l'hiérophante n'a nul besoin de composantes, autre qu'un éventuel sacrifice en PX.

Néanmoins, si le sort s'accompagne d'une composante matérielle coûteuse, il doit sacrifier un nombre de PX égal à dix fois le prix en po de cette composante à chaque utilisation du pouvoir magique.

Ce pouvoir coûte un emplacement de sort d'un niveau correspondant à celui du sort transformé en pouvoir magique. L'hiérophante peut choisir de transformer un sort métamagique en pouvoir magique, mais il doit sacrifier un emplacement du niveau de sort modifié. Il peut aussi choisir de sacrifier un emplacement de sort de niveau plus élevé que nécessaire afin de disposer de plus d'utilisations quotidiennes du pouvoir magique.

Sacrifier un emplacement de sort supérieur de 3 niveaux donne droit à quatre utilisations par jour, et un emplacement de sort supérieur de 6 niveaux permet six utilisations par jour.

Si l'hiérophante prend plusieurs fois ce pouvoir spécial, il peut choisir le même sort (ce qui augmente le nombre d'utilisation quotidienne) ou un autre sort.

Puissance de la nature (Sur). Ce pouvoir n'est accessible qu'aux hiérophantes ayant des niveaux de druide. Il permet au personnage de transférer à une créature volontaire une ou plusieurs de ses aptitudes de classe de druide. Le transfert peut durer entre 24 heures et une semaine (ce temps est choisi par l'hiérophante au moment du transfert). Pendant cette période, l'hiérophante perd les aptitudes transférées vers la créature. Il peut transférer n'importe quel pouvoir de druide, à l'exception de la capacité à lancer des sorts et à avoir un compagnon animal. Le pouvoir de druide de forme animale peut être transféré partiellement ou complètement. Par exemple, l'hiérophante peut transférer une utilisation quotidienne du pouvoir et conserver les autres pour lui-même. Si le personnage peut prendre l'apparence d'un animal de taille TG ou TP, le bénéficiaire du transfert le peut également.

À l'instar du sort *transfert de sorts*, l'hiérophante doit répondre des actes de tout bénéficiaire de ce pouvoir devant son dieu.

Puissance magique. Ce pouvoir augmente le niveau de lanceur de sorts effectif d'hiérophante de +1, mais uniquement pour ce qui est de déterminer les valeurs variables d'un sort (comme la portée et les dégâts infligés) et les tests de niveau de lanceur de sorts. Ce pouvoir peut être choisi plusieurs fois, et ses effets sont cumulatifs.

Soin de la foi (Sur). Un hiérophante peut utiliser ses sorts de guérison à leur puissance maximale sur les créatures du même alignement que lui (ce qui le comprend lui-même). Lorsque le personnage lance un sort de registre guérison sur une créature de son alignement, le sort est affecté automatiquement par le don Quintessence des sorts (sans utiliser un emplacement de sort plus élevé ou un temps d'incantation plus long).

Maître des ombres

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir maître des ombres, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences : degré de maîtrise de 8 en Déplacement silencieux, degré de maîtrise de 10 en Discréption, degré de maîtrise de 5 en Représentation (danse).

Dons : Attaques réflexes, Esquive, Souplesse du serpent.

Compétences de classe

Les compétences du maître des ombres (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobacies (Dex), Bluff (Cha), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discréption (Dex), Équilibre (Dex), Escamotage (Dex), Évasion (Dex), Fouille (Int), Maîtrise des cordes (Dex), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Représentation (Cha) et Saut (For).

Points de compétence à chaque niveau : 6 + modificateur d'Int.

Table : le maître des ombres

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+0	+0	Discréption totale
2	+1	+3	+0	+0	Esquive instinctive, esquive totale, vision dans le noir
3	+2	+3	+1	+1	Appel du compagnon ombre, <i>ombres illusoires</i>
4	+3	+4	+1	+1	Téléportation par les ombres (6 m)
5	+3	+4	+1	+1	Esquive instinctive, roulé-boulé
6	+4	+5	+2	+2	Téléportation par les ombres (12 m)
7	+5	+5	+2	+2	Esprit fuyant
8	+6	+6	+2	+2	Téléportation par les ombres

					(24 m)
9	+6	+6	+3	+3	—
10	+7	+7	+3	+3	Esquive extraordinaire, téléportation par les ombres (48 m)

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de maître des ombres :

Armes et armures. Le maître des ombres est formé au maniement de l'arbalète (lourde, légère ou de poing), de l'arc court (composite ou non), du bâton, de la dague, des dards, de l'épée courte, du gourdin, de la masse d'armes, de la matraque, de la morgenstern et de la rapière. Il est formé au port de l'armure légère mais pas au maniement des boucliers.

Discréption totale (Sur). Le maître des ombres peut faire appel à sa compétence de Discréption même si on l'observe. Du moment qu'il se trouve à moins de 3 mètres d'une zone d'ombre, il peut se cacher au vu et au su de tout le monde (à noter qu'il ne peut se fondre dans sa propre ombre ; il doit forcément s'agir de celle d'un autre ou d'un objet).

Esquive totale (Ext). Au niveau 2, le maître des ombres acquiert le pouvoir d'esquive totale. S'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât. Cette aptitude ne peut être utilisée que si le personnage ne porte aucune armure ou une armure légère.

Vision dans le noir (Sur). Également au niveau 2, le maître des ombres voit dans l'obscurité la plus totale comme s'il bénéficiait en permanence de l'effet du sort *vision dans le noir*.

Esquive instinctive (Ext). Au niveau 2, le maître des ombres conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé). Si un maître des ombres possède déjà cette aptitude grâce à une autre classe, il obtient l'esquive instinctive supérieure (voir ci-dessous) au lieu de l'esquive instinctive.

Ombres illusoires (Mag). Quand le maître des ombres atteint le niveau 3, il peut créer des illusions à partir des ombres qui l'entourent. Ce pouvoir magique produit un effet similaire au sort *image silencieuse* ; il peut être utilisé une fois par jour.

Appel du compagnon ombre (Sur). Au niveau 3, le personnage peut convoquer un compagnon ombre. Contrairement aux ombres normales, le compagnon est du même alignement que le personnage et il ne peut créer de rejetons. Personne d'autre que ce dernier ne peut le repousser, l'intimider ou le contrôler. Il accompagne fidèlement le maître des ombres, avec qui il peut communiquer intelligiblement. Chaque fois que le personnage gagne trois niveaux de maître des ombres supplémentaires (niveaux 6 et 9), son compagnon ombre gagne +2 DV (et les bonus correspondants aux bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes).

Si le compagnon ombre est détruit (ou si le personnage le renvoie volontairement), son maître doit réussir un jet de Vigueur (DD 15). Dans le cas contraire, il perd 200 PX par niveau de maître des ombres. Un jet de sauvegarde réussi réduit de moitié cette perte de points d'expérience, soit 100 PX par niveau de maître des ombres. Le personnage ne peut pas tomber en dessous de 0 PX suite à une telle mésaventure. Un compagnon ombre détruit ou renvoyé ne peut pas être remplacée pendant 30 jours.

Téléportation par les ombres (Sur). Au niveau 4, le maître des ombres acquiert la faculté de se déplacer d'une zone d'ombre à l'autre comme s'il employait le sort *porte dimensionnelle*. Ce pouvoir est toutefois plus limité que le sort, en ce sens que le personnage doit impérativement partir d'une zone d'ombre et apparaître au niveau d'une autre. Il peut parcourir jusqu'à 6 mètres par jour de cette manière, qu'il peut décomposer en deux sauts (de 3 mètres chacun) s'il le souhaite. Tous les deux niveaux au-delà du niveau 4, la distance qu'il peut parcourir double (12 mètres au niveau 6, 24 mètres au niveau 8 et 48 mètres au niveau 10). Il peut diviser ce total en autant de sauts qu'il le souhaite, mais chaque saut, aussi court soit-il, compte au moins pour 3 mètres et tout saut est arrondi au multiple de 3 mètres supérieur pour ce qui est de déterminer la distance utilisée.

Roulé-boulé (Ext). À partir du niveau 5, le maître des ombres peut accompagner les coups mortels et ainsi encaisser moins de dégâts. Une fois par jour, alors qu'il vient d'être touché par une attaque qui le ferait tomber à 0 points de vie ou moins (mais pas s'il est victime d'un sort ou d'un pouvoir spécial), il peut tenter d'exécuter un roulé-boulé afin de réduire la violence du coup. Il effectue un jet de Réflexes (DD = points de dégâts encaissés) et, en cas de succès, les dégâts qui devaient lui être infligés sont réduits de moitié. Il doit voir venir l'attaque et pouvoir réagir pour tenter cette manœuvre désespérée (s'il est dans une situation où il perd son bonus de Dextérité à la CA, le roulé-boulé n'est pas possible).

Esquive instinctive supérieure (Ext). Au niveau 5, le maître des ombres ne peut plus être pris en tenaille, car il pare les assauts de ses adversaires avec autant d'aisance que s'ils venaient tous de la même direction. Les roublards ne peuvent plus lui porter des attaques sournoises en le prenant en tenaille, à moins d'avoir au moins 4 niveaux de roublard de plus que le personnage n'a de niveaux de maître des ombres.

Si un personnage possède déjà l'aptitude d'esquive instinctive grâce à une autre classe, il obtient l'esquive instinctive supérieure dès le niveau 2 de maître des ombres et les niveaux des différentes classes proposant cette aptitude se cumulent pour déterminer le niveau de roublard nécessaire pour le prendre en tenaille.

Esprit fuyant (Ext). Ce pouvoir extraordinaire acquis au niveau 7 représente l'aisance avec laquelle le maître des ombres parvient à échapper aux effets magiques cherchant à le contrôler. Chaque fois que le personnage est pris pour cible par un enchantement et qu'il rate son jet de sauvegarde, il peut en tenter un second 1 round plus tard. S'il le rate également, il succombe à l'effet du sort.

Esquive extraordinaire (Ext). Ce pouvoir ressemble à esquive totale, mais l'agilité du maître des ombres lui permet d'échapper au danger avec encore plus d'aisance, et les dégâts infligés par une attaque autorisant un jet de Réflexes pour demi-dégâts sont réduits de moitié même s'il rate son jet de Réflexes (s'il le réussit, il l'esquive totalement).

Mystificateur profane

Dés de vie : d4.

Conditions

Pour devenir mystificateur profane, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : autre que loyal.

Compétences : degré de maîtrise de 7 en Décryptage, degré de maîtrise de 7 en Désamorçage/sabotage, degré de maîtrise de 7 en Évasion, degré de maîtrise de 4 en Connaissances (mystères).

Sorts : faculté de lancer *manipulation à distance* et au moins un sort profane de 3^e niveau (ou plus).

Spécial : attaque sournoise (+2d6 ou plus).

Compétences de classe

Les compétences du mystificateur profane (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Crochetage (Dex), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Int), Détection (Sag), Diplomatique (Cha), Discréption (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Estimation (Int), Évasion (Dex), Fouille (Int), Langue (aucune), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignement (Cha) et Saut (For).

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Table : le mystificateur profane

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+2	+0	+2	Prestidigitation à distance (1/jour)	+1 niveau effectif
2	+1	+3	+0	+3	Attaque sournoise (+1d6)	+1 niveau effectif
3	+1	+3	+1	+3	Attaque imprévisible (1/jour)	+1 niveau effectif
4	+2	+4	+1	+4	Attaque sournoise (+2d6)	+1 niveau effectif
5	+2	+4	+1	+4	Prestidigitation à distance (2/jour)	+1 niveau effectif
6	+3	+5	+2	+5	Attaque sournoise (+3d6)	+1 niveau effectif
7	+3	+5	+2	+5	Attaque imprévisible (2/jour)	+1 niveau effectif
8	+4	+6	+2	+6	Attaque sournoise (+4d6)	+1 niveau effectif
9	+4	+6	+3	+6	Prestidigitation à distance (3/jour)	+1 niveau effectif
10	+5	+7	+3	+7	Attaque sournoise (+5d6)	+1 niveau effectif

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de mystificateur profane :

Armes et armures. Le mystificateur profane ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Sorts. À chaque nouveau niveau de mystificateur profane, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie profane et dont il maîtrise le 3^e niveau de sorts (s'il possède plusieurs classes satisfaisant à cette condition, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, etc.

Prestidigitation à distance. Grâce à ses talents uniques en la matière, un mystificateur profane peut employer les compétences suivantes à distance, et ce jusqu'à 9 mètres au maximum : Crochetage, Désamorçage/sabotage et Escamotage. Exécuter ses actions de loin augmente le DD habituel du test de compétence de +5 et interdit de faire 10. Un objet ne peut être manipulé que s'il pèse 2,5 kg ou moins.

Le mystificateur profane peut utiliser ce pouvoir une seule fois par jour au niveau 1, et obtient une utilisation supplémentaire tous les quatre niveaux supplémentaires (deux fois au niveau 5 et trois fois au niveau 9). Chaque utilisation du pouvoir ne permet qu'un test de compétence, et le personnage doit posséder un degré de maîtrise de 1 ou plus dans une compétence pour l'utiliser à distance.

Attaque sournoise. Cette aptitude, obtenue au niveau 2, est en tout point similaire à celle du roublard du même nom. Les dégâts supplémentaires augmentent de +1d6 tous les niveaux pairs (niveaux 4, 6 et 8). Si le mystificateur profane bénéficie également de l'attaque sournoise par le biais d'une autre classe (par exemple, roublard), les dégâts supplémentaires se cumulent.

Attaque imprévisible. À partir du niveau 3 et une fois par jour, le mystificateur profane peut faire de n'importe laquelle de ses attaques au corps à corps ou à distance une attaque sournoise. Dans le cas d'une attaque à distance, la cible doit se trouver à 9 mètres ou moins. La cible perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA, mais uniquement contre cette attaque. Ce pouvoir peut être utilisé contre n'importe quelle créature, mais celles qui sont immunisées contre les coups critiques ne subissent pas les dégâts supplémentaires (bien qu'elles perdent tout de même leur bonus de Dextérité à la CA).

Un mystificateur profane de niveau 7 peut utiliser ce pouvoir deux fois par jour.

Protecteur nain

Dés de vie : d12.

Conditions

Pour devenir protecteur nain, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race : nain.

Alignement : loyal.

Bonus de base à l'attaque : +7.

Dons : Endurance, Esquive, Robustesse.

Compétences de classe

Les compétences du protecteur nain (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Détection (Sag), Perception auditive (Sag) et Psychologie (Sag).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Table : le protecteur nain

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Bonus à la CA	Spécial
1	+1	+0	+2	+2	+1	Position défensive (1/jour)
2	+2	+0	+3	+3	+1	Esquive instinctive
3	+3	+1	+3	+3	+1	Position défensive (2/jour)
4	+4	+1	+4	+4	+2	Sens des pièges (+1)
5	+5	+1	+4	+4	+2	Position défensive (3/jour)
6	+6	+2	+5	+5	+2	Esquive instinctive supérieure, réduction des dégâts (3/-)
7	+7	+2	+5	+5	+3	Position défensive

						(4/jour)
8	+8	+2	+6	+6	+3	Défense mobile, sens des pièges (+2)
9	+9	+3	+6	+6	+3	Position défensive (5/jour)
10	+10	+3	+7	+7	+4	Réduction des dégâts (6/-)

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de protecteur nain :

Armes et armures. Le protecteur nain est formé au maniement de toutes les armes courantes ou de guerre, ainsi que les boucliers (y compris les pavois). Il est également formé au port de toutes les armures.

Bonus à la CA. Le protecteur nain bénéficie d'un bonus d'esquive de +1 à la CA au niveau, qui augmente de +1 tous les 3 niveaux (+2 au niveau 4, +3 au niveau 7 et +4 au niveau 10).

Position défensive. En cas de besoin, le protecteur nain peut gagner d'impressionnantes bonus, mais il est alors incapable de bouger de l'endroit où il se trouve. Il acquiert un bonus de +2 en Force, un bonus de +4 en Constitution, un bonus de résistance de +2 à tous les jets de sauvegarde et un bonus d'esquive de +4 à la CA. Cette augmentation de Constitution se traduit par 2 points de vie supplémentaires par niveau global, mais ces points de vie disparaissent dès que la valeur de Constitution du protecteur nain retombe à son niveau normal. Le personnage est incapable de se mouvoir, et donc de faire appel à des compétences telles que Déplacement silencieux ou Saut. Il peut garder sa position défensive pendant 3 rounds + modificateur de Constitution (pour ce calcul, c'est la valeur augmentée de 4 points qui est prise en compte). S'il le souhaite, il peut y mettre un terme prématurément. Quand le taux d'adrénaline retombe, le protecteur nain a le souffle coupé et subit un malus de -2 en Force jusqu'à la fin de la rencontre. Chaque jour, il ne peut prendre cette position qu'un nombre de fois déterminé par son niveau (voir la *Table : le protecteur nain*). Prendre une position défensive ne demande aucune action, mais le personnage ne peut le faire qu'au cours d'une action.

Esquive instinctive (Ext). Dès le niveau 2, le protecteur nain conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé).

Si un protecteur nain possède déjà cette aptitude grâce à une autre classe, il obtient l'esquive instinctive supérieure (voir ci-dessous) au lieu de l'esquive instinctive.

Sens des pièges (Ext). À partir du niveau 4, le protecteur nain acquiert un sens intuitif lui permettant d'éviter les dangers des pièges, ce qui se traduit par un bonus de +1 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges et un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges. Ces bonus passent à +2 au niveau 8. Les bonus de sens des pièges de plusieurs classes se cumulent entre eux.

Réduction des dégâts (Ext). À partir du niveau 6, la robustesse du protecteur nain lui permet de ne tenir aucun compte d'une partie des dégâts qu'il encaisse. Chaque fois que le personnage reçoit un coup, les dégâts qu'il subit sont diminués de 3 points. Au niveau 10, cette réduction des dégâts passe à 6/-. Ce pouvoir peut annuler une attaque (en faisant tomber les dégâts à 0), mais pas rendre des points de vie au personnage (même sur un résultat négatif).

Esquive instinctive supérieure (Ext). Au niveau 6, le protecteur nain ne peut plus être pris en tenaille, car il pare les assauts de ses adversaires avec autant d'aisance que s'ils venaient tous de la même direction. Les roublards ne peuvent plus lui porter d'attaques sournoises en le prenant en tenaille, à moins d'avoir au moins 4 niveaux de roublard de plus que le personnage n'a de niveau de protecteur nain.

Si un personnage possède déjà l'aptitude d'esquive instinctive grâce à une autre classe, il obtient l'esquive instinctive supérieure dès le niveau 2 de protecteur nain et les niveaux des différentes classes proposant cette aptitude se cumulent pour déterminer le niveau de roublard nécessaire pour le prendre en tenaille.

Défense mobile (Ext). À partir du niveau 8, le protecteur nain peut ajuster sa position alors qu'il tient une posture défensive. Il peut alors effectuer un pas de placement de 1,50 mètre chaque round sans perdre les avantages de la posture défensive.

Thaumaturge

Dés de vie : d4.

Conditions

Pour devenir thaumaturge, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Dons : École renforcée (Invocation).

Sorts : faculté de lancer *allié d'outreplan*.

Compétences de classe

Les compétences du thaumaturge (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Langue (aucune), Profession (Sag) et Psychologie (Sag).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Table : le thaumaturge

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+0	+2	Science de l'appel d'allié	+1 niveau effectif
2	+1	+0	+0	+3	Amélioration des créatures convoquées	+1 niveau effectif
3	+1	+1	+1	+3	Convocation à durée étendue	+1 niveau effectif
4	+2	+1	+1	+4	Invocation prévoyante	+1 niveau effectif
5	+2	+1	+1	+4	Compagnon d'arme planaire	+1 niveau effectif

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de thaumaturge :

Armes et armures. Le thaumaturge ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.
Sorts. À chaque nouveau niveau de thaumaturge, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie (s'il possède plusieurs classes de ce type, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, etc.

Science de l'appel d'allié. Le thaumaturge est habile à convaincre les créatures des autres plans de le servir.

Lorsque le personnage lance le sort *allié d'outreplan* (ainsi que *allié majeur d'outreplan* ou *allié suprême d'outreplan*), il effectue un test de Diplomatie pour convaincre la créature de l'aider à un prix réduit. Si le résultat du test de Diplomatie du thaumaturge est suffisant pour amener la créature à une attitude serviable, elle acceptera une réduction de 50% de ses prétentions habituelles, à condition toutefois que l'acte proposé n'aille pas contre sa nature.

L'aptitude de science de l'appel d'allié n'est utilisable que si le thaumaturge et la créature qu'il invoque ont au moins une composante d'alignement en commun. Un thaumaturge ne peut avoir qu'un allié de ce type à la fois, mais il lui est possible de négocier d'autres alliés au prix normal.

Amélioration des créatures convoquées. Au niveau 2, le thaumaturge obtient le don Amélioration des créatures convoquées.

Convocation à durée étendue. À partir du niveau 3, les sorts de la branche de convocation lancés par le thaumaturge voient leur durée doublée, comme s'il leur avait appliqué le don Extension de durée (bien que le niveau de ces sorts ne change pas). Cet effet est cumulable avec celui du don Extension de durée (qui pour sa part modifie bien le niveau du sort).

Invocation prévoyante. Un thaumaturge de niveau 4 peut préparer un sort de convocation ou d'appel à l'avance de façon à ce qu'il se déclenche lors d'un événement particulier. La procédure est la même que pour le sort *prévoyance* et le personnage doit lancer le sort de convocation ou d'appel à l'avance. Le sort prend effet dès que les conditions prédéfinies sont remplies.

Les conditions déclenchant l'invocation doivent être claires, mais elles peuvent être générales. Si des conditions complexes ou embrouillées sont utilisées, l'invocation prévoyante a une chance de rater lorsqu'elle est déclenchée. Le déclenchement de l'invocation est uniquement dépendant des conditions définies, et le thaumaturge n'a plus aucun choix en la matière (mais on peut mettre un terme à la plupart des invocations). Un thaumaturge ne peut avoir qu'une invocation prévoyante active à la fois.

Compagnon d'arme planaire. Un thaumaturge de niveau 5 peut utiliser l'un des sorts d'*allié naturel* pour appeler une créature afin qu'elle le serve comme un compagnon d'armes. La créature sert loyalement le personnage tant qu'il sert une cause importante pour elle.

Pour appeler un compagnon d'arme planaire, le thaumaturge doit lancer le sort adapté et payer le coût en PX normalement. Il faut une offrande de 1 000 po × les DV de la créature pour la convaincre de servir comme compagnon d'armes planaire et l'aptitude de science de l'appel d'allié ne permet pas de réduire ce coût. Le

compagnon d'arme planaire ne peut avoir plus de dés de vie que le thaumaturge et son NGE ne doit pas dépasser le niveau global du personnage -2.

Un thaumaturge ne peut avoir qu'un compagnon d'armes planaire à la fois, mais il peut continuer à passer des accords avec d'autres créatures appelées normalement. Un compagnon d'armes planaire peut remplacer un compagnon d'arme ordinaire, si le personnage en possède un grâce au don Prestige.

Théurge mystique

Dés de vie : d4.

Conditions

Pour devenir théurge mystique, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences : degré de maîtrise de 6 en Connaissances (mystères) et degré de maîtrise de 6 en Connaissances (religion).

Sorts : faculté de lancer des sorts profanes de 2^e niveau et des sorts divins de 2^e niveau.

Compétences de classe

Les compétences du théurge mystique (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (religion) (Int), Décryptage (Int), Profession (Sag) et Psychologie (Sag).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Table : le théurge mystique

Nivea u	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Sorts
1	+0	+0	+0	+2	+1 niveau effectif de magie profane/+1 niveau effectif de magie divine
2	+1	+0	+0	+3	+1 niveau effectif de magie profane/+1 niveau effectif de magie divine
3	+1	+1	+1	+3	+1 niveau effectif de magie profane/+1 niveau effectif de magie divine
4	+2	+1	+1	+4	+1 niveau effectif de magie profane/+1 niveau effectif de magie divine
5	+2	+1	+1	+4	+1 niveau effectif de magie profane/+1 niveau effectif de magie divine
6	+3	+2	+2	+5	+1 niveau effectif de magie profane/+1 niveau effectif de magie divine
7	+3	+2	+2	+5	+1 niveau effectif de magie profane/+1 niveau effectif de magie divine
8	+4	+2	+2	+6	+1 niveau effectif de magie profane/+1 niveau effectif de magie divine
9	+4	+3	+3	+6	+1 niveau effectif de magie profane/+1 niveau effectif de magie divine
10	+5	+3	+3	+7	+1 niveau effectif de magie profane/+1 niveau effectif de magie divine

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de théurge mystique :

Armes et armures. Le théurge mystique ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Sorts. À chaque nouveau niveau de théurge mystique, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie profane et dont il maîtrise le 2^e niveau de sorts, ainsi qu'un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie divine et dont il maîtrise le 2^e niveau de sorts (dans les deux cas, s'il possède plusieurs classes satisfaisant à une condition, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, etc.

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Personnages épiques

Les personnages de niveau 21 ou plus sont considérés comme des personnages épiques, quel que soit le moyen employé pour parvenir à ce niveau. Les personnages épiques, c'est-à-dire ceux dont le niveau global est au moins égal à 21, sont gérés de façon légèrement différente des personnages ordinaires. Bien qu'ils bénéficient de la plupart des avantages liés au niveau, certains prennent une forme nouvelle.

Les classes de base ne sont décrites que jusqu'au niveau 20, mais les règles qui suivent expliquent quels avantages un personnage épique tire d'un niveau de classe supérieur à 20. Il est également possible pour un personnage de continuer une progression dans une classe de prestige à 10 niveaux (comme l'assassin ou le chevalier noir) au-delà de 10, mais uniquement s'il est déjà de niveau 20 ou plus. Les classes de prestige à moins de 10 niveaux (comme l'archimage ou le thaumaturge) sont par contre définitivement limitées à ce niveau.

Bonus épique aux sauvegardes. Le bonus de base aux sauvegardes ne progresse plus quand le niveau global du personnage dépasse 20. Cependant, il reçoit un bonus épique cumulatif de +1 sur les jets de sauvegarde tous les niveaux pairs au-delà de 20, comme l'indique la *Table : bonus épiques à l'attaque et aux sauvegarde*.

Bonus épique à l'attaque. De même, le bonus de base à l'attaque d'un personnage ne progresse plus une fois qu'il atteint un niveau global de 20. Néanmoins, un personnage épique bénéficie d'un bonus épique cumulatif de +1 sur les jets d'attaque tous les niveaux impairs au-delà de 20, comme le montre la *Table : bonus épique à l'attaque et aux sauvegarde*. Seul le bonus de base à l'attaque détermine le nombre d'attaque lors d'une séquence. Néanmoins, un bonus de base à l'attaque élevé n'offre jamais plus de quatre attaques portées à l'aide d'une arme donnée en utilisant l'action d'attaque à outrance. Ceci dit, certains effets sont susceptibles d'octroyer des attaques supplémentaires pouvant dépasser cette limite.

Limite des compétences de classe. Le degré de maîtrise maximal auquel un personnage peut prétendre dans une compétence de classe est égal à son niveau global + 3.

Limite des compétences hors classe. Pour les compétences hors classe (hc), le degré de maîtrise que le personnage peut atteindre est égal à la moitié de son degré de maîtrise dans les compétences de classe.

Dons. Un personnage gagne un don chaque fois que son niveau global est divisible par trois. Notez que ces dons viennent en plus de ceux que confèrent certaines classes en tant qu'aptitude de classe.

Augmentation de caractéristique. Chaque fois que le niveau global du personnage est divisible par quatre, il augmente de 1 point la valeur d'une caractéristique de son choix.

Pour ce qui est des personnages multiclassés, dons et points de caractéristique sont gagnés en fonction du niveau global plutôt que du niveau de classe.

Table : bonus épique à l'attaque et aux sauvegarde

Niveau global	Bonus épique aux sauvegarde	Bonus épique à l'attaque
21	+0	+1
22	+1	+1
23	+1	+2
24	+2	+2
25	+2	+3
26	+3	+3
27	+3	+4
28	+4	+4
29	+4	+5
30	+5	+5

Aptitudes de classe épique

La plupart des aptitudes de classes (mais pas toutes) continuent à progresser après le niveau 20. Avant de vous présenter les progressions épiques des classes de base, voici quelques explications à leur sujet.

- Les bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes liés à la classe n'augmentent plus après le niveau 20. C'est pourquoi les tables de progression épique n'incluent pas de colonnes à leur sujet. Les personnages épiques reçoivent par contre le bonus épique à l'attaque et aux sauvegardes fourni par la *Table : bonus épique à l'attaque et aux sauvegarde*.

- Les personnages épiques reçoivent le nombre habituel de points de compétence et les dés de vie correspondant à leur progression de classe.
- En règle générale, toute aptitude de classe dont les valeurs dépendent du niveau de classe du personnage continue à progresser avec les niveaux épiques.
- Dans le cas des classes de prestige, les valeurs des DD dépendant du niveau de classe n'augmentent que de +1 par 2 niveaux supérieurs à 10.
- Pour les jeteurs de sorts, le niveau de lanceur de sorts continue à augmenter après le niveau 20. Cependant, le quota de sorts quotidien n'augmente plus après le niveau 20.
- Les pouvoirs des familiers, des destriers de paladin, des compagnons animaux et des serviteurs fiélons continuent à augmenter lorsqu'ils dépendent d'une formule utilisant le niveau du maître (comme pour la valeur de la résistance à la magie d'un familier).
- Toutes les aptitudes de classes dont les effets ou le nombre d'utilisations quotidiennes augmentent selon un motif régulier continuent à progresser au même rythme avec les niveaux épiques. Les dons supplémentaires constituent une exception à cette règle. L'acquisition des dons supplémentaires des guerriers et des magiciens se fait sur un rythme différent au-delà du niveau 20 (voir plus loin).
- En plus des aptitudes de classe acquises lors des vingt premiers niveaux, chaque classe reçoit un don en bonus tous les 2, 3, 4 ou 5 niveaux au-delà de 20 (selon la classe). Cela permet d'équilibrer la progression des différentes classes après le niveau 20, car toutes n'ont pas d'aptitudes de classes à faire évoluer à haut niveau. Notez que ces dons viennent en plus de ceux que les personnages obtiennent tous les trois niveaux.
- Les personnages ne gagnent pas de nouvelles aptitudes de classes après le niveau 20. Les aptitudes de classe dont la progression est irrégulière ou s'arrête avant le niveau 20 et celles qui ont une liste finie d'options cessent de s'améliorer une fois que le personnage atteint le niveau 20 dans cette classe. De même, les aptitudes de classes obtenues à un niveau précis ne s'améliorent pas ensuite.

Ajouter une deuxième classe

Chaque fois qu'un personnage épique monoclassé gagne un niveau, il a le choix entre poursuivre normalement sa progression ou démarrer une autre classe au niveau 1. Les règles habituelles du multiclassage s'appliquent normalement, mais les personnages épiques doivent garder à l'esprit les règles particulières de la progression épique.

Le personnage épique acquiert tous les avantages procurés par sa nouvelle classe : compétences de classe, maniement des armes ou des boucliers et port des armures, sorts, aptitudes de classe et un nombre de points de vie correspondant au dé de vie de la nouvelle classe. Il gagne également le nombre de points de compétence d'un niveau additionnel pour sa nouvelle classe. Un personnage épique ne bénéficie pas du bonus de base à l'attaque ou aux sauvegardes de sa deuxième classe, mais reçoit le bonus épique d'un personnage de son niveau global.

Barbare épique

Dés de vie : d12.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 4 + modificateur d'Int.

Rage de berserker. Le barbare épique obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de cette aptitude tous les 4 niveaux au-dessus de 20.

Sens des pièges. Les bonus du barbare épique contre les pièges augmentent de +1 tous les 3 niveaux au-dessus de 18.

Réduction des dégâts. La valeur de réduction des dégâts du barbare épique augmente de 1 point tous les 3 niveaux au-dessus de 19.

Dons supplémentaires. Le barbare épique reçoit un don supplémentaire tous les 4 niveaux au-dessus de 20.

Barde épique

Dés de vie : d6.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 6 + modificateur d'Int.

Sorts. Le niveau de lanceur de sorts d'un barde épique est égal à son niveau de classe. Le quota de sorts quotidien du barde n'augmente pas après le niveau 20. Le barde épique n'apprend pas de nouveaux sorts.

Musique de barde. Le barde n'obtient aucun nouvel effet de musique de barde.

Savoir bardique. Le test de savoir bardique s'effectue avec 1d20 + son niveau de barde + son modificateur d'Intelligence.

Inspiration vaillante. Le bonus que le barde épique confère lorsqu'il utilise cette aptitude augmente de +1 tous les six niveaux au-dessus de 20.

Dons supplémentaires. Le barde épique reçoit un don supplémentaire tous les 3 niveaux au-dessus de 20.

Druide épique

Dés de vie : d8.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 4 + modificateur d'Int.

Sorts. Le niveau de lanceur de sorts d'un druide épique est égal à son niveau de classe. Le quota de sorts quotidien du druide n'augmente pas après le niveau 20.

Compagnon animal. Le compagnon animal d'un druide épique poursuit sa montée en puissance. Tous les 3 niveaux au-dessus de 20, le compagnon gagne +2 DV supplémentaires, son ajustement à l'armure naturelle augmente de +2, ses ajustements de Force et de Dextérité augmentent de +1 et il apprend un tour en bonus supplémentaire.

Forme animale. Le druide épique obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de cette aptitude tous les 4 niveaux au-dessus de 18. L'aptitude du druide à se transformer en élémentaire ne s'améliore pas.

Dons supplémentaires. Le druide épique reçoit un don supplémentaire tous les 4 niveaux au-dessus de 20.

Ensorceleur épique

Dés de vie : d4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int.

Sorts. Le niveau de lanceur de sorts d'un ensorceleur épique est égal à son niveau de classe. Le quota de sorts quotidien de l'ensorceleur n'augmente pas après le niveau 20. L'ensorceleur épique n'apprend pas de nouveaux sorts.

Familier. Le familier d'un ensorceleur épique poursuit sa montée en puissance. Tous les 2 niveaux au-dessus de 20, l'ajustement à l'armure naturelle du familier et sa valeur d'Intelligence augmentent de +1. La résistance à la magie du familier est égale au niveau de classe de l'ensorceleur +5. Au niveau 21 et tous les 10 niveaux suivants, le personnage acquiert le don Sort de familier pour un sort de son choix.

Dons supplémentaires. L'ensorceleur épique reçoit un don supplémentaire tous les 3 niveaux au-dessus de 20.

Guerrier épique

Dés de vie : d10.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int.

Dons supplémentaires. Le guerrier épique reçoit un don supplémentaire tous les 2 niveaux au-dessus de 20.

Magicien épique

Dés de vie : d4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int.

Sorts. Le niveau de lanceur de sorts du magicien épique est égal à son niveau de classe. Le quota de sorts quotidien du magicien n'augmente pas après le niveau 20. Le magicien épique apprend deux sorts de n'importe quel niveau ou niveaux qui sont accessibles à son nouveau niveau.

Familier. Le familier d'un magicien épique poursuit sa montée en puissance. Tous les 2 niveaux au-dessus de 20, l'ajustement à l'armure naturelle du familier et sa valeur d'Intelligence augmentent de +1. La résistance à la magie du familier est égale au niveau de classe de l'ensorceleur +5. Au niveau 21 et tous les 10 niveaux suivants, le personnage acquiert le don Sort de familier pour un sort de son choix.

Dons supplémentaires. Le magicien épique reçoit un don supplémentaire tous les 3 niveaux au-dessus de 20 (soit aux niveaux 23, 26 et ainsi de suite).

Moine épique

Dés de vie : d8.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 4 + modificateur d'Int.

Bonus à la CA. Les bonus du moine épique à la CA lorsqu'il ne porte aucune armure augmentent de +1 tous les 5 niveaux au-dessus de 20.

Combat à mains nues. Les dégâts qu'infligent les attaques à mains nues du moine n'augmentent pas après le niveau 20.

Coup étourdissant. Utilisez le niveau de classe du moine épique pour déterminer le DD contre cette attaque, comme d'habitude.

Déplacement accéléré. Le bonus à la vitesse de déplacement du moine épique lorsqu'il ne porte aucune armure augmente de +3 mètres tous les 3 niveaux au-dessus de 18.

Frappe ki. Cette aptitude n'évolue plus automatiquement après le niveau 16.

Plénitude physique. Le moine épique peut se guérir d'un nombre de points de vie égal à deux fois son niveau de classe chaque jour.

Pas chassé. Le niveau de classe du moine épique détermine le niveau de lanceur de sorts pour ce pouvoir.

Âme de diamant. La résistance à la magie du moine épique est égale à son niveau de classe +10.

Paume vibratoire. Utilisez le niveau de classe du moine épique pour déterminer le DD contre cette attaque.

Désertion de l'âme. Utilisez le niveau de classe du moine épique pour déterminer la durée de ce pouvoir.

Dons supplémentaires. Le moine épique reçoit un don supplémentaire tous les 5 niveaux au-dessus de 20.

Paladin épique

Dés de vie : d10.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int.

Imposition des mains. Chaque jour, le paladin épique peut soigner un nombre de points de vie égal à son bonus de Charisme (s'il en a un) multiplié par son niveau de classe.

Châtiment du Mal. Le paladin épique ajoute son niveau de classe sur le jet de dégâts contre un adversaire mauvais lors d'un châtiment du Mal. Il obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir par jour tous les 5 niveaux au-dessus de 20.

Renvoi des morts-vivants. Le paladin renvoie les morts-vivants comme un prêtre de trois niveaux de moins que son niveau de classe.

Sorts. Le niveau de lanceur de sorts d'un paladin épique est égal à la moitié de son niveau de classe. Le quota de sorts quotidien du paladin n'augmente pas après le niveau 20.

Destrier de paladin. Le destrier d'un paladin épique poursuit sa montée en puissance. Tous les 5 niveaux au-dessus de 20, le destrier gagne +2 DV supplémentaires, son ajustement à l'armure naturelle augmente de +2, son ajustement de Force augmente de +1 et sa valeur d'Intelligence augmente de +1. La résistance à la magie du destrier est égale au niveau de classe du paladin +5.

Guérison des maladies. Le paladin épique obtient une utilisation hebdomadaire supplémentaire de ce pouvoir tous les 3 niveaux au-dessus de 18.

Dons supplémentaires. Le paladin épique reçoit un don supplémentaire tous les 3 niveaux au-dessus de 20.

Prêtre épique

Dés de vie : d8.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int.

Sorts. Le niveau de lanceur de sorts d'un prêtre épique est égal à son niveau de classe. Le quota de sorts quotidien du prêtre n'augmente pas après le niveau 20.

Renvoi ou intimidation de morts-vivants. Utilisez le niveau de classe du prêtre épique pour déterminer la puissance des morts-vivants affectés par une tentative de renvoi, ainsi que pour le jet d'efficacité du renvoi, comme d'habitude.

Dons supplémentaires. Le prêtre épique reçoit un don supplémentaire tous les 3 niveaux au-dessus de 20.

Rôdeur épique

Dés de vie : d8.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 6 + modificateur d'Int.

Ennemi juré. Le rôdeur épique obtient un nouvel ennemi juré et augmente de +2 son bonus contre l'un de ses ennemis jurés tous les 5 niveaux au-dessus de 20.

Sorts. Le niveau de lanceur de sorts d'un rôdeur épique est égal à la moitié de son niveau de classe. Le quota de sorts quotidien du rôdeur n'augmente pas après le niveau 20.

Compagnon animal. Le compagnon animal d'un rôdeur épique poursuit sa montée en puissance. Tous les 6 niveaux au-dessus de 20, le compagnon gagne +2 DV supplémentaires, son ajustement à l'armure naturelle augmente de +2, ses ajustements de Force et de Dextérité augmentent de +1 et il apprend un tour en bonus supplémentaire.

Dons supplémentaires. Le rôdeur épique reçoit un don supplémentaire tous les 3 niveaux au-dessus de 20 (soit aux niveau 23, 26 et ainsi de suite).

Roublard épique

Dés de vie : d6.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 8 + modificateur d'Int.

Attaque sournoise. Le bonus au dégâts de l'attaque sournoise d'un roublard épique augmente de +1d6 tous les 2 niveaux au-dessus de 19.

Pouvoirs spéciaux. Le roublard n'obtient pas automatiquement de nouveaux pouvoirs spéciaux après le niveau 19, mais il peut choisir l'un d'eux (attaque handicapante, esprit fuyant, esquive extraordinaire, maîtrise des compétences, opportunisme ou roulé-boulé) à la place d'un don.

Sens des pièges. Les bonus du roublard épique contre les pièges augmente de +1 tous les 3 niveaux au-dessus de 18.

Dons supplémentaires. Le roublard épique reçoit un don supplémentaire tous les 4 niveaux au-dessus de 20.

Les personnages monstrueux épiques

Les règles de cette section concernent aussi les personnages monstrueux dès que leur niveau global dépasse 20 et à condition qu'ils possèdent au moins un niveau de classe. (Le niveau global d'un personnage monstrueux est la somme de ses niveaux de classe et de ses éventuels DV raciaux. Il ne tient pas compte de son ajustement racial.)

Les dons épiques

Les dons suivants sont uniquement accessibles aux personnages épiques. Dès qu'un personnage épique peut obtenir un nouveau don, il peut choisir un don ordinaire ou un don épique parmi la liste suivante.

Châtiment suprême [épique]

Conditions. Cha 25, châtiment (aptitude de classe ou pouvoir accordé de domaine).

Avantage. Quand le personnage réussit une attaque de châtiment, il ajoute deux fois le niveau de classe adéquat aux dégâts.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois. Ses effets se cumulent. (Mais rappelez-vous que doubler deux fois triple et ainsi de suite.)

Connaissance magique [épique]

Conditions. Faculté de lancer des sorts du niveau normal maximal pour une classe pratiquant la magie profane.

Avantage. Le personnage apprend deux nouveaux sorts profanes, à choisir parmi les niveaux de sorts auxquel il a accès. Ce don n'accorde pas d'emplacement de sorts quotidien supplémentaire.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois.

Critique anéantissant [épique]

Conditions. For 23, Arme de prédilection (avec l'arme choisie), Attaque en puissance, Enchaînement, Science du critique (avec l'arme choisie), Succession d'enchaînements.

Avantage. Quand il manie l'arme choisie, le personnage inflige des dégâts supplémentaires, selon le facteur de critique de son arme : +1d6 points de dégâts s'il est de $\times 2$, +2d6 points de dégâts s'il est de $\times 3$ et +3d6 points de dégâts s'il est de $\times 4$. (Les créatures immunisées contre les coups critiques ne sont pas affectées par ce don.)

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme.

Inspiration durable [épique]

Conditions. Degré de maîtrise de 25 dans une forme de Représentation, aptitude de classe de musique de barde.

Avantage. Les effets des différentes inspirations de la musique de barde du personnage durent 10 fois plus longtemps que la normale dès lors qu'il cesse de chanter. Ce don n'a aucun effet sur les formes d'inspirations qui s'arrêtent en même temps que le chant du barde.

Rage terrifiante [épique]

Conditions. Degré de maîtrise de 25 en Intimidation, rage de berserker (5/jour).

Avantage. Quand le personnage est pris d'une rage de berserker, il effectue un test d'Intimidation. Tous les ennemis qui le voient doivent effectuer un jet de Volonté opposé au résultat du personnage pour éviter de succomber à la panique (s'ils ont moins de DV que le personnage) ou d'être secoués (s'ils ont autant de DV que lui et jusqu'à deux fois plus) pendant 4d6 rounds dans les deux cas. Un adversaire ayant plus de deux fois le nombre de DV du personnage n'est pas affecté par ce don.

Renvoi planaire [épique]

Conditions. Sag 25, Cha 25, faculté de renvoi des morts-vivants.

Avantage. Le personnage est capable de repousser ou d'intimider les Extérieurs comme s'ils étaient des morts-vivants. Un Extérieur possède l'équivalent d'une résistance au renvoi égale à la moitié de sa résistance à la magie.

Si le personnage repousse les morts-vivants, il peut repousser (ou détruire) tous les Extérieurs mauvais et intimider (ou contrôler) tous les Extérieurs qui ne sont pas mauvais. Si le personnage intimide les morts-vivants, il peut intimider (ou contrôler) tous les Extérieurs mauvais et repousse (ou détruit) tous les Extérieurs qui ne sont pas mauvais.

Science de l'attaque sournoise [épique]

Conditions. Attaque sournoise (+8d6).

Avantage. Ajoutez +1d6 aux dégâts des attaques sournoises du personnage.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois. Ses effets se cumulent.

Science de l'emplacement de sort [épique]

Conditions. Faculté de lancer des sorts du niveau normal maximal pour au moins une classe.

Avantage. Lorsque le personnage obtient ce don, il gagne un emplacement de sort quotidien d'un niveau dépassant de 1 le maximum actuel des sorts auquel il a accès. (Il peut néanmoins choisir un niveau inférieur s'il le souhaite.)

Pour lancer un sort placé dans ces emplacements, le personnage doit avoir la valeur requise ($10 + \text{niveau de sort}$) dans la caractéristique primordiale de cette classe. S'il possède une valeur de caractéristique primordiale suffisamment élevée, il peut obtenir normalement des sorts en bonus pour ces niveaux.

Ce don est sans effet sur les classes ne pratiquant pas la magie. L'emplacement de sort doit être affecté à une classe pour laquelle le personnage maîtrise les sorts de niveau maximal.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois.

Science de l'ennemi juré [épique]

Conditions. Au moins cinq ennemis jurés différents.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus supplémentaire de +1 sur les tests de Bluff, de Détection, de Perception auditive, de Psychologie et de Survie, ainsi que sur les jets de dégâts, contre tous ses ennemis jurés.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois. Ses effets se cumulent.

Science de la forme animale élémentaire [épique]

Conditions. Sag 25, faculté de prendre une forme animale élémentaire.

Avantage. Grâce à son pouvoir de forme animale, le personnage peut se transformer en n'importe quelle créature du type élémentaire (comme le fumigone ou le magmatique) dont il peut adopter la taille en tant qu'animal. Le personnage obtient tous les pouvoirs extraordinaires et surnaturels de la créature élémentaire dont il prend la forme.

Normal. Sans ce don, le personnage ne peut prendre que la forme d'un élémentaire de l'Air, de l'Eau, du Feu ou de la Terre de taille P, M ou G.

Science de la métamagie [épique]

Conditions. Quatre dons de métamagie, degré de maîtrise de 30 en Art de la magie.

Avantage. Lorsque le personnage lance un sort métamagique (modifié par un ou plusieurs dons de métamagie), le niveau de l'emplacement de sort nécessaire est réduit de 1. Cependant, ce don ne peut réduire le niveau de l'emplacement en dessous du niveau réel du sort +1.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois. Ses effets se cumulent.

Science du coup étourdissant [épique]

Conditions. Dex 19, Sag 19, Science du combat à mains nues, Coup étourdissant.

Avantage. Le DD du jet de sauvegarde contre les coups étourdissants du personnage augmente de +2.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois. Ses effets se cumulent.

Sort de familier [épique]

Conditions. Caractéristique primordiale de 25 pour une classe pratiquant la magie profane.

Avantage. Le personnage choisit un sort du 8^e niveau ou moins qu'il connaît. Son familier obtient un pouvoir magique correspondant à ce sort, qu'il peut employer une fois par jour avec un niveau de lanceur de sorts égal à celui du personnage. Le sort choisi ne doit pas exiger une composante matérielle coûtant plus de 1 po ou un sacrifice de PX.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois. À chaque fois, le familier du personnage obtient un nouveau pouvoir magique, ou une utilisation quotidienne supplémentaire du même sort.

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Le combat

Déroulement du combat

Un combat se déroule de manière cyclique. Tous les participants agissent dans le même ordre d'un round sur l'autre. Généralement, voici comment il s'organise :

1. Tous les combattants commencent le combat pris au dépourvu. Une fois qu'un combattant agit, il n'est plus pris au dépourvu.
2. Il faut déterminer qui est conscient de la présence de l'adversaire avant le début du combat. Si seule une partie des protagonistes sont conscients du danger, le combat commence par un round de surprise, avant le premier round normal. Au cours du round de surprise, seuls ceux qui ont senti la menace peuvent agir. Ils effectuent un test d'initiative et jouent à tour de rôle, en commençant par le résultat le plus élevé. Chacun d'eux peut accomplir une action simple ou de mouvement. Les combattants pris par surprise restent sans réaction au cours de ce round. Si personne ou tout le monde est conscient de la présence de l'adversaire, il n'y a pas de round de surprise.
3. Les combattants qui n'ont pas encore joué leur test d'initiative le font. Tout le monde est désormais prêt pour le premier round de combat.
4. Tous les protagonistes agissent, dans l'ordre indiqué par le résultat de leur test d'initiative (du plus élevé au plus bas).
5. Une fois que tout le monde a agi pendant son tour, un nouveau round commence par celui qui a obtenu la meilleure initiative, alternant les étapes 4 et 5 jusqu'à la fin du combat

Valeurs de combat

Certaines valeurs déterminent l'efficacité des personnages et de leurs adversaires. Elles sont détaillées ci-dessous.

Jet d'attaque

Un jet d'attaque représente la tentative d'un personnage pour frapper son adversaire lors de son tour de jeu dans le round. Pour effectuer un jet d'attaque, on jette 1d20 auquel on ajoute le bonus d'attaque du personnage. (De nombreux modificateurs peuvent s'appliquer à ce jet.) Si le résultat final égale ou dépasse la CA de l'adversaire, le coup touche et inflige des dégâts.

Coup automatiquement réussi ou raté. On rate automatiquement son coup sur un 1 naturel (c'est-à-dire au dé, avant modificateur) au jet d'attaque. De la même manière, l'attaque passe toujours sur un 20 naturel (à noter que celui-ci est également un coup critique possible).

Bonus d'attaque

Avec une arme de corps à corps, le bonus d'attaque est égal à :

Bonus de base à l'attaque + modificateur de Force + modificateur de taille

Avec une arme à distance, il devient :

Bonus de base à l'attaque + modificateur de Dextérité + modificateur de taille + malus de portée

Table : modificateurs de taille

Taille	Modificateur de taille
Colossal (C)	-8
Gigantesque (Gig)	-4
Très grand (TG)	-2
Grand (G)	-1
Moyen (M)	+0
Petit (P)	+1
Très petit (TP)	+2
Minuscule (Min)	+4
Infime (I)	+8

Dégâts

Toute attaque réussie à l'aide d'une arme inflige des dégâts correspondant au type d'arme utilisée (voir la Table : armes). Les bonus aux jets de dégâts des armes s'appliquent aussi aux attaques à mains nues et aux armes naturelles (griffes, gueule, etc.).

Les dégâts sont retranchés du total actuel de points de vie de la cible.

Dégâts minimaux des armes. Quels que soient les malus appliqués aux dégâts infligés, ceux-ci se montent toujours au moins à 1 point pour une attaque réussie.

Bonus de Force. À chaque coup au but, on applique son modificateur de Force aux dégâts infligés par une arme de corps à corps ou de jet (ou une fronde). Si le personnage a un malus de Force (pas un bonus), celui-ci s'applique également aux dégâts qu'il occasionne avec un arc ordinaire, mais pas avec un arc composite.

Arme utilisée dans la main non directrice. Lorsque le personnage touche avec l'arme qu'il utilise dans sa main non directrice (la main gauche pour un droitier), il n'ajoute que la moitié de son bonus de Force aux dégâts infligés.

Arme à deux mains. Si le personnage utilise une arme à deux mains, il ajoute une fois et demie son bonus normal (un bonus de +2 deviendra donc +3). Néanmoins, les armes légères ne bénéficient pas de ce bonus quand on les utilise à deux mains.

Multiplication des dégâts. Il arrive qu'il faille multiplier les dégâts par un facteur donné, comme par exemple lors d'un coup critique. Dans ce cas, on joue les dés à plusieurs reprises (en ajoutant chaque fois les modificateurs correspondants) et on totalise le résultat. *Note :* quand on multiplie des dégâts à plusieurs reprises, chaque multiplicateur est calculé à partir des dégâts de base, et non du multiplicateur précédent.

Exception. Les bonus aux dégâts exprimés sous la forme de dés supplémentaires (attaque sournoise, *épée de feu*) ne sont pas multipliés en cas de coup critique.

Dégâts aux caractéristiques. Certaines créatures et certains sorts affaiblissent temporairement les caractéristiques.

Classe d'armure (CA)

La classe d'armure (CA) représente la difficulté que les adversaires ont à toucher le personnage. Elle indique également le chiffre final que l'ennemi doit atteindre pour porter un coup infligeant des dégâts. La CA se calcule de la façon suivante : 10 + bonus d'armure + bonus de bouclier + modificateur de Dextérité + modificateur de taille.

Notez que l'armure limite le bonus de Dextérité, et qu'un personnage revêtu d'une armure particulièrement encombrante risque fort de ne pas bénéficier de l'intégralité de son bonus de Dextérité.

Dans certains cas de figure, le bonus de Dextérité n'est pas pris en compte. En effet, il représente la faculté que le personnage a d'éviter les attaques. Mais s'il ne les voit pas venir, sa vitesse de réaction ne lui sert à rien.

Autres modificateurs. Plusieurs autres facteurs peuvent améliorer la CA d'un combattant.

Bonus d'altération. Ces bonus augmentent l'efficacité de l'armure.

Bonus de parade. Les effets conférant un bonus de parade détournent les attaques, ce qui améliore la CA.

Bonus d'armure naturelle. L'armure naturelle augmente la CA.

Bonus d'esquive. D'autres bonus représentent l'aisance avec laquelle on évite les coups. Ces bonus sont appelés bonus d'esquive, et ils disparaissent dans tous les cas de figure où le bonus de Dextérité cesse de s'appliquer (par contre, le fait de porter une armure ne réduit pas les bonus d'esquive ; seul le bonus de Dextérité est plafonné de la sorte). Contrairement à la plupart des types de bonus, ceux d'esquive se cumulent entre eux.

Attaques de contact. Certaines attaques ne tiennent aucun compte de l'armure, du bouclier ou de l'armure naturelle. Dans ce cas, l'attaquant effectue un jet d'attaque de contact (soit au corps au corps, soit à distance). Ce jet d'attaque se joue normalement, mais la CA de la cible n'inclut pas ses bonus d'armure, de bouclier ou d'armure naturelle. Par contre, son modificateur de taille s'applique normalement, de même que ses bonus de Dextérité et de parade.

Points de vie

Lorsque les points de vie d'un personnage tombent à 0, il est mis hors de combat. À -1, l'aventurier est mourant. À -10, ses ennemis sont terminés : il est mort.

Vitesse de déplacement

La vitesse de déplacement indique quelle distance un personnage peut parcourir en un round, tout en portant une attaque ou en lançant un sort. Elle dépend de la race et de l'armure portée.

Les gnomes et halfelins se déplacent de 6 mètres (4 cases), ou de 4,50 mètres (3 cases) s'ils portent une armure intermédiaire ou lourde.

Les nains se déplacent toujours de 6 mètres (4 cases), quel que soit l'encombrement de leur armure.

Humains, elfes, demi-elfes et demi-orques se déplacent de 9 mètres (6 cases), ou 6 mètres (4 cases) s'ils portent une armure intermédiaire ou lourde.

Effectuer deux actions de mouvement dans le même round (ce qu'on désigne parfois sous le terme d'action de double mouvement) permet de parcourir deux fois la distance indiquée. En courant pendant tout le round, on parcourt quatre fois la distance normale (trois fois seulement si l'on est en armure lourde).

Jets de sauvegarde

En règle générale, lorsqu'on est soumis à une attaque magique ou inhabituelle, on a droit à un jet de sauvegarde pour l'annuler, ou du moins pour en amoindrir les effets. Tout comme le jet d'attaque, le jet de sauvegarde est joué avec 1d20, auquel on ajoute un bonus dépendant de la classe et du niveau du personnage et un modificateur de caractéristique. Le modificateur au jet de sauvegarde est égal à : bonus de base au jet de sauvegarde + modificateur de caractéristique.

Types de jet de sauvegarde. Il existe trois types de jets de sauvegarde : Réflexes, Vigueur et Volonté.

Jet de Réflexes. Ce type de jets de sauvegarde représente la faculté du personnage à esquiver de terribles attaques de zone. On y applique le modificateur de Dextérité.

Jet de Vigueur. Ce type de jets de sauvegarde reflète la capacité du personnage à résister aux attaques mettant sa vitalité ou sa santé en danger. On y applique le modificateur de Constitution.

Jet de Volonté. Ce type de jets de sauvegarde représente la faculté de se soustraire aux tentatives de domination et à d'autres effets magiques similaires. On y ajoute le modificateur de Sagesse.

Degré de difficulté du jet de sauvegarde. Le DD du jet de sauvegarde est déterminé par la nature de l'attaque.

Sauvegarde automatiquement réussie ou ratée. On rate automatiquement sa sauvegarde sur un 1 naturel (c'est-à-dire au dé, avant modificateur) au jet de sauvegarde (et l'effet a une chance d'affecter l'un des objets portés par le personnage, voir Objets survivant à un jet de sauvegarde). De la même manière, un 20 naturel est toujours une réussite..

L'initiative

Les tests d'initiative. Au début du combat, chaque participant effectue un test d'initiative, qui n'est rien d'autre qu'un test de Dextérité (c'est-à-dire 1d20 + modificateur de Dextérité). Les personnages et leurs adversaires agissent dans l'ordre des résultats (celui qui obtient le test d'initiative le plus élevé commence, et ainsi de suite jusqu'au plus petit). Le résultat du test d'initiative initial s'applique à tout le combat, sauf si l'un des protagonistes exécute une action modifiant son initiative (voir Actions modifiant l'initiative).

En cas d'égalité au test d'initiative, c'est le combattant qui a le modificateur total d'initiative le plus élevé qui commence. Si cela ne suffit pas à départager les deux protagonistes, jouez l'initiative à pile ou face.

Pris au dépourvu. Tout participant à un combat est pris au dépourvu tant qu'il n'a pas eu le temps d'agir (autrement dit, tant que son tour de jeu n'est pas arrivé, lors du premier round). Un personnage pris au dépourvu perd un éventuel bonus de Dextérité à la CA. Le pouvoir extraordinaire d'esquive instinctive que possèdent barbares et roublards leur permet de bénéficier de leur bonus de Dextérité à la CA même quand ils sont pris au dépourvu.

Un personnage pris au dépourvu ne peut pas porter d'attaque d'opportunité.

Inaction. Même lorsqu'un personnage est dans l'incapacité d'agir, il conserve sa place dans l'ordre d'initiative pour cette rencontre.

La surprise

Lorsqu'un combat débute, les protagonistes qui ne sont pas conscients de la présence de l'ennemi sont automatiquement surpris (à condition d'avoir été repérés par la partie adverse, bien sûr).

Qui a conscience du danger

Parfois, tous les membres du groupe sont conscients de la présence de l'ennemi, mais il se peut aussi que personne n'ait rien vu ou entendu ou que seuls certains personnages soient surpris. Quand deux groupes adverses se rencontrent, il est tout à fait possible que seuls certains membres de chaque groupe réagissent assez rapidement pour ne pas être surpris.

On peut effectuer des tests de Détection ou de Perception auditive afin de décider si les personnages décèlent la présence de l'ennemi.

Le round de surprise. Si une partie des protagonistes du combat sont conscients de la présence de l'adversaire (mais pas tous), un round de surprise a lieu avant le début du combat proprement dit. Les combattants conscients du danger peuvent agir ; ils jouent donc un test d'initiative. Chacun à leur tour, ils exécutent une action simple, ainsi, éventuellement, que des actions libres. Si personne n'est surpris (ou si tout le monde l'est), le round de surprise n'a pas lieu.

Combattants inconscients du danger. Les créatures qui n'ont pas perçu la présence adverse sont incapables d'agir lors du round de surprise. Automatiquement prises au dépourvu puisqu'elles n'ont pas encore agi, elles perdent leur éventuel bonus de Dextérité à la CA.

Les attaques d'opportunité

Il arrive qu'un combattant au corps à corps baisse sa garde. Dans ce cas, ses adversaires directs peuvent en profiter pour porter une attaque en plus que leur quota normal : c'est une attaque d'opportunité.

Espace contrôlé. Un personnage contrôle la zone (ou l'espace) dans laquelle il est capable de faire des attaques de corps à corps et ce même si ce n'est pas à lui d'agir. En règle générale, l'espace contrôlé est constitué des cases adjacentes au personnage (en incluant les diagonales). Si l'un des adversaires du personnage accomplit certaines actions dans cette zone, il s'expose à une attaque d'opportunité de la part de l'aventurier. Un personnage ne portant pas d'arme ne peut normalement pas contrôler les cases environnantes et ne peut donc pas porter d'attaques d'opportunité.

Armes à allonge. La plupart des créatures de taille M ou plus petites ont une allonge de 1,50 mètre seulement. Cela signifie qu'elles ne peuvent frapper leurs ennemis que s'ils sont à 1,50 mètre (une case) ou moins d'eux. Néanmoins, une créature de taille P ou M qui utilise une arme à allonge contrôle plus de cases qu'avec une autre arme. De plus, la plupart des créatures de taille G ou plus grandes ont une allonge de 3 mètres ou plus.

Actions provoquant une attaque d'opportunité. Deux types d'actions provoquent généralement des attaques d'opportunité : se déplacer hors d'une case contrôlée et entreprendre certaines actions dans une case contrôlée. **Déplacement.** Le fait de sortir d'une case contrôlée (mais pas d'y entrer) provoque généralement une attaque d'opportunité. Toutefois, deux méthodes courantes permettent d'éviter cette attaque : le pas de placement de 1,50 mètre et l'action de retraite (voir ci-dessous).

Actions déconcentrantes. Certaines actions exposent à une attaque d'opportunité lorsqu'on les effectue dans une case contrôlée par un ennemi, car elles obligent le personnage à porter son attention ailleurs que sur la bataille en cours. La Table : actions en combat fait la liste de la plupart des actions se traduisant par une attaque d'opportunité adverse.

Rappelez-vous que même les actions qui provoquent habituellement des attaques d'opportunité peuvent avoir des exceptions à cette règle.

Porter une attaque d'opportunité. Une attaque d'opportunité est une attaque de corps à corps normale, si ce n'est qu'on ne peut en placer qu'une seule par round au maximum. Porter une attaque d'opportunité n'est pas obligatoire, on peut laisser passer la possibilité de porter une telle attaque.

À partir d'un certain niveau, les personnages gagnent de nouvelles attaques de corps à corps (nécessitant l'action d'attaque à outrance), mais avec un bonus de base diminué. L'attaque d'opportunité, elle, s'effectue toujours avec le bonus à l'attaque normal, et ce même si le personnage a déjà attaqué au cours du round.

Une attaque d'opportunité "interrompt" le cours habituel des actions du round. Lorsqu'un personnage provoque des attaques d'opportunité, elles sont résolues immédiatement, puis l'on reprend le tour de jeu du personnage s'il a provoqué une attaque d'opportunité au milieu de son round, ou on passe au suivant s'il l'avait fini.

Attaques réflexes et attaques d'opportunité multiples. Le don Attaques réflexes permet de porter, au cours d'un round, un nombre d'attaques d'opportunité égal à 1 + modificateur de Dextérité du personnage. Cela ne permet toutefois pas de porter plus d'une attaque pour la même opportunité, mais si le même adversaire provoque une attaque d'opportunité à deux occasions différentes, le personnage peut alors porter deux attaques d'opportunité distinctes, une pour chaque opportunité. Sortir de plus d'une case contrôlée par un personnage ne compte que comme une seule opportunité. Toutes ces attaques s'effectuent avec le bonus de base maximal.

Les actions de combat

Le round de combat

Dans l'univers du jeu, chaque round correspond environ à 6 secondes. Il permet à chaque personnage impliqué dans le combat de réaliser une action.

Chaque round commence par le tour de jeu du personnage (ou de la créature) ayant réussi le résultat d'initiative le plus élevé, puis passe au second, et ainsi de suite. L'ordre d'initiative ne varie pas d'un round à l'autre. Quand son tour arrive, un personnage accomplit toutes les actions qui lui sont allouées avant de passer la main au suivant (pour les exceptions, voir Les attaques d'opportunité et Actions modifiant l'initiative).

Dans la plupart des cas, il est inutile de savoir quand s'achève un round et quand commence le suivant. Un round peut durer du début à la fin de l'ordre d'initiative, ou d'un instant donné (un instant donné du décompte) à un autre (le même instant du décompte, lors du round suivant). Les effets se prolongeant pendant plusieurs rounds s'achèvent à la fin de la durée indiquée, juste avant la valeur d'initiative à laquelle ils ont débuté.

Les différents types d'actions

Chaque type d'action définit le temps nécessaire à l'exécution de l'action concernée et le déplacement qu'il est possible d'accomplir avant la fin des 6 secondes que dure le round. Il y a quatre types d'actions : l'action simple, l'action de mouvement, l'action complexe et l'action libre.

Au cours d'un round ordinaire, un personnage peut effectuer une action simple suivie d'une action de mouvement, ou une action de mouvement suivie d'une action simple, ou deux actions de mouvement, ou une seule action complexe. Il peut ajouter une ou plusieurs actions libres à ses autres actions du tour. (On peut toujours remplacer une action simple par une action de mouvement.)

Dans certaines situations, comme pendant le round de surprise, l'activité d'un personnage peut être restreinte. Il ne peut alors effectuer qu'une action simple, ou une action de mouvement (mais pas les deux).

Action simple. Une action simple permet d'accomplir quelque chose. L'action simple la plus courante est l'attaque, qui permet de porter une attaque au corps à corps ou à distance. Voir la Table : actions de combat pour la liste des actions simples.

Action de mouvement. L'action de mouvement permet de se déplacer d'une distance égale ou inférieure à sa vitesse, ou d'accomplir une action prenant un temps équivalent. Voir la Table : actions en combat.

On peut effectuer une action de mouvement à la place d'une action simple. Si un personnage ne se déplace pas au cours du round (la plupart du temps parce qu'il a échangé son déplacement contre une ou plusieurs actions équivalentes), il peut tout de même accomplir un pas de placement avant, pendant ou après son action.

Action complexe. Une action complexe demande un round entier d'efforts. Le personnage ne peut pas se déplacer autrement qu'en exécutant un pas de placement (avant, pendant ou après son action). Il peut aussi accomplir des actions libres (voir ci-dessous).

Certaines actions complexes ne laissent même pas le temps de faire un pas de placement.

Certaines actions complexes peuvent être effectuées en tant qu'actions simples, mais uniquement par un personnage à l'activité réduite à une seule action simple par round (comme pendant un round de surprise). La description des actions complexes indique si elles offrent cette possibilité.

Action libre. Les actions libres prennent un temps négligeable. Le personnage peut en accomplir une ou plusieurs tout en exécutant l'action qu'il a choisie. On peut effectuer plusieurs actions libres au cours d'un round, dans les limites du raisonnable.

Activité instantanée. Certaines activités sont si accessoires qu'on ne les considère pas comme des actions, même libres. Elles ne prennent absolument aucun de temps, car elles font partie d'une autre activité.

Activité restreinte. Dans certaines situations, l'activité d'un personnage au cours d'un round peut être restreinte. Dans ce cas, le personnage ne peut effectuer qu'une action simple ou une action de mouvement dans le round (et pas les deux), plus un certain nombre d'actions libres. Il est impossible d'entreprendre une action complexe dans cette situation, mais on peut l'effectuer en deux rounds avec deux actions simples (commencer une action complexe et finir une action complexe, voir ci-dessous).

Table : actions en combat

Action simple	Attaque d'opportunité ¹
Attaque au corps à corps	Non
Attaque à distance	Oui
Attaque à mains nues	Oui
Abaïsser sa résistance à la magie	Non
Activer un objet magique autre qu'une potion ou une huile	Non
Aider quelqu'un	Possible ²
Allumer une torche à l'aide d'un allume-feu	Oui
Boire une potion ou appliquer une huile	Oui
Bousculade	Non
Dégainer une arme dissimulée (voir Escamotage)	Non
Destruction d'arme (attaque)	Oui
Destruction d'objet (attaque)	Possible ³
Échapper à une situation de lutte	Non
Exécuter une feinte	Non
Lancer un sort (temps d'incantation de 1 action simple)	Oui
Lire un parchemin	Oui
Mettre un terme à un sort	Non
Préparation (déclenche une action simple)	Non
Prodiguer les premiers secours à un ami mourant	Oui
Renversement	Non
Renvoyer ou intimider les morts-vivants	Non
Se concentrer pour maintenir un sort actif	Non
Se mettre en défense totale	Non

Utiliser un pouvoir extraordinaire	Non
Utiliser un pouvoir magique	Oui
Utiliser un pouvoir surnaturel	Non
Utiliser une compétence exigeant 1 action	En général oui
Action de mouvement	Attaque d'opportunité¹
Se déplacer	Oui
Calmer une monture effrayée	Oui
Charger une arbalète légère ou de poing	Oui
Dégainer une arme ⁴	Non
Déplacer un objet lourd	Oui
Diriger ou rediriger un sort actif	Non
Monter en selle ou descendre de selle	Non
Ouvrir ou fermer une porte	Non
Prendre un objet porté sur soi	Oui
Préparer ou détacher son bouclier ⁴	Non
Ramasser un objet	Oui
Rengainer une arme	Oui
Se relever quand on est à terre	Non
Action complexe	Attaque d'opportunité¹
Attaque à outrance	Non
Accrocher une arme à un gantelet d'armes (ou la décrocher)	Oui
Allumer une torche	Oui
Charge ⁵	Non
Charger une arbalète lourde ou à répétition	Oui
Courir	Oui
Donner le coup de grâce	Oui
Éteindre des flammes	Non
Lancer un sort de contact sur un maximum de six alliés	Oui
Retraite ⁵	Non
Se dégager d'un filet	Oui
Se préparer à lancer une arme à impact	Oui
Utiliser une compétence exigeant 1 round	En général oui
Action libre	Attaque d'opportunité¹
Cesser de se concentrer sur un sort	Non
Lâcher un objet	Non
Lancer un sort à incantation rapide	Non
Parler	Non
Plonger au sol	Non
Préparer ses composantes pour lancer un sort ⁶	Non
Activité instantanée	Attaque d'opportunité¹
Pas de placement	Non
Retarder son action	Non
Action de type variable	Attaque d'opportunité¹
Croc-en-jambe ⁷	Non
Désarmement ⁷	Oui
Lutte ⁷	Oui
Utiliser un don ⁸	Variable

1 Quelle que soit l'action entreprise, le fait de sortir d'une case contrôlée expose généralement à une attaque d'opportunité. Cette colonne indique si l'action elle-même (pas le fait de se déplacer) provoque une attaque d'opportunité.

2 Si vous aidez quelqu'un pour une action qui provoque normalement une attaque d'opportunité, alors le fait de l'aider provoque aussi une attaque d'opportunité.

3 Si l'objet est porté ou tenu par une créature, oui. Dans le cas contraire, non.

4 Si le personnage a un bonus de base à l'attaque de +1 ou plus, il peut combiner cette action avec un déplacement normal. S'il a le don Combat à deux armes, il peut dégainer deux armes légères ou tenues à une main en autant de temps qu'il lui en faudrait normalement pour en dégainer une seule.

5 Cette action peut devenir une action simple dans le cas particulier d'un personnage à l'activité restreinte à une action simple par round.

6 À moins que la composante ne soit particulièrement encombrante ou difficile à utiliser.

7 Ces manœuvres de combat prennent la place d'une attaque de corps à corps, pas d'une action. On peut donc les tenter une fois lors d'une action d'attaque ou de charge, plusieurs fois dans le cadre d'une attaque à outrance, ou même lors d'une attaque d'opportunité.

8 Selon la description du don concerné.

Les actions simples

L'attaque

Porter une attaque est une action simple.

Attaques au corps à corps. La plupart des armes de corps à corps permettent de frapper tout adversaire distant de 1,50 mètre ou moins. (On considère ces ennemis comme étant adjacents au personnage.) Certaines armes confèrent toutefois une plus grande allonge. Ces armes, dites à allonge, permettent de toucher un adversaire à 3 mètres de distance, mais pas de frapper un ennemi adjacent (autrement dit, se trouvant à 1,50 mètre de distance ou moins).

Attaques à mains nues. Frapper des poings, des pieds ou de la tête fonctionne comme les autres attaques de corps à corps, aux exceptions suivantes.

Attaques d'opportunité. Le fait d'attaquer à mains nues provoque une attaque d'opportunité de la part de l'adversaire qu'on cible, à condition qu'il soit armé. Cette attaque d'opportunité a lieu avant l'attaque qui la provoque. Une attaque à mains nues ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part des autres belligérants, contrairement au fait de tirer à l'arc. On peut attaquer à mains nues sans risque un adversaire qui ne porte pas lui-même d'arme de corps à corps.

Inversement, on ne peut porter d'attaques d'opportunité à mains nues (mais voir *Être armé à mains nues*, ci-dessous).

Être armé à mains nues. Certains personnages ou monstres sont parfois considérés comme armés même lorsqu'ils combattent à mains nues. C'est le cas des moines, des personnages possédant le don Science du combat à mains nues, d'un lanceur de sorts délivrant un sort de contact ou d'un monstre combattant avec ses armes naturelles.

Cette distinction est valable aussi bien pour l'attaque que pour la défense (le personnage peut porter des attaques d'opportunité).

Dégâts des attaques à mains nues. Les attaques à mains nues d'une créature de taille M infligent 1d3 points de dégâts (plus son modificateur de Force). Celles d'une créature de taille P infligent 1d2 points de dégâts, et celles d'une créature de taille G, 1d4 points. Les dégâts infligés à mains nues sont toujours de type non-létaux. Les attaques à mains nues comptent comme des armes légères (pour ce qui est des malus du combat à deux armes et ainsi de suite).

Infiger des dégâts létaux. Un personnage peut déclarer vouloir infliger des dégâts létaux à mains nues avant son attaque, mais il subit alors un malus de -4 sur son jet d'attaque. Un personnage possédant le don Science du combat à mains nues peut infliger des dégâts létaux ou non-létaux à mains nues, sans subir de malus sur le jet d'attaque.

Attaques à distance. Les armes de jet ou à projectiles peuvent être utilisées contre toute cible sur laquelle on a une ligne de mire dégagée et se trouvant dans les limites de portée maximale de son arme. Pour une arme de jet, la limite de portée est égale à cinq facteurs de portée. Pour une arme à projectiles, elle se monte à dix facteurs de portée. Certaines armes peuvent avoir des portées maximales différentes, qui sont alors indiquées dans leur description.

Jets d'attaque. Le jet d'attaque représente les tentatives du personnage pour frapper son adversaire.

Le jet d'attaque est égal à 1d20 + bonus d'attaque assorti à l'arme utilisée par le personnage. Si le résultat est au moins égal à la CA de la cible, le coup porte et inflige des dégâts.

Coup automatiquement réussi ou raté. On rate automatiquement son coup sur un 1 naturel (c'est-à-dire au dé, avant modificateur) au jet d'attaque. De la même manière, l'attaque passe toujours sur un 20 naturel (à noter que celui-ci est également un coup critique possible).

Jet de dégâts. Si le résultat du jet d'attaque est supérieur ou égal à la CA de la cible, cette dernière est touchée et il faut déterminer les dégâts qu'elle subit. Pour ce faire, on jette le ou les dés de dégâts correspondant à l'arme utilisée. Les dégâts sont déduits des points de vie de la cible.

Attaques multiples. Un personnage disposant de plusieurs attaques par round doit choisir l'attaque à outrance (voir L'attaque à outrance, plus bas) pour bénéficier de toutes ses attaques. Sinon, il ne peut en jouer qu'une.

Tir dans le tas. Quand on utilise une arme de jet ou à projectiles sur un adversaire en train de combattre au corps à corps avec un compagnon, on subit un malus de -4 au jet d'attaque. Dans ce cas de figure, on considère que deux individus sont au corps à corps s'ils sont ennemis et si au moins l'un des deux contrôle l'espace de l'autre. (Un personnage inconscient ou immobilisé (par un sort ou autre) n'est considéré au corps à corps que s'il se fait attaquer.)

Si la créature ciblé par le personnage (ou la partie de la créature qu'il cible, si c'est une grosse créature) est au moins à 3 mètres de l'allié le plus proche, le malus de -4 ne s'applique pas, même si la cible est engagé au corps à corps grâce à une allonge supérieure.

Tir de précision. Un personnage possédant le don Tir de précision ne subit pas ce malus.

Combattre sur la défensive lors d'une action simple. Il est possible de combattre défensivement en choisissant l'option action d'attaque. Dans ce cas, le personnage subit un malus de -4 à toutes ses attaques du round (attaque d'opportunité comprise). Dans le même temps, il bénéficie d'un bonus d'esquive de +2 à la CA.

Coups critiques. Quand un personnage obtient un 20 naturel (c'est-à-dire que le résultat du d20 est de 20 avant modifications), il touche automatiquement quelle que soit la classe d'armure de son adversaire et il y a également possibilité de coup critique. Dans ce cas, on effectue aussitôt un jet de critique, c'est-à-dire un nouveau jet d'attaque, assorti des mêmes modificateurs que le précédent. Si ce second jet égale ou dépasse la CA de la cible, le premier était bien un critique. (Il suffit de toucher l'adversaire pour parvenir à ce résultat ; il n'est pas besoin de tirer un nouveau 20.) Si le second jet rate, le premier était juste un coup normal (pas de critique). Lorsqu'on réussit un coup critique, on rejoue les dés de dégâts à plusieurs reprises, en ajoutant à chaque fois le bonus normal aux dégâts et en totalisant le tout. Sauf indication contraire, la zone de critique possible d'une arme est de 20 et le facteur de critique est de ×2.

Exception. Les dégâts représentés sous la forme de dés supplémentaires (comme c'est le cas pour l'attaque sournoise et une arme de feu) ne sont pas multipliés en cas de coup critique.

Zone de critique possible plus étendue. Certaines armes offrent la possibilité de réussir un coup critique sur un résultat autre qu'un 20 naturel au dé. À noter qu'un résultat inférieur à 20 n'est pas un coup automatique. Une attaque ratée ne peut devenir un coup critique.

Facteur de critique plus élevé. Certaines armes infligent des dégâts plus importants en cas de critique réussi.

Sorts et coups critiques. Les sorts qui nécessitent un jet d'attaque pour atteindre leur cible peuvent obtenir un coup critique. Ce n'est pas le cas de ceux qui touchent automatiquement.

Lancer un sort

Jeter un sort ayant un temps d'incantation de 1 action ne demande qu'une action simple.

Note : on conserve son bonus de Dextérité à la CA lorsque l'on lance un sort.

Composantes des sorts. Pour pouvoir jeter un sort à composante verbale (V), il est nécessaire de parler distinctement. Un personnage bâillonné ou pris dans une zone de *silence* n'a aucune chance de lancer un tel sort. Pour sa part, un personnage sourd a 20% de chances de rater son incantation si celle-ci comprend une composante verbale. Dans ce cas, le sort est perdu.

Pour lancer un sort à composante gestuelle (G), il faut au moins pouvoir bouger librement une main. On ne peut pas jeter ce type de sort en étant ligoté ou agrippé en situation de lutte, ni lorsqu'on a les mains prises ou utilisées pour autre chose.

Enfin, pour jeter un sort nécessitant une ou plusieurs composantes matérielles (M), un focaliseur (F) ou un focaliseur divin (FD), il faut posséder les objets en question, comme indiqué dans la description du sort. Sortir ces composantes est une action libre, à moins que leur nature n'exige manifestement plus. Quand le prix des composantes ou du focaliseur n'est pas indiqué, on part du principe que le personnage en possède dans sa sacoche à composantes.

Certains sorts particulièrement puissants exigent également une dépense en termes de points d'expérience de la part du personnage. Dans ce cas, aucun sort ne permet de récupérer les PX perdus. Il est impossible de sacrifier un nombre de points d'expérience suffisamment important pour perdre un niveau mais, si le personnage gagne assez de PX pour passer au niveau supérieur, il peut décider de les utiliser de suite pour lancer son sort plutôt que d'accéder au niveau suivant. Les points d'expérience sont dépensés au moment de l'incantation et perdus même si le sort échoue.

Concentration. Il est nécessaire de se concentrer pour lancer un sort. Si le personnage se trouve dans l'incapacité de le faire, il lui est impossible de se servir de sa magie. Si un événement de nature à déconcentrer le personnage se produit alors que ce dernier est en cours d'incantation, le personnage doit réussir un test de Concentration sous peine de perdre le fil de l'incantation et perdre le sort. Le DD du test dépend de la source de distraction (voir la compétence Concentration). En cas d'échec, le sort est perdu. Si l'aventurier prépare ses sorts, le sort disparaît de son esprit. S'il lance ses sorts spontanément, le sort perdu est décompté de son total quotidien.

Maintenir l'effet d'un sort. Certains sorts ne continuent de faire effet que si celui qui les a lancés se concentre. Se concentrer de la sorte constitue une action simple, qui n'expose pas à une attaque d'opportunité. Par contre,

tout ce qui peut distraire un personnage tentant de lancer un sort gêne également quiconque tente d'en maintenir l'effet. Si le personnage est déconcentré, le sort s'arrête aussitôt.

Temps d'incantation. La plupart des sorts ont un temps d'incantation de 1 action simple. Dans ce cas, ils peuvent être lancés dans le cadre d'une action simple et prennent effet immédiatement.

Attaques d'opportunité. En règle générale, le fait de lancer un sort provoque une attaque d'opportunité de la part des adversaires pouvant frapper le personnage (c'est-à-dire tous ceux qui le menacent). Si l'aventurier est blessé par une attaque d'opportunité, il doit réussir un test de Concentration (DD 10 + nombre de points de dégâts encaissés + niveau du sort) pour ne pas perdre son sort. Les sorts qui ne nécessitent qu'une action libre pour être lancés ne provoquent pas d'attaque d'opportunité.

Incantation sur la défensive. Lancer un sort sur la défensive ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Par contre, cela nécessite de réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau du sort). Si le personnage le rate, le sort est perdu.

Sorts de contact en situation de combat. Beaucoup de sorts ont une portée dite de contact. Pour s'en servir, le personnage récite son incantation puis transfère l'énergie du sort au sujet en touchant ce dernier, soit au cours du même round, soit plus tard. Il a la possibilité de toucher le sujet (ou du moins, d'essayer de le faire) lors du round où il lance le sort. Au choix, le déplacement peut s'effectuer avant l'incantation, après avoir touché le sujet, ou entre ces deux instants. Le personnage peut automatiquement se toucher ou toucher un ami, mais il doit réussir un jet d'attaque de contact pour toucher un adversaire.

Attaque de contact. Attaquer un adversaire pour porter un sort de contact est considéré comme une attaque avec arme et n'expose pas à une attaque d'opportunité. Par contre, l'incantation provoque une attaque d'opportunité, aussi est-il recommandé de lancer son sort à distance de l'ennemi, puis de s'approcher. Les attaques de contact peuvent se faire au corps au corps ou à distance. Dans les deux cas, il est possible d'obtenir un coup critique. La CA de l'adversaire ne prend pas en compte son bonus d'armure, son bonus de bouclier ou son éventuel bonus d'armure naturelle. Par contre, son bonus de parade et ses modificateurs de taille et de Dextérité s'appliquent normalement.

Retenir un sort de contact. Si le personnage ne décharge pas le sort au cours du round où il a fait l'incantation, il peut retenir la charge indéfiniment. Il peut tenter une nouvelle attaque de contact chaque round. Une action simple suffit pour toucher un ami, tandis qu'une action complexe permet d'en toucher jusqu'à six. Si l'aventurier touche quelqu'un ou quelque chose par accident, le sort se décharge automatiquement. S'il débute une nouvelle incantation, le sort de contact se dissipe sans effet. Le personnage peut également tenter une attaque à mains nues normale en retenant un sort. S'il touche, le sort se déclenche automatiquement.

Il est également possible porter des attaques à mains nues (ou à l'aide d'une arme naturelle) alors qu'on retient un sort de contact. Dans ce cas, le personnage n'est pas considéré comme armé et provoque normalement une attaque d'opportunité, à moins que le personnage ne soit par ailleurs considéré comme armé même à mains nues. Si l'attaque réussit, le personnage inflige les dégâts de son attaque à mains nues ou de son arme naturelle et décharge le sort. Si l'attaque échoue, il retient toujours la charge de son sort.

Mettre un terme à un sort. Mettre un terme à un sort actif est une action simple qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Activer un objet magique

La plupart des objets magiques marchent en permanence, mais certains doivent être activés pour fonctionner (c'est entre autres le cas des potions, parchemins, bâtons, baguettes et autres sceptres). Sauf indication contraire dans la description de l'objet, le processus d'activation prend une action simple.

Objets à fin d'incantation. Activer un objet magique à fin d'incantation, comme par exemple un parchemin, revient à lancer un sort. Le personnage doit rester concentré et s'expose aux attaques d'opportunité. Le sort est perdu si le personnage se laisse distraire. Il peut tenter d'activer son objet sur la défensive.

Objets à mot de commande, potentiel magique ou usage. L'activation de ces objets n'exige aucune concentration et ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Utiliser un pouvoir spécial

Le fait de se servir d'un pouvoir spécial exige bien souvent une action simple, mais c'est le pouvoir utilisé qui détermine s'il faut une action simple, une action complexe ou si c'est une activité instantanée.

Pouvoirs magiques. L'utilisation d'un pouvoir magique fonctionne comme le fait de lancer un sort : le personnage doit rester concentré et s'expose aux attaques d'opportunité. Un pouvoir magique peut être contré : si le personnage se laisse distraire, il ne peut pas faire appel à son pouvoir ce round-ci, mais sa tentative est tout de même considérée comme utilisée. Le temps "d'incantation" d'un pouvoir magique est de 1 action simple, sauf indication contraire.

Utiliser un pouvoir magique sur la défensive. On peut tenter d'utiliser un pouvoir magique sur la défensive, mais il faut pour cela réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau du sort). En cas d'échec, le personnage ne peut faire appel à son pouvoir, mais la tentative est décomptée de sa limite quotidienne.

Pouvoirs surnaturels. Le fait d'utiliser un pouvoir surnaturel exige généralement une action simple. L'utilisation ne peut pas être contrée, n'exige aucune concentration et ne provoque pas d'attaque d'opportunité.
Pouvoirs extraordinaires. Dans la plupart des cas, l'utilisation d'un pouvoir extraordinaire ne demande même pas une action, car elle se fait presque instantanément. Les rares pouvoirs extraordinaires qui nécessitent une action prennent généralement une action simple. Ils ne peuvent pas être contrés, n'exigent aucune concentration et ne provoquent pas d'attaque d'opportunité.

Défense totale

Un personnage peut utiliser une action simple uniquement pour se défendre, ce qui lui confère un bonus de +4 à la CA pendant 1 round. Sa CA s'améliore dès le début de son action, il profite donc du bonus contre les attaques d'opportunité qu'il pourrait encourir pendant son tour de jeu. Il est impossible de cumuler une défense totale avec une attaque sur la défensive ou le don Expertise du combat, puisqu'il requiert tous les deux une action d'attaque ou d'attaque à outrance. Un personnage en défense totale ne peut porter d'attaque d'opportunité.

Commencer ou finir une action complexe

Cette action simple permet de débuter une action complexe et de l'achever au round suivant avec une autre action simple. Cette action ne permet pas de commencer ou de finir une attaque à outrance, une charge, une course ou une retraite.

Les actions de mouvement

À l'exception des compétences liées au déplacement, la plupart des actions de mouvement ne s'accompagnent pas de tests.

Déplacement

L'action de mouvement la plus courante consiste à ce déplacer d'une distance égale à sa vitesse. Effectuer une action de ce type pendant un tour interdit de prendre aussi un pas de placement.

La plupart des formes de déplacement utilisent cette action, y compris l'escalade (à un quart de sa vitesse) et la nage (à un quart de sa vitesse).

Escalade accélérée. On peut grimper à la moitié de sa vitesse lors d'une action de mouvement en acceptant un malus de -5 sur son test d'Escalade.

Ramper. On peut ramper d'1,50 mètre lors d'une action de mouvement. Un personnage qui rampe s'expose à une attaque d'opportunité de la part de tous les adversaires qui le menacent, en tout point de son déplacement.

Dégainer ou ranginer une arme

Une action de mouvement permet de dégainer une arme pour s'en servir en combat ou de la ranger pour avoir une main libre. Cette action peut aussi s'appliquer à des objets similaires à des armes et rangés à portée de main, comme les baguettes magiques. Par contre, si une arme ou un objet similaire est rangé au fond d'un sac ou dans un autre endroit difficile d'accès, il faut une action du type " manipuler un objet " pour le récupérer.

Si le personnage a un bonus de base à l'attaque de +1 ou plus, il peut dégainer une arme par une action libre combinée à un déplacement normal. S'il a le don Combat à deux armes, il peut dégainer deux armes légères ou à une main en autant de temps qu'il lui en faudrait normalement pour en dégainer une seule.

Une action libre suffit pour rechercher une munition d'arme à distance, comme une flèche, un carreau, une bille ou un shuriken.

Préparer ou détacher un bouclier

S'attacher un bouclier au bras pour qu'il confère un bonus à la CA, ou détacher et lâcher un bouclier pour avoir une main libre pour autre chose, nécessite une action de mouvement. Si le personnage a un bonus de base à l'attaque de +1 ou plus, il peut préparer ou détacher un bouclier par une action libre combinée à un déplacement normal.

Lâcher un bouclier qu'on tient à la main (sans qu'il soit attaché) est une action libre.

Manipuler un objet

Dans la plupart des cas, déplacer ou manipuler un objet est une action de mouvement. Cette action permet de récupérer un objet dans un sac ou de l'y ranger, de ramasser un objet à terre, de déplacer un objet lourd ou d'ouvrir une porte. La Table : actions en combat contient des exemples de ce type d'action et indique si elle provoque ou pas une attaque d'opportunité.

Diriger ou rediriger un sort

Les effets de certains sorts, comme *sphère de feu* et *arme spirituelle*, peuvent être dirigés vers une nouvelle cible ou zone d'effet après que le personnage a lancé le sort. Diriger un sort nécessite une action de mouvement, ne provoque pas d'attaque d'opportunité et ne nécessite aucune concentration.

Se relever

Un personnage à terre peut se relever par une action de mouvement qui provoque une attaque d'opportunité.

Monter ou descendre de selle

Une action de mouvement est nécessaire pour monter ou descendre de sa monture.

Monter ou descendre de selle rapidement. Le personnage peut monter en selle ou sauter au sol par une action libre, à condition qu'il réussisse un test d'Équitation de DD 20 (un éventuel malus d'armure aux tests s'applique alors). S'il rate son test de compétence, cela lui demande automatiquement une action de mouvement. (Il est impossible de tenter cette acrobatie sans avoir au moins une action de mouvement disponible au cours du round.)

Les actions complexes

Une action complexe occupe le personnage pendant l'intégralité de son tour de jeu. Elle ne peut donc être combinée à une action simple ou de mouvement. Une action complexe qui ne comprend aucun déplacement autorise cependant un pas de placement de 1,50 mètre.

L'attaque à outrance

Si le personnage a droit à plusieurs attaques par action parce qu'il possède un bonus de base à l'attaque suffisamment élevé, parce qu'il combat à l'aide de deux armes ou d'une arme double ou pour une autre raison, il ne peut en bénéficier que s'il attaque à outrance. Il n'a pas besoin d'indiquer à l'avance comment il compte répartir ses attaques ; il peut décider au fur et à mesure, en fonction du résultat des précédentes.

Lors d'une attaque à outrance, l'aventurier ne peut pas se déplacer autrement qu'en faisant un pas de placement de 1,50 mètre, avant, après ou entre les attaques.

Dans le cas où le personnage bénéficie de plusieurs attaques en raison de son bonus de base à l'attaque élevé, il est obligé de les délivrer dans l'ordre, en commençant par celle qui s'accompagne du meilleur bonus. Par contre, s'il combat avec deux armes, il choisit laquelle frappe en premier. De même, s'il utilise une arme double, il décide quelle tête frappe d'abord.

Conversion d'attaque à outrance en attaque normale. Après sa première attaque, un personnage peut changer d'avis et décider d'effectuer une action de mouvement au lieu de porter sa ou ses attaques restantes. S'il a déjà effectué son pas de placement, il ne peut utiliser cette action pour se déplacer, mais peut entreprendre un autre type d'action de mouvement.

Combat sur la défensive. Bien que ces deux options puissent ne pas sembler compatibles, il est possible de combattre sur la défensive en choisissant d'attaquer à outrance. Dans ce cas, le personnage bénéficie d'un bonus d'esquive de +2 à la CA pendant 1 round mais, dans le même temps, toutes ses attaques se font avec un malus de -4.

Enchaînement. L'attaque d'enchaînement offerte par les dons Enchaînement et Succession d'enchaînements peut être portée dès qu'elle s'applique. C'est une exception à la règle générale qui limite le nombre d'attaques à une en dehors d'une attaque à outrance.

Lancer un sort

Une action complexe est nécessaire pour jeter un sort dont le temps d'incantation est égal à 1 round entier. Le sort prend effet le round suivant, juste avant le tour de jeu du personnage. Celui-ci peut agir normalement lors du second round.

De même, si le temps d'incantation est égal à 1 minute, le sort prend effet 10 rounds plus tard, juste avant le tour de jeu du personnage (qui passe 10 rounds à lancer son sort, accomplissant à chaque fois une action complexe). Ces actions doivent être consécutives, et toute interruption ruine le sort.

Quand on se lance dans une incantation exigeant au moins 1 round, il faut pouvoir réciter la formule magique et accomplir les gestes requis sans être déconcentré. Le personnage doit rester totalement concentré ; s'il se laisse distraire entre le début et la fin de l'incantation, le sort est perdu.

Lancer un sort ne provoque une attaque d'opportunité qu'au début de l'incantation, même si elle dure pendant plusieurs rounds. Tant qu'un personnage lance un sort, il ne contrôle aucune case autour de lui.

Cette action est par ailleurs identique à l'action du même nom de la section Les actions simples.

Lancer un sort métamagique. Pour les sorciers et les bardes, l'incantation d'un sort métamagique (c'est-à-dire modifié par un don de métamagie) est plus longue que pour un sort ordinaire. Si le temps d'incantation normal du sort est égal à 1 action simple, un barde ou ensorceleur aura besoin d'une action complexe pour le lancer en tant que sort métamagique. Ce n'est pas la même chose qu'un temps d'incantation de 1 round entier ; le sort prend effet dès la fin de l'action du personnage et il n'a pas besoin de continuer son incantation, d'accomplir les

gestes et de conserver sa concentration jusqu'à son prochain round. Pour les sorts à incantation plus longue, il faut rajouter une action complexe au temps indiqué.

Les prêtres lançant spontanément des sorts de *soins* ou de *blessure*, ou les druides lançant spontanément des sorts de *convocation d'alliés naturels*, peuvent également utiliser la métamagie, au prix d'un temps d'incantation plus long. Si le temps d'incantation normal du sort est d'une action, sa version métamagique nécessite une action complexe. Pour les sorts à incantation plus longue, il faut rajouter une action complexe au temps indiqué.

Utiliser un pouvoir spécial

L'utilisation d'un pouvoir spécial est généralement une action simple, mais peut parfois nécessiter une action complexe, selon la nature du pouvoir.

Retraite

Cette action complexe permet de se retirer prudemment d'un combat. Lors d'une retraite, un personnage peut se déplacer du double de sa vitesse. La case dans laquelle il commence son mouvement n'est pas considérée comme étant contrôlée par les adversaires que le personnage peut voir. C'est-à-dire que les adversaires visibles du personnage ne peuvent lui porter une attaque d'opportunité lorsqu'il sort de cette case. (Les ennemis invisibles ont pour leur part droit à des attaques d'opportunité, et il est impossible de faire retraite lorsqu'on est aveugle.) On n'a pas droit à un pas de placement de 1,50 mètre dans le même round qu'une retraite.

Si, dans la suite de sa retraite, le personnage pénètre dans une autre case contrôlée, il provoque normalement en la quittant une attaque d'opportunité de la part des adversaires qui la contrôlent.

On ne peut faire une retraite qu'avec une forme de mouvement pour laquelle on a une vitesse de déplacement.

Notez que malgré le nom de cette action, un personnage qui l'utilise n'a pas à quitter entièrement le combat.

Retraite restreinte. Si l'activité d'un personnage est restreinte à une action simple par round, il peut faire retraite par une action simple, mais il ne peut alors se déplacer que de sa vitesse (plutôt que de deux fois sa vitesse).

Courir

Il est possible de courir dans le cadre d'une action complexe. (On sacrifie du même coup son pas de placement.) Un personnage décidant de courir parcourt, en ligne droite, une distance égale à quatre fois sa vitesse de déplacement normale (ou trois fois s'il porte une armure lourde). Il perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA, à moins de posséder le don Course.

On peut courir sans problème pendant un nombre de rounds égal à sa valeur de Constitution. Après, il est nécessaire de réussir un test de Constitution (DD 10) pour pouvoir poursuivre son effort. Le personnage doit effectuer un nouveau test chaque round, le DD augmentant de 1 point à chaque fois. Dès qu'il échoue, il doit instantanément stopper son effort et se reposer un minimum d'une minute (10 rounds) avant de pouvoir recommencer à courir. Durant sa période de repos, il ne peut pas se déplacer plus vite qu'une action de mouvement normale.

Il est impossible de courir à travers un terrain difficile, ou s'il l'on ne voit pas où l'on va.

La course correspond à une vitesse moyenne de 18 km/h pour un humain non chargé.

Se déplacer de 1,50 mètre sur un terrain difficile

Dans certaines situations, le terrain est si encombré et difficile qu'une action de mouvement ne permet même pas d'avancer de 1,50 mètre (une seule case). Dans ce cas, il faut une action complexe pour parcourir 1,50 mètre (1 case) dans n'importe quelle direction, même en diagonale. Bien que cela ressemble à un pas de placement, ce n'en est pas un, et ce mouvement provoque normalement des attaques d'opportunité.

Les actions libres

Les actions libres ne prennent pas de temps, bien que certaines situations puissent limiter le nombre d'actions libres disponibles dans un même round. Les actions libres provoquent rarement des attaques d'opportunité. Quelques actions libres courantes sont décrites ci-dessous.

Lâcher un objet

Une action libre permet de lâcher un objet qu'on tient en main sur sa case ou sur une case adjacente.

Plonger au sol

Tomber à terre sur sa case est une action libre.

Parler

En règle générale, on peut parler librement, même en dehors de son tour de jeu. Dire plus de quelques phrases est généralement trop long pour constituer une action libre.

Cesser de se concentrer sur un sort

Il suffit d'une action libre pour cesser de se concentrer sur un sort actif.

Lancer un sort à incantation rapide

Les sorts à incantation rapide (c'est-à-dire modifiés par le don Incantation rapide), ainsi que les sorts dont le temps d'incantation est une action libre, peuvent être lancés lors d'une action libre. Un seul sort de ce type peut être lancé chaque round et ce sort ne compte pas comme le seul sort qu'un personnage peut lancer chaque round. Un sort dont le temps d'incantation est d'une action libre ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Les actions diverses

Faire un pas de placement de 1,50 mètres

Un personnage qui ne se déplace pas dans un round peut effectuer un pas de placement de 1,50 mètre. Ce mouvement de 1,50 mètre ne provoque jamais d'attaque d'opportunité. On ne peut jamais effectuer plusieurs pas de placement dans le même round, et on ne peut pas cumuler un pas de placement et un autre mouvement de quelque forme et distance que ce soit dans le même round.

On peut faire son pas de placement avant, pendant ou après ses autres actions du round.

Il est impossible d'effectuer un pas de placement sur un terrain difficile ou dans les ténèbres. Une créature dont la vitesse de déplacement est de 1,50 mètre ou moins ne peut effectuer de pas de placement, puisqu'elle doit dépenser une action de mouvement pour se déplacer de cette distance.

Une créature ne peut effectuer un pas de placement qu'avec les formes de mouvement pour lesquelles elle a une vitesse de déplacement.

Utiliser un don

Certains dons permettent d'exécuter des actions spécifiques au combat. D'autres confèrent un bonus lorsque le personnage tente une manœuvre autorisée en temps normal. Enfin, certains dons ne sont pas conçus pour être utilisés au combat. La description de chaque don indique tout ce qu'il faut savoir à leur sujet.

Utiliser une compétence

L'utilisation des compétences est généralement une action simple, mais certaines sont des actions de mouvement, des actions complexes ou des actions libres et d'autres sont traitées différemment. La description de chaque compétence indique tout ce qu'il faut savoir à leur sujet.

Les blessures et la mort

Les points de vie du personnage déterminent la quantité de coups auxquels il peut résister. Peu importe le nombre de points de vie perdus, un personnage à qui il reste au moins 1 point de vie n'est aucunement handicapé par ses blessures.

Perte de points de vie

On perd le plus souvent des points de vie en subissant des dégâts létaux.

Ce que les points de vie représentent. Les points de vie représentent deux choses dans l'univers du jeu : la résistance aux dégâts d'un personnage (ou d'une créature) et la faculté de minimiser l'impact d'un coup terrible afin de le rendre moins dangereux.

Effet des pertes de points de vie. Les dégâts n'affectent pas le personnage tant que leur total reste positif.

À 0 point de vie, l'aventurier est mis hors de combat.

De -1 à -9 points de vie, il est mourant.

À partir de -10 points de vie, il est mort.

Dégâts excessifs. Si le personnage subit une attaque si terrible qu'elle lui inflige au moins 50 points de dégâts, il doit réussir un jet de Vigueur (DD 15). S'il le rate, il meurt sur le coup, et ce quel que soit son nombre de points de vie. Une blessure aussi importante cause un tel traumatisme qu'elle peut tuer n'importe qui. Cette règle ne s'applique pas si le personnage subit 50 points de dégâts infligés par des attaques multiples.

Hors de combat (0 point de vie)

Lorsque les points de vie d'un personnage tombent exactement à 0, il se retrouve hors de combat.

Son activité est restreinte à une action simple ou une action de mouvement par round (mais pas les deux, et pas une action complexe). Il peut entreprendre une action de mouvement sans aggraver son état, mais n'importe quelle action simple (ainsi que d'autres actions fatigantes) lui fait perdre 1 point de vie dès qu'il l'a accomplie. À moins que l'action ait eu pour conséquence de soigner le personnage, celui-ci se retrouve à -1 point de vie et passe au stade de mourant.

Si les points de vie de l'aventurier redeviennent positifs, il retrouve instantanément tous ses moyens, comme s'il n'était jamais descendu à 0 point de vie ou moins.

Le personnage peut également être hors de combat lorsqu'il revient lentement à la vie. Dans ce cas, il récupère progressivement de ses blessures et peut avoir moins de 0 point de vie (voir État stable et récupération, plus bas).

Mourant (-1 à -9 points de vie)

Lorsque les points de vie du personnage tombent entre -1 et -9, il est mourant.

Il sombre immédiatement dans l'inconscience et ne peut plus rien faire.

Un personnage mourant perd 1 point de vie chaque round. Cela continue tant qu'il n'est pas stabilisé.

Mort (-10 points de vie ou moins)

Le personnage meurt aussitôt si ses points de vie tombent à -10 ou moins, ou s'il rate son jet de Vigueur suite à une attaque infligeant des dégâts excessifs (voir plus haut). Il peut également perdre la vie si un affaiblissement temporaire ou une diminution permanente de caractéristique fait tomber sa valeur de Constitution à 0.

État stable et récupération

Lors de chacun de ses tours de jeu, un personnage mourant doit lancer 1d100 pour savoir s'il devient stable ou s'il s'enfonce. Le premier de ces jets a lieu le round suivant sa chute à -1 point de vie ou moins. Il a 10% de chances de se stabiliser, et s'il ne réussit pas, il perd 1 point de vie. (Un personnage inconscient ou mourant ne peut effectuer aucune action spéciale pour changer le rang d'initiative à laquelle on joue ses actions.)

Si ses points de vie tombent à -10 (ou en dessous), le personnage meurt aussitôt.

Un test de Premiers secours de DD 15 réussi permet de stabiliser l'état d'un personnage mourant, avec pour conséquence qu'il cesse de perdre des points de vie.

Si un sort de guérison lui rend ne serait-ce qu'un point de vie, il cesse de perdre des points de vie et son état se stabilise.

Si des soins ramènent le personnage à 0 point de vie, il reprend conscience mais est hors de combat. S'il remonte à 1 point de vie ou plus, il peut recommencer à agir normalement, comme s'il n'avait jamais été mourant. Un personnage capable de faire usage de magie peut recommencer à faire appel à ses sorts.

Un personnage dont l'état a été stabilisé par l'intervention d'un soigneur (à l'aide de magie ou de la compétence Premiers secours) finit par reprendre connaissance et récupérer des points de vie. Mais si personne ne veille sur lui, ses blessures risquent de se rouvrir et il est loin d'être tiré d'affaire.

Récupération avec assistance. Jetez 1d100 une heure après que l'état d'un personnage mourant a été stabilisé.

Le personnage a 10 % de chances de reprendre connaissance, auquel cas il se retrouve hors de combat (comme s'il avait 0 point de vie). Si le jet est raté, on le rejoue toutes les heures. Même si le personnage ne reprend pas connaissance, il récupère ses points de vie au rythme habituel et redevient opérationnel dès que ses points de vie repassent en positif (1 ou plus).

Récupération sans assistance. Un aventurier gravement blessé et sans personne pour s'occuper de lui succombe généralement. Cela étant, il a une petite chance de s'en sortir, mais les risques de rechute sont non négligeables. Un personnage dont l'état se stabilise sans assistance (c'est-à-dire un personnage ayant réussi le jet de 10 % mentionné plus haut) continue de perdre des points de vie, mais moins rapidement. Chaque heure, il a 10 % de chances de reprendre connaissance. Chaque fois qu'il rate ce jet, il perd 1 point de vie (il ne récupère pas de points de vie normalement).

Même s'il parvient à reprendre conscience (mais hors de combat), le personnage esseulé n'est pas assuré de récupérer des points de vie, même s'il se repose. Chaque jour (en commençant par le premier), il a 10 % de chances de commencer à récupérer des points de vie normalement. En cas d'échec, il rechute et perd 1 point de vie.

Une fois que le personnage recommence à récupérer des points de vie, il ne risque plus d'en perdre (même si son nombre de points de vie actuels est toujours négatif).

La guérison

Quand on a subi des blessures, on peut récupérer les points de vie perdus en se reposant ou par magie. Quelle que soit la méthode utilisée, il est impossible de dépasser son maximum de points de vie.

Guérison naturelle. Grâce à une bonne nuit de repos (8 heures de sommeil ou plus), un personnage regagne un nombre de points de vie égal à son niveau global. Toute interruption conséquente durant ce repos empêche toute récupération pour cette nuit.

Si un personnage reste au lit ou se repose pendant toute une journée, il récupère un nombre de points de vie égal à deux fois son niveau global.

Guérison magique. Divers sorts et pouvoirs permettent de récupérer des points de vie.

Limites de la guérison. Il est impossible de récupérer plus de points de vie qu'on en a perdu. Même les sorts de guérison ne permettent pas de faire passer le nombre de points de vie actuels du personnage au-dessus de son maximum.

Guérison des caractéristiques affaiblies. Les caractéristiques temporairement affaiblies se régénèrent comme les points de vie perdus, au rythme de 1 point par nuit de repos (8 heures) et par caractéristique et de 2 points par journée complète de repos et par caractéristique.

Points de vie temporaires

Certains effets magiques confèrent des points de vie temporaires au sujet. Lorsque cela se produit, notez le nombre de points de vie actuels du personnage, avant de prendre en compte l'effet magique. Quand les points de vie temporaires disparaissent, le total de points de vie de l'aventurier retombe à la valeur notée, à moins qu'il se trouve déjà en dessous (auquel cas il reste stable).

Quand les points de vie temporaires sont perdus, il n'existe aucun moyen de les récupérer, pas même par magie.

Points de vie et augmentation temporaire de Constitution. Notez qu'une augmentation, même temporaire, de la valeur de Constitution du personnage peut se traduire par une augmentation ponctuelle de son nombre de points de vie. Dans ce cas, il ne s'agit pas de points de vie temporaires. Si on les perd, on peut les récupérer, et ils ne disparaissent pas en premier en cas de blessure.

Dégâts non-létaux

Décompte des dégâts non-létaux. Certaines attaques infligent des dégâts non-létaux, tout comme certaines circonstances (chaleur excessive, grande fatigue physique). Si votre personnage subit des dégâts non-létaux, faites-en le total à part. *Ne les déduisez surtout pas de son nombre de points de vie !* Ce ne sont pas de "vrais" points de dégâts. Si les dégâts non-létaux encaissés par le personnage égalent son nombre de points de vie actuels, il chancelle ; s'ils le dépassent, il perd connaissance. À noter que cela se produit que les dégâts non-létaux augmentent ou que le total des points de vie du personnage diminue.

Infiger des dégâts non-létaux à l'aide d'une arme conçue pour infliger des dégâts létaux. Il est possible d'utiliser une arme de corps à corps infligeant des dégâts létaux pour infliger des dégâts non-létaux, mais le jet d'attaque subit alors un malus de -4.

Infiger des dégâts létaux à l'aide d'une arme conçue pour infliger des dégâts non-létaux. À l'inverse, on peut utiliser une arme infligeant habituellement des dégâts non-létaux de manière à infliger des dégâts létaux, mais le jet d'attaque s'accompagne là aussi d'un malus de -4.

Créature chancelante ou inconsciente. Lorsque les points de vie d'une créature sont égaux aux dégâts non-létaux qu'elle a encaissés, elle chancelle. Elle est alors si affaiblie que son activité est restreinte à une action simple par round. Elle cesse de chanceler quand ses points de vie remontent au-dessus des dégâts non-létaux subis.

Si les dégâts non-létaux deviennent plus importants que les points de vie restants, le personnage s'effondre, inconscient. Il est sans défense si on continue à l'attaquer.

Les lanceurs de sorts inconscients ne perdent pas les sorts qu'ils ont en mémoire ; ils peuvent de nouveau s'en servir dès qu'ils reprennent connaissance.

Guérison des dégâts non-létaux. Les dégâts non-létaux disparaissent au rythme de 1 point par heure et par niveau global.

Les sorts permettant de récupérer des points de vie font également disparaître un nombre égal de points de dégâts non-létaux, le cas échéant.

Déplacement et position

Les figurines sont à l'échelle 30 mm. Cela signifie que la figurine d'un humain d'1,80 mètre de haut mesure à peu près 30 mm. Sur le quadrillage, les cases de 2,50 cm de côté correspondent à des zones carrées de 1,50 mètre de coté.

Déplacement tactique

Jusqu'où le personnage peut-il aller ?

La vitesse de déplacement du personnage est déterminée par sa race et son armure (voir la Table : vitesse de déplacement tactique). On appelle parfois la vitesse de déplacement sans armure "vitesse de déplacement de base".

Charge portée. Un aventurier portant une lourde charge, d'importantes richesses ou un camarade blessé risque d'être ralenti.

Déplacements contrariés. Un terrain difficile, des obstacles ou une visibilité réduite peuvent gêner le déplacement.

Déplacement au combat. En règle générale, au cours d'un round, le personnage peut se déplacer d'une distance égale à sa vitesse de déplacement et effectuer une action simple.

S'il ne fait que bouger (c'est-à-dire qu'il utilise deux actions de mouvement), il peut parcourir une distance égale à deux fois sa vitesse de déplacement.

S'il court pendant tout le round, la vitesse de déplacement est multipliée par quatre pour obtenir la distance parcourue (ou par trois si le personnage est trop chargé).

Si l'aventurier exécute une action complexe, son déplacement se limite à un pas de placement de 1,50 mètre.

Bonus à la vitesse de déplacement. Un barbare a un bonus de +3 mètres à la vitesse de déplacement (sauf s'il porte une armure lourde). De même, un moine suffisamment expérimenté bénéficie d'une vitesse de déplacement plus importante, sauf s'il porte une armure, quelle qu'elle soit. De plus, de nombreux sorts peuvent affecter la vitesse de déplacement d'un personnage. On applique toujours les modificateurs à la vitesse de déplacement avant de déterminer les effets du port de l'armure ou de l'encombrement. De plus, des modificateurs multiples mais de même type ne se cumulent pas entre eux.

Table : vitesse de déplacement tactique

Race	Pas d'armure ou armure légère	Armure intermédiaire ou lourde
Humain, demi-elfe, demi-orque, elfe	9 m (6 cases)	6 m (4 cases)
Nain	6 m (4 cases)	6 m (4 cases)
Gnome, halfelin	6 m (4 cases)	4,50 m (3 cases)

Mesurer les distances

Diagonales. Lorsqu'on mesure les distances, la première diagonale compte pour une case, la seconde compte pour deux cases et ainsi de suite.

On ne peut pas franchir un coin en diagonale, même avec un pas de placement. On peut passer en diagonale à côté d'une créature, même si c'est un adversaire.

Créature la plus proche. Lorsqu'il faut déterminer la créature (ou la case) la plus proche d'un endroit et que deux créatures (ou deux cases) sont à égale distance, on doit en choisir une des deux au hasard en lançant un dé.

Passer sans s'arrêter

Allié. L'aventurier peut traverser un espace occupé par un personnage amical, à moins d'être en train de charger. Lorsqu'on passe à travers une case occupée par un personnage amical, il ne procure pas d'abri.

Adversaire. Un personnage ne peut traverser l'espace occupé par un adversaire, à moins qu'il soit sans défense. On peut traverser sans soucis l'espace occupé par un adversaire sans défense. Certaines créatures, comme un énorme dragon, présentent un obstacle même lorsqu'elles sont sans défense. Dans ce cas, les cases traversées comptent doubles.

S'arrêter. Il est impossible de s'arrêter dans l'espace occupé par une créature qui n'est pas sans défense.

Renversement. Pendant son mouvement, il est possible d'essayer de traverser un espace occupé par un ennemi apte à se défendre.

Enchaînement d'acrobacies. Si le personnage a la formation nécessaire, il peut utiliser la compétence Acrobacies pour traverser un espace occupé par un ennemi.

Créature de taille très réduite. Une créature de taille TP, Min ou I peut pénétrer dans un espace occupé ou le traverser, mais elle s'expose forcément à l'attaque d'opportunité normale dans ce cas de figure.

Espace occupé par une créature plus grande ou plus petite de trois catégories de taille. N'importe qui peut traverser un espace occupé par une créature plus grande de trois catégories de taille.

De même, n'importe qui peut traverser un espace occupé par une créature plus petite de trois catégories de taille. Les attaques d'opportunité s'appliquent normalement dans les deux cas de figure.

Exceptions. De par leur nature, certaines créatures rendent caduques les règles précédentes. Il est impossible de traverser l'espace d'une créature qui emplit totalement l'espace qu'il occupe.

Terrain et obstacles

Terrain difficile. Un terrain difficile gêne les déplacements. Chaque case de terrain difficile compte comme 2 cases de déplacement. (Un mouvement en diagonale sur un terrain difficile compte comme 3 cases de déplacement.) Il est impossible de courir ou de charger sur un terrain difficile.

Si une créature se trouve sur plusieurs types de terrains, elle prend en compte le plus pénalisant d'entre eux. Les créatures volantes et incorporelles ne sont pas gênées par les terrains difficiles.

Obstacles. Comme les terrains difficiles, les obstacles peuvent gêner le mouvement. Si un obstacle gêne le déplacement sans l'empêcher, comme un muret ou un lit de branchages, chaque case de terrain obstrué compte comme 2 cases de déplacement. Il faut payer ce coût pour traverser l'obstacle, en plus du mouvement nécessaire pour atteindre la case libre de l'autre côté. Si un personnage n'est pas assez rapide pour franchir l'obstacle et arriver sur une case libre, il est incapable de le franchir. Certains obstacles peuvent nécessiter un test de compétence (comme Saut ou Escalade).

D'autres types d'obstacles, comme un mur allant du sol au plafond, bloquent complètement le passage. Un personnage ne peut franchir un obstacle bloquant.

Les créatures intangibles ignorent tous les obstacles. Les créatures volantes ignorent la plupart des obstacles, à l'exception de ceux qui bloquent complètement le passage.

Se serrer. Dans certains cas, une créature peut avoir à se serrer pour entrer dans un endroit qui n'est pas aussi large que l'espace qu'elle occupe. On peut se serrer dans un endroit aussi large que la moitié de l'espace habituel qu'on occupe. Chaque case de mouvement dans ces conditions compte comme 2 cases de déplacement. Une créature obligée de se serrer subit un malus de -4 aux jets d'attaque et à la classe d'armure.

Quand une créature de taille G (qui occupe normalement 4 cases) se serre dans un espace qui fait une seule case de large, sa figurine occupe deux cases, centrées sur la ligne entre les deux cases. Pour une créature plus grande, il faut la centrer de la même façon sur l'espace dans lequel elle se serre.

Une créature peut se serrer pour traverser l'espace occupé par un adversaire, mais elle ne peut s'arrêter dans cet espace.

Pour se serrer dans un espace d'une largeur inférieure à la moitié de la largeur de son espace occupé, il faut utiliser la compétence Évasion. Dans ces conditions, il est impossible d'attaquer, on subit un malus de -4 en CA et on perd un éventuel bonus de Dextérité à la CA.

Règles spéciales sur le mouvement

Voici quelques règles concernant des cas particuliers de déplacement.

S'arrêter accidentellement dans un espace illégal. Il arrive qu'une créature achève son déplacement alors qu'elle traverse un espace dans lequel elle n'a pas le droit de s'arrêter. Dans ce cas, il faut poser la figurine sur le dernier espace légal qu'elle a occupé, ou sur l'espace légal le plus près s'il en existe un.

Coût de déplacement doublé. Si le mouvement d'un personnage est gêné d'une façon ou d'une autre, le coût de ses déplacements est doublé. Par exemple, chaque case de mouvement sur un terrain difficile compte comme 2 cases de déplacement et chaque case de mouvement en diagonale sur un terrain difficile compte comme 3 cases de déplacement (ce qui est le coût normal de deux cases en diagonale).

Si le coût du mouvement est doublé deux fois, alors chaque case de mouvement compte comme 4 cases de déplacement (ou 6 en diagonale). Si ce coût est triplé, chaque case de mouvement compte comme 8 cases de déplacement (ou 12 en diagonale). C'est une exception à la règle générale qui dit que doubler deux fois revient à tripler.

Déplacement minimum. Quels que soient les malus au déplacement, il est toujours possible de franchir 1,50 mètre (1 case) au prix d'une action complexe, dans n'importe quelle direction, même en diagonale. (Cette action ne permet pas de traverser un terrain véritablement infranchissable, ou de se mouvoir alors qu'on en est incapable, par exemple lorsqu'on est paralysé.) Ce mouvement provoque des attaques d'opportunité (malgré la distance parcourue, ce n'est pas un pas de placement).

Créatures de taille inférieure ou supérieure à la moyenne

Des règles spéciales s'appliquent aux créatures d'une taille supérieure à la taille M ou inférieure à la taille P.

Créatures de taille TP, Min et I. Les créatures de taille très réduite occupent un espace plus petit qu'une case. Cela signifie que plusieurs d'entre elles peuvent tenir sur la même case. Une créature de taille TP occupe un espace de 75 cm de côté et quatre d'entre elles peuvent occuper une seule case. Vingt-cinq créatures de taille Min ou cent de taille I peuvent se tenir sur une case.

Les créatures qui occupent un espace plus petit qu'une case ont généralement une allonge naturelle de 0 mètre et ne peuvent frapper un ennemi sur une case adjacente. Pour se battre, elles doivent impérativement pénétrer dans l'espace occupé par leur adversaire, ce qui les expose automatiquement à une attaque d'opportunité de sa part. On les combat normalement (n'importe qui peut en effet délivrer des coups dans l'espace qu'il occupe). Comme ces créatures n'ont pas d'allonge naturelle, elles ne contrôlent nullement leurs environs directs. On peut donc passer à côté d'elles sans risquer la moindre attaque d'opportunité. Elles sont aussi incapables de prendre un ennemi en tenaille.

Créatures de taille G, TG, Gig et C. Les créatures de taille très supérieure à la moyenne occupent plusieurs cases.

Les créatures qui occupent plus d'une case ont généralement une allonge naturelle de 3 mètres ou plus, ce qui signifie qu'elles peuvent frapper des ennemis même s'ils ne sont pas adjacents.

Contrairement à une personne utilisant une arme à allonge, une créature bénéficiant d'une allonge naturelle supérieure à 1,50 mètre peut attaquer sans soucis des créatures adjacentes. Engager le contact avec une créature ayant une allonge naturelle importante lui offre généralement une attaque d'opportunité, puisqu'il faut entrer, puis se déplacer dans sa zone de contrôle avant de pouvoir la frapper (à moins de le faire grâce à un pas de placement).

Les créatures de taille G ou plus disposant d'une arme à allonge à leur taille peuvent attaquer des adversaires situés à une distance égale au double de leur allonge naturelle, mais, par contre, elles ne peuvent pas frapper quelqu'un se trouvant à une distance égale ou inférieure à leur allonge naturelle.

Table : taille des créatures et échelle

Taille de créature	Espace occupé ¹	Allonge ¹
Infime (I)	15 cm	0
Minuscule (Min)	30 cm	0
Très petite (TP)	75 cm	0
Petite (P)	1,50 m	1,50 m
Moyenne (M)	1,50 m	1,50 m
Grande (G) (haute)	3 m	3 m
Grande (G) (longue)	3 m	1,50 m
Très grande (TG) (haute)	4,50 m	4,50 m
Très grande (TG) (longue)	4,50 m	3 m
Gigantesque (Gig) (haute)	6 m	6 m
Gigantesque (Gig) (longue)	6 m	4,50 m
Colossale (C) (haute)	9 m ou plus	9 m ou plus
Colossale (C) (longue)	9 m ou plus	6 m ou plus

1 Ce sont les valeurs types pour des créatures de la taille indiquée. Des exceptions sont possibles.

Modificateurs de combat

Circonstances favorables ou défavorables

Table : modificateurs au jet d'attaque

L'attaquant ...	Corps à corps	À distance
... à terre ou à plat ventre	-4	— ¹
... est ébloui	-1	-1
... est en position surélevée	+1	+0
... est enchevêtré	-2 ²	-2 ²
... est invisible	+2 ³	+2 ³
... est secoué ou effrayé	-2	-2
... prend le défenseur en tenaille	+2	—
... se serre dans un espace étroit	-4	-4

1 La plupart des armes à distance ne peuvent être utilisées par un personnage à terre, sauf les arbalètes et les shurikens, qui peuvent être utilisés sans aucun malus.

2 Un personnage enchevêtré subit également un malus de -4 en Dextérité, ce qui peut affecter son jet d'attaque.

3 Le défenseur perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA. Ce bonus ne s'applique pas si la cible est aveugle.

Table : modificateurs à la CA

Le défenseur ...	Corps à corps	À distance
... est à couvert	+4	+4
... est aveugle	-2 ¹	-2 ¹
... est camouflé ou invisible	Voir Camouflage	
... est recroquevillé	-2 ¹	-2 ¹
... est enchevêtré	+0 ²	+0 ²
... est pris au dépourvu (par exemple : surpris, en équilibre ou en pleine escalade)	+0 ¹	+0 ¹
... est en situation de lutte (pas l'attaquant)	+0 ¹	+0 ^{1,3}
... est sans défense (par exemple : paralysé, endormi ou ligoté)	-4 ⁴	+0 ⁴
... est assis ou agenouillé	-2	+2
... est immobilisé en situation de lutte	-4 ⁴	+0 ⁴
... est à terre	-4	+4
... se serre dans un espace étroit	-4	-4
... est étourdi	-2 ¹	-2 ¹

1 Le défenseur perd son bonus de Dextérité à la CA.

2 Un personnage enchevêtré subit également un malus de -4 en Dextérité.

3 On détermine aléatoirement lequel des deux lutteurs l'attaque à des chances de toucher. Sa cible perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA.

4 La valeur de Dextérité du défenseur est considéré étant de 0 (modificateur de -5). Les roublards peuvent porter des attaques sournoises aux défenseurs sans défense ou immobilisés.

Abri

Pour déterminer si une cible bénéficie d'un abri lors d'une attaque à distance, le joueur doit choisir un des coins de la case occupée par son personnage. Si au moins une des lignes qui mènent de ce coin à l'un des coins de la case de la cible passe par une case ou un bord qui bloque la ligne d'effet ou fournit un abri, ou à travers une case qui est occupée par une créature (autre que la cible elle-même), la cible bénéficie d'un abri (bonus de +4 à la CA).

Lorsqu'un personnage frappe au corps à corps une cible adjacente, elle bénéficie d'un abri si n'importe quelle ligne entre la case du personnage et celle de la cible traverse un mur (y compris un muret). Lorsqu'un personnage frappe une cible qui n'est pas adjacente (avec une arme à allonge par exemple), on utilise la règle des armes à distance pour déterminer la présence d'un abri.

Abri et obstacles bas. Un obstacle bas (comme un muret ne dépassant pas les hanches du personnage) fournit un abri, mais uniquement aux créatures distantes de 9 mètres ou moins (6 cases) de cet obstacle. L'attaquant peut ignorer l'abri s'il est plus près de l'obstacle que sa cible.

Abri et attaques d'opportunité. Un défenseur bénéficiant d'un abri ne s'expose pas aux attaques d'opportunité.

Abri et bonus aux jets de Réflexes. Un abri confère un bonus de +2 sur les jets de Réflexes contre les attaques dont le point d'origine ou le centre de rayonnement se situe de l'autre côté de l'abri par rapport au personnage. Les effets de type étendue peuvent contourner les coins et un abri n'est donc d'aucune aide face à ces attaques.

Abri et tests de Discréption. On peut utiliser un abri pour tenter un test de Discréption. Une autre possibilité est de bénéficier d'un camouflage.

Abri mou. Une créature, et même un ennemi, peut fournir un abri contre les attaques à distance, ce qui confère un bonus de +4 à la CA. Cependant, un abri mou de ce type ne confère aucun bonus aux jets de sauvegarde et ne permet pas de tenter un test de Discréption.

Abri et créatures de taille supérieure à la moyenne. On détermine la présence d'un abri au corps à corps de façon légèrement différente pour les créatures dont l'espace occupé est plus large que 1,50 mètre (1 case). Ces créatures peuvent choisir n'importe laquelle des cases qu'elles occupent pour déterminer si l'un de leurs adversaires bénéficie d'un abri. Inversement, lorsqu'on attaque une de ces créatures, on peut choisir n'importe laquelle des cases qu'elle occupe pour déterminer si elle bénéficie d'un abri.

Abri total. Lorsqu'un personnage ne peut établir de ligne d'effet vers une créature (par exemple, si elle se trouve derrière un mur haut), elle bénéficie d'un abri total par rapport à lui. On ne peut attaquer une créature qui bénéficie d'un abri total.

Degrés d'abri. Dans certains cas, un abri peut conférer un bonus plus important à la CA et aux jets de Réflexes, qui peuvent être doublés. De plus, une créature bénéficiant de cette forme d'abri supérieure obtient les effets de l'aptitude de classe d'esquive extraordinaire contre toutes les attaques contre lesquelles le bonus d'abri aux jets de Réflexes s'applique. Un abri supérieur confère également un bonus de +10 sur les tests de Discréption.

Camouflage

Pour déterminer si une cible bénéficie de camouflage lors d'une attaque à distance, le joueur doit choisir un des coins de la case occupée par son personnage. Si au moins une des lignes qui mènent de ce coin à l'un des coins de la case de la cible passe par une case ou un bord qui fournit un camouflage, la cible bénéficie d'un camouflage.

Lorsqu'un personnage frappe au corps à corps une cible adjacente, elle bénéficie d'un camouflage si sa case est entièrement couverte d'un effet qui procure un camouflage. Lorsqu'un personnage frappe une cible qui n'est pas adjacente (avec une arme à allonge par exemple), on utilise la règle des armes à distance pour déterminer la présence d'un camouflage.

De plus, certains effets magiques confèrent un camouflage contre toutes les attaques, quelles que soient les conditions.

Chance de rater. Si l'attaquant touche, le défenseur jette 1d100. S'il obtient un chiffre inférieur ou égal à 20%, l'attaque rate. Quand une créature bénéficie de plusieurs types de camouflage, appliquez seulement la chance de rater la plus importante ; ne les additionnez pas toutes.

Camouflage et tests de Discréption. On peut utiliser un camouflage pour tenter un test de Discréption. Une autre possibilité est de bénéficier d'un abri.

Camouflage total. Lorsqu'un personnage ne peut établir de ligne de mire vers une créature, mais qu'elle possède une ligne d'effet, elle bénéficie d'un camouflage total. On ne peut attaquer une créature qui bénéficie d'un camouflage total, mais on peut choisir attaquer une case où l'on pense qu'elle se trouve. Une attaque

réussie sur une case où se trouve effectivement un ennemi bénéficiant d'un camouflage total a une chance d'échec de 50%, au lieu des 20% habituels.

On ne peut effectuer une attaque d'opportunité contre un adversaire bénéficiant d'un camouflage total, même si l'on sait quelle case (ou quelles cases) il occupe.

Ignorer le camouflage. Un camouflage n'est pas toujours efficace. Par exemple, une zone faiblement éclairée ou sombre ne fournit aucun camouflage face à un attaquant qui dispose de la vision dans le noir. Rappelez-vous aussi que les personnages possédant la vision nocturne voient plus loin que les autres dans des conditions d'éclairage identiques.

Bien que l'invisibilité procure un camouflage total, il est tout de même possible de déceler la position d'une créature invisible en réussissant un test de Détection (à condition d'y voir, bien sûr). Un personnage invisible obtient un bonus de +20 sur les tests de Discrétion s'il se déplace et de +40 s'il reste immobile (bien que ses adversaires ne puissent le voir, ils peuvent le repérer grâce aux indices qu'il laisse dans l'environnement).

Degrés de camouflage. Il est possible de décider que certains types de camouflage sont plus ou moins efficaces qu'un camouflage type et modifier la chance d'échec en fonction.

Prise en tenaille

Un personnage bénéficie d'un bonus de prise en tenaille de +2 au jet d'attaque sur un adversaire si une personne ou une créature alliée se trouve sur un bord ou un coin opposé de l'adversaire par rapport au personnage et contrôle l'espace de l'adversaire.

En cas de doute sur une prise en tenaille, il faut tracer une ligne imaginaire entre les centres des cases des deux alliés. Si cette ligne traverse deux bords opposés de l'espace occupé par l'adversaire (y compris les coins de ses bords), alors, il y a prise en tenaille.

Exception. Dans le cas d'une créature occupant un espace de plusieurs cases, elle peut choisir n'importe laquelle de ces cases pour déterminer si elle prend un adversaire en tenaille.

Seul un allié qui est en mesure de porter une attaque de corps à corps sur un adversaire (c'est ce que signifie contrôler l'espace qu'il occupe) peut justifier un bonus de prise en tenaille contre cet adversaire.

Les créatures ayant une allonge de 0 mètre ne peuvent prendre en tenaille.

Cible sans défense

Un adversaire peut être sans défense parce qu'il est ligoté, endormi, paralysé, inconscient ou à la merci du personnage pour une autre raison.

Attaque normale. Un personnage sans défense subit un malus de -4 à la classe d'armure contre les attaques de corps à corps, mais n'est pas pénalisé contre les attaques à distance. L'éventuel bonus de Dextérité de la cible n'entre pas en compte dans le calcul de sa CA. En fait, on considère même que sa valeur de Dextérité est égale à 0, ce qui lui inflige un malus de -5 à la CA au lieu de son modificateur habituel. De plus, les roublards peuvent lui délivrer une attaque sournoise à tous les coups.

Coup de grâce. Par une action complexe, il est possible de tenter d'achever un ennemi sans défense en lui donnant un coup de grâce à l'aide d'une arme de corps à corps. Cette attaque peut également être portée avec un arc ou une arbalète, à condition que l'agresseur occupe une position adjacente à sa cible. L'attaque touche automatiquement et inflige un coup critique. Même si la cible survit aux dégâts, elle décède si elle rate un jet de Vigueur (DD 10 + dégâts infligés par l'attaque).

Un roublard peut également ajouter ses dégâts d'attaque sournoise à ceux du coup critique.

Le fait de donner un coup de grâce expose aux attaques d'opportunité.

Il est impossible de porter un coup de grâce aux créatures immunisées contre les coups critiques, comme les golems. On peut donner le coup de grâce à une créature qui bénéficie d'un camouflage total, mais cela nécessite deux actions complexes consécutives, une pour "trouver" sa cible et la seconde pour porter le coup.

Attaques spéciales

Table : attaques spéciales

Attaque spéciale	Description rapide
Aider quelqu'un	Confère à un allié un bonus de +2 sur un jet d'attaque ou à la CA
Bousculade	Repousse un adversaire de 1,50 m ou plus
Charge	Permet de se déplacer de deux fois sa vitesse et d'attaquer avec un bonus de +2
Combat à deux armes	Une arme dans chaque main
Combat monté	Sur une monture
Croc-en-jambe	Fait tomber un adversaire
Désarmement	Fait sauter une arme hors de la main d'un adversaire
Destruction	Frappe l'arme ou le bouclier d'un adversaire

Feinte	Annule l'éventuel bonus de Dextérité à la CA d'un adversaire
Lancer une arme à impact	Lance une flasque de produit dangereux à une cible
Lutte	Prises et coups bas
Renversement	Passe à côté ou au-dessus d'un adversaire en se déplaçant
Renvoi (intimidation) des morts-vivants	Canalise l'énergie positive (négative) pour repousser (intimider) les morts-vivants

Aider quelqu'un

Il est possible d'aider un allié au combat en distraignant son adversaire. Si un personnage est en position d'attaquer au corps à corps un ennemi qui est engagé au corps à corps avec un de ses compagnons, il peut assister ce dernier avec une action simple. S'il réussit une attaque de corps à corps contre une CA 10, il permet à son ami de bénéficier d'un bonus de +2 s'appliquant au jet d'attaque sur sa prochaine attaque contre cet adversaire ou un bonus de +2 à la CA contre la prochaine attaque de l'adversaire distrait (c'est le personnage venant en renfort qui décide s'il aide son compagnon à attaquer ou à se défendre). Ce bonus ne vaut que jusqu'au début du prochain tour de jeu du personnage ayant distrait.

Cette action simple permet également d'aider un ami différemment, par exemple en le secouant pour lui faire reprendre ses esprits s'il a été affecté par un sort tel qu'*hypnose* ou *sommeil*, ou pour l'aider lors d'un test de compétence.

Bousculade

Il est possible de tenter une bousculade par une action simple (une attaque) ou dans le cadre d'une charge (voir Charge, ci-dessous). Cette manœuvre a pour but de repousser l'adversaire plutôt que de lui infliger des dégâts. On ne peut bousculer un ennemi que s'il fait au maximum une catégorie de taille de plus que soi.

Amorcer une bousculade. Le personnage doit commencer par entrer dans l'espace de sa cible, ce qui l'expose à une attaque d'opportunité de la part de cette dernière, ainsi que de tous les autres adversaires qui le menacent. (Si le personnage possède le don Science de la bousculade, il ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part de sa cible.) Dans ce cas de figure bien précis, toute attaque d'opportunité effectuée par quelqu'un d'autre que la cible a 25 % de toucher cette dernière à la place du personnage (de la même manière, toute attaque d'opportunité visant la cible et tentée par un compagnon du personnage a 25 % de chances de toucher celui-ci). On joue d'abord le jet d'attaque avant de déterminer qui risque d'être touché.

Une fois les attaques d'opportunité résolues, le personnage et la cible jouent un test de Force opposé, chacun bénéficiant d'un bonus de +4 pour chaque catégorie de taille supérieure à la taille M (ou devant s'accommoder d'un malus de -4 par catégorie de taille inférieure). Si le personnage tente sa bousculade dans le cadre d'une charge, il bénéficie d'un bonus de +2. Quant à la cible, elle gagne un bonus de stabilité de +4 si elle a plus de deux jambes ou si elle particulièrement difficile à déplacer (comme un nain).

Résultat de la bousculade. Si le personnage remporte le test de Force opposé, il repousse sa cible sur 1,50 mètre. S'il décide de l'accompagner, il le repousse de 1,50 mètre supplémentaire par 5 points qu'il a obtenu au-dessus du test de Force adverse. Notez que, quel que soit le résultat du test de Force opposé, le personnage ne peut en aucun cas dépasser la distance de déplacement qui lui est allouée pour le round. (Si la cible recule, elle s'expose à des attaques d'opportunité, de même que le personnage qui l'accompagne dans son mouvement pour la repousser plus loin encore. À noter que seuls les intervenants extérieurs peuvent porter une attaque d'opportunité, pas le personnage ou sa cible.)

Si l'aventurier rate son test de Force opposé, c'est lui qui est repoussé sur 1,50 mètre. Si l'espace dans lequel il revient est occupé, il tombe à la renverse et se retrouve à terre.

Charge

La charge est une action complexe particulière, qui permet de parcourir une distance égale à deux fois sa vitesse de déplacement normale, tout en délivrant une attaque. En contrepartie, elle restreint sévèrement la manière dont il est possible de se déplacer.

Déplacement durant une charge. Le personnage doit absolument se déplacer avant d'attaquer, pas après. Il doit parcourir un minimum de 3 mètres (2 cases), la distance maximale qu'il peut couvrir étant égale au double de sa vitesse de déplacement normale. Le mouvement se fait en ligne droite, toujours vers l'adversaire ciblé. Le personnage doit avoir un passage dégagé vers l'adversaire, et rien ne doit gêner son mouvement (ni terrain difficile, ni obstacle).

Voici ce que signifie avoir un passage dégagé. Tout d'abord, le personnage doit se déplacer vers l'espace le plus proche de lui et à partir duquel il peut attaquer l'adversaire ciblé. (Si cet espace est occupé ou bloqué d'une autre façon, le personnage est dans l'incapacité de charger.) Ensuite, si n'importe quelle ligne entre son espace de départ et son espace d'arrivée passe par une case bloquante (comme un mur), par une case qui ralentit le mouvement (comme un terrain difficile) ou par un espace occupé par une créature (même un allié), alors le personnage ne peut charger. (Les créatures sans défense ne gênent pas les charges.)

Le personnage doit avoir une ligne de mire dégagée vers son adversaire au début de son tour de jeu pour pouvoir le charger.

On ne peut effectuer un pas de placement de 1,50 mètre dans le même round qu'une charge.

Dans le cas où l'activité d'un personnage est restreinte à une action simple ou de mouvement par round, il lui est tout de même possible de charger, mais il ne peut alors se déplacer que de sa vitesse, au lieu de deux fois sa vitesse. Il est interdit d'utiliser cette option si l'activité du personnage n'est pas effectivement restreinte à une action simple ou de mouvement par round.

Attaque lors d'une charge. Après s'être déplacé, le personnage peut délivrer une attaque au corps à corps, et une seule. L'inertie de la charge lui confère un bonus de +2 au jet d'attaque. Dans le même temps, son assaut désordonné lui inflige un malus de -2 à la CA jusqu'à son prochain tour de jeu.

Une charge confère un bonus de +2 sur le test opposé de Force joué lors d'une bousculade.

Même si le personnage dispose normalement de plusieurs attaques par round (généralement grâce à un bonus de base à l'attaque élevé, ou parce qu'il porte plusieurs armes), il ne peut porter qu'une seule attaque à la suite d'une charge.

Charge à la lance d'arçon. Une lance d'arçon inflige des dégâts doublés si un personnage monté l'utilise au cours d'une charge.

Réception de charge. Certaines armes perforantes, telles que la lance et le trident, infligent des dégâts doublés à un adversaire chargeant, en préparant une réception de charge, en calant l'extrémité de leur hampe ou en la plantant dans le sol.

Combat à deux armes

Si, en plus de son arme principale dans sa main directrice, un personnage manie une arme secondaire dans sa main non directrice, celle-ci lui permet de passer une attaque supplémentaire par round. (Cette attaque supplémentaire n'est possible que lors d'une attaque à outrance.) Le personnage subit un malus au jet d'attaque : -6 à sa ou ses attaques principales et -10 à l'attaque secondaire. Il peut réduire ces malus de deux façons :

- Si le personnage utilise une arme secondaire légère, les malus baissent de 2 points chacun. (Une attaque à mains nues est toujours considérée comme une arme légère).
- Le don Combat à deux armes réduit le malus de la main directrice de 2 points et celui de la main non directrice de 6 points.

Les diverses combinaisons possibles sont résumées par la Table : malus liés combat à deux armes.

Table : malus liés au combat à deux armes

Circonstances	Main directrice	Autre main
Malus normaux	-6	-10
Arme légère dans l'autre main	-4	-8
Don de Combat à deux armes	-4	-4
Arme légère dans l'autre main et don de Combat à deux armes	-2	-2

Arme double. Le personnage peut utiliser une arme double pour délivrer une attaque supplémentaire avec la tête qu'il tient dans sa main non directrice, comme s'il utilisait deux armes. Les malus qu'il subit sont les mêmes que s'il utilisait une arme secondaire légère dans sa main non directrice.

Armes de jet. Les règles sont les mêmes pour un personnage qui utilise une arme de jet dans chaque main. Les dards et les shurikens sont alors traités comme des armes légères, tandis que les bolas, le filet, la fronde et les javelins sont considérés comme des armes à une main.

Combat monté

Les chevaux au combat. Destriers et poneys de guerre, ainsi que les chiens de selle, sont d'excellentes montures de combat. Par contre, poneys, chevaux légers et lourds sont effrayés par les cris et le bruit des armes. Si le personnage décide de rester en selle, il doit réussir un test d'Équitation (DD 20) au début de chaque round pour contrôler sa monture, ce qui lui prend une action de mouvement. En cas de succès, il peut exécuter une action simple après son action de mouvement. Sinon, l'action de mouvement se transforme en action complexe, ce qui signifie que le personnage ne peut rien faire d'autre avant son tour de jeu suivant.

La monture agit avec le même score d'initiative que son maître, et conformément aux ordres de ce dernier. C'est la vitesse de déplacement du cheval qui est prise en compte pour déterminer la distance parcourue au cours du round, et le fait de se déplacer lui coûte une action.

Contrairement au poney, le cheval est un animal de taille G. Il occupe un espace de 3 mètres de large. Pour simplifier, on considère que le personnage partage l'espace de sa monture pendant le combat.

Combat en selle. Sur un test d'Équitation réussi (DD 5), le personnage peut guider sa monture avec les genoux, ce qui lui permet d'utiliser ses deux mains pour attaquer ou se défendre. C'est une action libre.

Face à un adversaire à pied de taille M ou moins, le personnage bénéficie du bonus de +1 au jet d'attaque conféré par une position surélevée. Si la monture se déplace de plus de 1,50 mètre, l'aventurier est limité à une seule attaque au corps à corps. Cela s'explique par le fait qu'il doive attendre que sa monture atteigne l'ennemi avant de frapper ; il lui est donc impossible de choisir l'option d'attaque à outrance. Même si la monture se déplace à sa vitesse maximale, le cavalier ne subit aucun malus sur son jet d'attaque au corps à corps. Lorsque sa monture charge, un cavalier subit le malus de -2 à la CA. S'il effectue son attaque à la fin de la charge, il bénéficie aussi du bonus au jet d'attaque. Si l'aventurier utilise une lance d'arçon, il délivre des dégâts doublés en cas de charge.

Il est possible d'utiliser une arme à distance pendant que la monture effectue un double déplacement, mais le jet d'attaque s'accompagne alors d'un malus de -4. Si le cheval court (vitesse de déplacement multipliée par quatre), les jets d'attaque à distance du personnage subissent un malus de -8. Dans les deux cas, le jet d'attaque s'effectue au moment où la monture a parcouru la moitié de son déplacement. Le personnage peut choisir d'attaquer à outrance avec une arme à distance pendant que sa monture se déplace. De même, ne se déplaçant pas lui-même, il peut exécuter des actions de mouvement, telles que charger une arbalète légère.

Utilisation de sorts en selle. Le personnage lance ses sorts normalement si sa monture se déplace au maximum d'une distance correspondant à sa vitesse de déplacement, soit avant, soit après l'incantation. Si l'aventurier choisit de jeter son sort pendant que sa monture se déplace (autrement dit, s'il la fait avancer avant l'incantation, puis après), il doit réussir un test de Concentration (DD 10 + niveau du sort) pour ne pas perdre son sort. Si le cheval court, le personnage peut lancer un sort après que sa monture a parcouru deux fois sa vitesse de déplacement, mais sa tâche est plus difficile encore en raison des violentes secousses (DD 15 + niveau du sort).

Chute de la monture. Si la monture tombe pour une raison ou une autre, le cavalier doit réussir un test d'Équitation (DD 15) pour amortir sa chute. Dans le cas contraire, le choc lui inflige 1d6 points de dégâts.

Chute du personnage. Si le personnage perd connaissance, il a 50 % de chances de rester en selle (75 % s'il utilise une selle de guerre). Dans le cas contraire, il tombe et subit 1d6 points de dégâts. Si son cavalier n'est plus là pour le diriger, le cheval évite les combats.

Croc-en-jambe

On peut essayer de faire trébucher son adversaire en remplacement d'une attaque de corps à corps à mains nues. La cible doit être au maximum d'une catégorie de taille plus grande que l'attaquant.

Croc-en-jambe. Le résultat du croc-en-jambe est déterminé par une attaque de contact au corps à corps à mains nues. Le personnage s'expose donc à une attaque d'opportunité de la part de sa cible.

En cas de succès, l'attaquant joue un test de Force opposé par un test de Force ou de Dextérité du défenseur (ce dernier choisissant la caractéristique la plus favorable). Ils bénéficient chacun d'un bonus de +4 pour chaque catégorie de taille supérieure à la taille M, ou d'un malus de -4 par catégorie de taille inférieure à M. Le défenseur obtient un bonus de stabilité de +4 s'il a plus de deux jambes ou s'il est particulièrement difficile à déplacer. Si l'attaquant l'emporte, le défenseur tombe à la renverse. Par contre, si c'est le défenseur qui s'impose, il peut à son tour tenter de déséquilibrer son agresseur (c'est alors lui qui joue un test de Force, l'ancien attaquant lui répondant par un test de Force ou de Dextérité).

Éviter l'attaque d'opportunité. Un personnage possédant le don Science du désarmement ne s'expose pas à une attaque d'opportunité lors d'un désarmement, pas plus qu'un personnage utilisant une arme pour sa tentative (voir ci-dessous).

Résultat du croc-en-jambe. Quiconque perd l'équilibre se retrouve à terre (voir la Table : modificateurs à la classe d'armure). Se remettre debout nécessite une action de mouvement.

Jeter un adversaire monté à bas de sa selle. Ce type d'attaque permet de jeter un adversaire monté à bas de sa monture. Dans ce cas, le défenseur peut, s'il le souhaite, substituer un test d'Équitation à son test de Force ou de Dextérité. Si l'attaquant l'emporte, il entraîne son adversaire au sol.

Croc-en-jambe avec une arme. Certaines armes, dont la chaîne cloutée, le fléau d'armes léger, le fléau d'armes lourd et le fléau double, le fouet, la guisarme et la hallebarde, peuvent être utilisées pour des crocs-en-jambe.

Dans ce cas, le personnage porte une attaque de contact au corps à corps plutôt qu'une attaque de contact au corps à corps à mains nues, et ne provoque donc pas d'attaque d'opportunité.

Désarmement

En remplacement d'une attaque au corps à corps, on peut tenter de désarmer son adversaire. Un personnage qui réussit cette manœuvre à l'aide d'une arme fait lâcher son arme à son adversaire, et elle tombe au sol. Si le personnage réussit la manœuvre à mains nues, il attrape l'arme de son adversaire.

Lorsqu'un personnage tente un désarmement à l'aide d'une arme, on suit les étapes suivantes. Si l'objet qu'on tente de désarmer n'est pas une arme de corps à corps (comme un arc ou une baguette), le défenseur joue tout de même un test d'attaque, mais il subit un malus et ne peut tenter de désarmer le personnage en retour si jamais celui-ci échoue dans sa tentative.

Étape 1 : attaque d'opportunité. Tenter de désarmer son adversaire provoque une attaque d'opportunité de sa part, à moins que le personnage ne possède le don Science du désarmement. Si cette attaque d'opportunité inflige des dégâts, le désarmement échoue.

Étape 2 : jet opposé. Le personnage et sa cible jouent un jet d'attaque opposé avec leurs armes respectives. Le porteur d'une arme à deux mains bénéficie d'un bonus de +4 sur ce jet, tandis que celui d'une arme légère subit un malus de -4. (Une attaque à mains nues est toujours considérée comme une arme légère, ce qui implique toujours un malus lors des tentatives de désarmement à mains nues.) Si les combattants sont de taille différente, le plus grand bénéficie d'un bonus de +4 par catégorie d'écart. Si l'objet ciblé n'est pas une arme de corps à corps, le défenseur subit un malus de -4 sur son jet.

Étape 3 : conséquences. Si le personnage l'emporte, il désarme sa cible. Dans le cas où il a attaqué à mains nues, il arrache l'arme des mains de son adversaire et peut par la suite s'en servir normalement. Sinon, elle gît aux pieds du défenseur.

Par contre, si c'est ce dernier qui l'emporte, il peut instantanément contre-attaquer et tenter à son tour de désarmer l'aventurier (on joue alors un nouveau jet d'attaque opposé). Sa tentative ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part du personnage. S'il échoue à son tour, le personnage ne peut pas contre-attaquer lui-même.

Notes. Si la cible porte des gantelets cloutés, il est impossible de les lui arracher à l'aide d'une tentative de désarmement. Si l'arme de la cible est fixée à un gantelet d'armes, elle bénéficie d'un bonus de +10 au jet d'attaque opposé contre toute tentative de désarmement.

Saisir des objets

On peut utiliser la manœuvre de désarmement pour arracher un objet porté par un ennemi. Si l'on veut attraper l'objet, ce désarmement doit se faire à mains nues. Si l'objet n'est pas spécialement bien attaché ou paraît simple à arracher ou à déchirer, l'attaquant obtient un bonus de +4. Contrairement à une tentative de désarmement habituelle, aucune contre-attaque n'est possible en cas d'échec. Les règles sont par ailleurs les mêmes.

Il est impossible d'arracher un objet qui est bien arrimé, comme un anneau ou un bracelet, à moins d'avoir immobilisé son porteur (voir Lutte). Même ainsi, le défenseur obtient un bonus de +4 sur son jet de résistance.

Destruction

Si le personnage utilise une arme tranchante ou contondante, il peut s'en servir pour frapper l'arme ou le bouclier de son adversaire avec une attaque au corps à corps. Le personnage doit alors suivre les étapes suivantes. (S'il désire frapper un objet autre qu'une arme ou un bouclier, voir ci-dessous.)

Étape 1 : attaque d'opportunité. Frapper l'arme ou le bouclier de l'ennemi oblige à se désintéresser de lui pendant une fraction de seconde, ce qui lui suffit pour délivrer une attaque d'opportunité. (Un personnage qui possède le don Science de la destruction ne s'expose pas à cette attaque.)

Étape 2 : jets opposés. Le personnage et sa cible jouent un jet d'attaque opposé avec leurs armes respectives. Le porteur d'une arme à deux mains bénéficie d'un bonus de +4 sur ce jet, tandis que celui d'une arme légère subit un malus de -4. Si les combattants sont de taille différente, le plus grand bénéficie d'un bonus de +4 par catégorie d'écart.

Étape 3 : conséquences. Si le personnage l'emporte, il délivre un coup violent à l'arme ou au bouclier de son adversaire. Déterminez les dégâts normalement et ôtez le nombre de points de résistance correspondant à l'objet endommagé. Voir la Table : solidité et points de résistance des armes, armures et boucliers ordinaires, pour savoir combien une arme ou un bouclier peut subir de points de dégâts avant d'être détruit.

Si la tentative de destruction échoue, le personnage n'inflige aucun dégât.

Destruction d'un objet tenu ou porté. Une tentative de destruction sur un objet porté ou tenu ne se résout pas par un jet opposé d'attaque, mais par un jet d'attaque normal contre la CA de l'objet. La CA d'un objet tenu ou porté est égale à 10 + son modificateur de taille + le modificateur de Dextérité de son porteur. Attaquer un objet tenu ou porté provoque une attaque d'opportunité au même titre qu'attaquer un objet en main. Pour arracher un objet porté par un adversaire, comme une cape ou une paire de lunettes, plutôt que de l'endommager, voir Désarmement. Il est impossible de détruire une armure portée par une autre personne.

Table : solidité et points de résistance des armes, armures et boucliers ordinaires

Arme, armure ou bouclier	Solidité	pr ¹
Lame légère	10	2
Lame à une main	10	5
Lame à deux mains	10	10
Arme légère à manche en métal	10	10
Arme à une main à manche en métal	10	20
Arme légère à manche en bois	5	2
Arme à une main à manche en bois	5	5

Arme à deux mains à manche en bois	5	10
Arme à projectiles	5	5
Armure	spécial ²	bonus d'armure ×5
Targe	10	5
Rondache en bois	5	7
Écu en bois	5	15
Rondache en acier	10	10
Écu en acier	10	20
Pavois	5	20

1 Le total de points de résistance indiqué correspond à un objet de taille M. Il est divisé par 2 pour chaque catégorie de taille inférieure à M et multiplié par 2 pour chaque catégorie de taille supérieure à M.

2 Dépend de la matière utilisée.

Feinte

Feinter est une action simple. Le personnage doit effectuer un test de Bluff opposé par un test de Psychologie de sa cible. Cette dernière bénéficie d'un bonus sur son test égal à son bonus de base à l'attaque, en plus des modificateurs habituels. Si le résultat du test de Bluff du personnage est supérieur au résultat du test Bluff de la cible, celle-ci perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA contre la prochaine attaque au corps à corps du personnage. L'attaque doit impérativement se produire avant ou lors du prochain tour de jeu de l'aventurier. Contre un ennemi non humanoïde, le test de Bluff s'effectue avec un malus de -4. Contre une créature d'intelligence animale (Int 1 ou 2), le malus est de -8. Enfin, il est impossible de feinter un monstre dénué d'intelligence.

Feinter en combat ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Feinter par une action de mouvement. Un personnage possédant le don Science de la feinte peut effectuer une feinte par une action de mouvement plutôt que par une action simple.

Lancer une arme à impact

On appelle arme à impact toute arme à distance dont le contenant se brise ou se déchire au moindre choc, pour répandre son contenu à plus d'un mètre à la ronde. Le résultat du lancer est déterminé par une attaque de contact à distance contre la cible. Les armes à impact ne nécessitent aucune formation et il n'y a donc jamais de malus de -4 pour non-formation. Si le coup touche, l'arme à impact inflige les dégâts d'un coup au but à la cible et des dégâts d'aspersion à toutes les créatures distantes de 1,50 mètre ou moins.

Au lieu d'une créature, il est possible de viser une intersection de cases. On joue cela comme une attaque à distance contre une CA de 5. Cependant, aucune créature ne reçoit alors les dégâts d'un coup au but, bien que toutes les créatures des cases adjacentes à l'intersection subissent les dégâts d'aspersion. (Il est impossible de viser une intersection si elle est occupée par une créature, comme une créature de taille G ou plus. Dans ce cas, on doit viser la créature elle-même.)

Si l'attaque rate, qu'elle vise une créature ou une intersection, jouez 1d8 pour déterminer dans quelle direction se produit l'impact par rapport à la cible : sur un 1, le lancer était trop court, sur un 2, trop court et à gauche, et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre. On compte alors un nombre de cases égal au facteur de portée du tir. Par exemple, si un personnage rate un lancer à deux facteurs de portée et obtient un 1 sur son d8, l'arme à impact atterrit deux cases devant le point visé. Après avoir déterminé le point de chute de l'arme à impact, elle inflige des dégâts d'aspersion à toutes les créatures se situant à 1,50 mètre ou moins.

Lutte

Test de lutte

Cette forme de combat exige d'effectuer plusieurs tests de lutte opposés entre le personnage et son adversaire. Le test de lutte ressemble au jet d'attaque au corps à corps. Le modificateur de lutte est égal à : Bonus de base à l'attaque + modificateur de Force + modificateur de taille spécial.

Modificateur de taille spécial. Ce modificateur vient remplacer le modificateur de taille habituel. En situation de lutte, le fait d'être plus grand que son adversaire confère un énorme avantage : colossal (C) +16, gigantesque (Gig) +12, très grand (TG) +8, grand (G) +4, moyen (M) +0, petit (P) -4, très petit (TP) -8, minuscule (Min) -12, infime (I) -16.

Engager une lutte

Pour engager une lutte, le personnage doit commencer par saisir sa cible et assurer sa prise, ce qui se joue par une attaque de contact au corps à corps. Si l'aventurier peut porter plusieurs attaques par round, il peut essayer

d'engager une lutte plusieurs fois par round (avec un bonus de base réduit normalement pour chaque attaque supplémentaire).

Étape 1 : attaque d'opportunité. Le personnage s'expose à une attaque d'opportunité de la part de sa cible. Si cette attaque lui inflige le moindre dégât, sa tentative d'engager une lutte échoue. (Certains monstres ne provoquent pas d'attaque d'opportunité quand ils essayent d'engager une lutte. C'est aussi le cas des personnages qui possèdent le don Science du combat à mains nues.)

Étape 2 : saisir l'adversaire. Le personnage doit réussir une attaque de contact au corps à corps pour saisir sa cible. S'il la rate, la tentative d'engager une lutte échoue. S'il la réussit, on passe à l'étape 3. (On appelle cet instant précis la saisie.)

Étape 3 : assurer sa prise. Par une action libre, le personnage et sa cible effectuent un test de lutte opposé. Si le personnage l'emporte, la lutte est engagée, et il inflige à son adversaire des dégâts égaux à ceux d'une attaque à mains nues.

Si l'aventurier est battu lors du test opposé, la tentative d'engager une lutte échoue. Les tentatives d'un personnage pour assurer sa prise sur un ennemi faisant au moins deux catégories de taille de plus que lui échouent systématiquement.

Dans le cas d'une égalité, le belligérant ayant le modificateur de lutte le plus élevé l'emporte. Si cela ne suffit pas à les départager, on doit tirer le vainqueur au hasard.

Étape 4 : poursuivre la lutte. Pour pouvoir continuer la lutte pendant les rounds suivants, le personnage doit entrer dans l'espace occupé par son adversaire. (Ce déplacement est gratuit et ne compte pas dans le mouvement du round.) Ce mouvement l'expose à d'éventuelles attaques d'opportunité, mais uniquement de la part des intervenants extérieurs, pas de son adversaire direct.

Si le personnage ne peut pénétrer dans l'espace de son adversaire, il ne peut poursuivre la lutte et doit lâcher immédiatement sa cible. Pour lutter à nouveau, il doit reprendre à l'étape 1.

Conséquences de la lutte

Un combattant en situation de lutte n'intervient plus sur le reste du combat et se défend avec moins d'efficacité.

Plus d'espace contrôlé. Le personnage ne contrôle plus aucun espace (il ne peut donc plus porter d'attaque d'opportunité).

Plus de bonus de Dextérité. Le personnage perd son bonus de Dextérité à la CA contre les intervenants extérieurs (mais continue d'en bénéficier contre la ou les créatures qui luttent avec lui).

Plus de déplacement. Il est normalement impossible de se déplacer pendant une lutte. On peut cependant effectuer un test de lutte pour réussir à se déplacer en situation de lutte (voir ci-dessous).

Options d'un personnage agrippé

Un combattant agrippé en situation de lutte (qu'il en soit l'instigateur ou pas) peut effectuer n'importe laquelle des actions suivantes. Certaines d'entre elles remplacent une attaque au lieu d'être une action simple ou complexe. Si le bonus de base à l'attaque du personnage est assez élevé pour conférer plusieurs attaques, il peut entreprendre l'une de ces actions pour chacune de ses attaques, mais avec un bonus de base réduit normalement pour chaque attaque supplémentaire.

Activer un objet magique. Le personnage peut activer un objet magique, à condition qu'il ne s'agisse pas d'un objet à fin d'incantation (comme un parchemin). Il n'a pas besoin de réussir un test opposé de lutte pour cela.

Attaquer l'adversaire. Le personnage peut attaquer un autre lutteur à mains nues ou à l'aide d'une arme naturelle ou d'une arme manufacturée légère. Il subit un malus de -4 sur son jet d'attaque. Il est impossible de combattre à deux armes lors d'une lutte, même si ce sont deux armes légères.

Lancer un sort. Un personnage agrippé ou même immobilisé (voir ci-dessous) en situation de lutte peut tenter de lancer un sort, à condition qu'il s'agisse d'un sort dont le temps d'incantation est de 1 action, sans composante gestuelle et dont le personnage a les composantes matérielles et/ou le focaliseur nécessaires en main. Les sorts exigeant une préparation complexe ou précise (comme tracer un cercle à la poudre d'argent pour *protection contre le Mal*) sont impossibles à jeter dans une telle situation. Même si le sort et les préparatifs répondent aux conditions ci-dessus, il doit tout de même réussir un test de Concentration (DD 20 + niveau du sort) sous peine de perdre son sort. Il n'a pas besoin de réussir un test opposé de lutte pour lancer un sort.

Infliger des dégâts à l'adversaire. Pendant une lutte, le personnage peut infliger à son adversaire autant de dégâts qu'une attaque à mains nues. Pour cela, il doit effectuer un test opposé de lutte en remplacement d'une attaque. Si le personnage l'emporte, il inflige autant de dégâts qu'une attaque à mains nues, soit 1d3 points de dégâts non-létaux si l'attaquant est de taille M ou 1d2 points s'il est de taille P, plus le modificateur de Force dans les deux cas. Le personnage peut tenter d'occasionner des dégâts létaux, mais dans ce cas, il subit un malus de -4 au test de lutte opposé.

Exception. Le moine délivre davantage de dégâts que n'importe quel autre aventurier en combattant à mains nues, et il s'agit de dégâts létaux. Toutefois, il peut, s'il le souhaite, infliger des dégâts non-létaux, sans subir le malus de -4 normal dans ce cas de figure.

Dégainer une arme légère. Le personnage peut dégainer une arme légère par une action de mouvement, à condition de réussir un test opposé de lutte.

Échapper à l'adversaire. L'aventurier peut échapper à une lutte en réussissant un test opposé de lutte en remplacement d'une attaque. S'il possède la compétence Évasion, il peut s'en servir à la place du test de lutte, mais cela nécessite une action simple. S'il est agrippé en situation de lutte par plusieurs adversaires en même temps, son test de lutte doit être supérieur à chacun des leurs (mais un adversaire n'est pas obligé de le retenir). Si le personnage réussit à s'échapper, il achève son action en se déplaçant sur n'importe quelle case adjacente à son adversaire.

Se déplacer. Le personnage peut se déplacer à la moitié de sa vitesse, en emmenant avec lui toutes les personnes qu'il agrippe, à condition de réussir un test opposé de lutte. Cela nécessite une action simple et il faut obtenir un résultat supérieur à celui de tous les protagonistes de la lutte.

Note. Un personnage obtient un bonus de +4 sur son test opposé pour déplacer un adversaire immobilisé. Ce bonus n'est pas valable si plus d'une personne est impliquée dans la lutte.

Récupérer une composante matérielle. Le personnage agrippé en situation de lutte peut récupérer une composante matérielle depuis l'intérieur de sa sacoche par une action complexe. Cela ne nécessite pas de test opposé de lutte.

Immobiliser l'adversaire. Le personnage peut immobiliser son adversaire pendant 1 round en remportant un test opposé de lutte, joué en remplacement d'une attaque. Une fois qu'un adversaire est immobilisé, de nouvelles options s'ouvrent au personnage.

Libérer un allié immobilisé. Si le personnage est agrippé à un ennemi qui tient immobilisé l'un de ses compagnons, il peut effectuer un test opposé de lutte en remplacement d'une attaque afin de le libérer. S'il réussit, son compagnon n'est plus immobilisé, mais il est toujours agrippé.

Retourner l'arme de l'adversaire contre lui. Si son adversaire tient une arme légère, le personnage peut l'utiliser pour l'attaquer. Il doit jouer un test opposé de lutte en remplacement d'une attaque. S'il l'emporte, il peut faire un jet d'attaque à l'aide de cette arme, avec un malus de -4. (Cela ne nécessite pas d'action supplémentaire.) Le personnage n'obtient pas l'arme pour autant ; son adversaire la tient toujours.

Options d'un personnage qui immobilise son adversaire

Un adversaire immobilisé est à la merci du personnage. Cependant, maintenir une créature immobilisée est plus contraignant que de l'agripper. Il dispose des options précédentes : infliger des dégâts, retourner son arme contre lui et se déplacer. Il peut aussi l'empêcher de parler s'il le désire.

On peut tenter de désarmer un ennemi immobilisé ou de lui arracher un objet bien arrimé, mais il bénéficie d'un bonus de +4 pour résister.

Un personnage peut relâcher une créature qu'il immobilise, simplement par une action libre. Dans ce cas, tous les deux ne sont plus considérés comme agrippés l'un à l'autre.

Il est impossible de dégainer ou d'utiliser une arme (contre quiconque), de libérer un allié immobilisé, de récupérer une composante matérielle, d'immobiliser un autre ennemi ou d'échapper à un autre adversaire tant qu'on immobilise une créature.

Options d'un personnage qui est immobilisé par un adversaire

Un personnage immobilisé en situation de lutte est incapable de bouger pendant 1 round, mais n'est pas sans défense pour autant. Tant qu'il est immobilisé, il subit un malus de -4 contre les autres adversaires que celui qui l'immobilise. Celui-ci peut aussi décider d'empêcher le personnage de parler. Lors de son tour de jet, le personnage peut tenter de se dégager en remportant un test opposé de lutte qu'il joue en remplacement d'une attaque de corps à corps. S'il possède la compétence Évasion, il peut s'en servir à la place du test de lutte, mais cela nécessite une action simple. S'il réussit, il n'est plus immobilisé, mais il reste agrippé en situation de lutte.

Se mêler à une lutte

Si la cible du personnage est déjà en situation de lutte avec quelqu'un d'autre, il peut engager une lutte avec elle en remplacement d'une attaque, comme indiqué ci-dessus, si ce n'est qu'elle n'a pas droit à une attaque d'opportunité contre lui et que la saisie est automatique. Le personnage doit tout de même réussir un test de lutte opposé pour infliger des dégâts pour participer à la lutte.

Si plusieurs adversaires participent à la même lutte, le personnage peut choisir contre lequel il joue son test opposé de lutte.

Lutte à plus de deux participants

Il est possible de lutter à plus de deux. Jusqu'à quatre combattants peuvent agripper un même adversaire. Les créatures ayant une catégorie de taille de moins que leur ennemi comptent pour un demi dans ce calcul, celles qui ont une catégorie de taille de plus comptent double, et celles qui ont deux catégories de taille de plus comptent quadruple.

Si le personnage se retrouve agrippé en situation de lutte contre plusieurs adversaires, il peut choisir contre lequel jouer son test opposé de lutte. Tenter de s'échapper d'une lutte est une exception : il faut réussir un test opposé de lutte contre tous ses adversaires dans la lutte.

Renversement

On peut essayer de renverser son adversaire par une action simple effectuée au cours d'un déplacement. (Il est normalement impossible d'effectuer une action simple au cours d'un déplacement, le renversement est une exception.) Ce type d'attaque vise à bousculer l'adversaire afin de traverser l'espace qu'il occupe et de poursuivre son déplacement. La cible doit au maximum avoir une catégorie de taille de plus que le personnage. Une seule tentative de renversement est possible par round.

Un personnage qui tente un renversement doit suivre les étapes suivantes.

Étape 1 : attaque d'opportunité. Puisque le personnage doit pénétrer dans l'espace occupé par le défenseur, il provoque une attaque d'opportunité de sa part.

Étape 2 : le défenseur évite ? Le défenseur a alors le choix d'éviter l'assaut ou de tenter de le bloquer. S'il l'évite, il ne subit aucun autre effet. Si le personnage effectuait une charge, il peut continuer à avancer. (Un personnage peut toujours traverser l'espace occupé par un adversaire si celui-ci le laisse passer.) Dans tous les cas, la tentative de renversement ne compte pas comme une des actions du tour du personnage (mis à part pour le mouvement nécessaire pour pénétrer dans la case de l'adversaire). Si le défenseur décide de bloquer, voir l'étape 3.

Étape 3 : le défenseur bloque ? Si le défenseur essaye de bloquer le personnage, celui-ci doit effectuer un test de Force opposé par un test de Force ou de Dextérité du défenseur (selon le meilleur modificateur). Ils bénéficient chacun d'un bonus de +4 pour chaque catégorie de taille supérieure à la taille M, ou d'un malus de -4 par catégorie de taille inférieure à M. Si le personnage tente son renversement dans le cadre d'une charge, il bénéficie d'un bonus de +2. Quant à la cible, elle gagne un bonus de stabilité de +4 si elle a plus de deux jambes ou si elle est particulièrement difficile à déplacer (comme un nain). Si le personnage l'emporte, le défenseur tombe à la renverse. Par contre, si le défenseur remporte le test, il effectue immédiatement un test de Force opposé par un test de Force ou de Dextérité du personnage, avec les mêmes modificateurs dépendant de la taille que précédemment (mais pas les autres modificateurs). S'il remporte ce test, le personnage tombe à terre.

Étape 4 : conséquences. Si le personnage réussit à renverser son adversaire, il continue son déplacement normalement. Par contre, si c'est le personnage qui se fait renverser, il doit reculer de 1,50 mètre dans la direction d'où il vient et y tombe à la renverse, ce qui achève son mouvement. Si le personnage échoue, mais ne se fait pas renverser, il recule de 1,50 mètre dans la direction d'où il vient, ce qui finit son mouvement. Si cet espace est occupé, il y tombe automatiquement à la renverse.

Science du renversement. La cible d'un personnage possédant le don Science du renversement ne peut choisir de l'éviter et doit absolument le bloquer.

Renversement monté (piétinement). Lors d'une tentative de renversement monté, la monture du personnage effectue le test de Force qui détermine le succès ou l'échec du renversement (et on prend sa taille en compte plutôt que celle du cavalier). Si le personnage possède le don Piétinement, le défenseur ne peut choisir de l'éviter, et en cas de renversement réussi, la monture du personnage peut porter un coup de sabot.

Renvoi (intimidation) des morts-vivants

Les prêtres bons et certains prêtres neutres, ainsi que les paladins, sont capables de canaliser suffisamment d'énergie positive pour repousser ou détruire les morts-vivants. Quant aux prêtres mauvais et aux autres prêtres neutres, eux canalisent l'énergie négative, grâce à laquelle ils peuvent intimider ou contrôler les morts-vivants, voire augmenter leur moral. Quel que soit l'effet exact, le terme général pour cette activité est le renvoi des morts-vivants. Lorsqu'un personnage tente d'exercer son pouvoir divin sur les créatures mortes-vivantes, il fait un test de renvoi des morts-vivants.

Test de renvoi des morts-vivants

Le renvoi des morts-vivants est un pouvoir surnaturel qu'un personnage peut utiliser avec une action simple. Ce faisant, il ne s'expose à aucune attaque d'opportunité. Il doit brandir son symbole sacré dans la direction des morts-vivants à affecter, ce qui est considéré comme une attaque.

Nombre d'utilisations quotidiennes. Chaque jour, le personnage peut faire appel à ce pouvoir un nombre de fois égal à $3 + \text{son modificateur de Charisme}$. Il peut augmenter ce quota en choisissant le don Emprise sur les morts-vivants.

Portée. Les morts-vivants les plus proches sont affectés les premiers. Le pouvoir a une portée maximale de 18 mètres. Il est impossible de repousser les morts-vivants bénéficiant d'un abri total par rapport au personnage. Une ligne de mire n'est pas nécessaire, mais une ligne d'effet dégagée doit exister entre le personnage et chaque créature qu'il affecte.

Test de renvoi des morts-vivants. La première chose à faire est d'effectuer un test de renvoi pour déterminer quel type de morts-vivants est affecté. Il s'agit en fait d'un test de Charisme (1d20 + modificateur de Charisme). La Table : renvoi des morts-vivants indique le nombre de DV des morts-vivants que le personnage peut affecter en fonction de son niveau. Sa tentative de renvoi reste sans effet contre les morts-vivants ayant davantage de DV que ce que la table l'autorise à affecter.

Jet d'efficacité du renvoi des morts-vivants. Si le résultat du test de renvoi permet d'affecter un ou plusieurs morts-vivants compris dans un rayon de 18 mètres, le personnage effectue un jet d'efficacité du renvoi des morts-vivants (2d6 + son niveau de prêtre + son modificateur de Charisme) pour déterminer le nombre de DV de morts-vivants qu'il affecte.

Si la valeur de Charisme du personnage est moyenne ou faible, il est possible (bien que cela ne soit pas courant) d'obtenir un résultat de renvoi inférieur à celui qu'indique la Table : renvoi des morts-vivants.

Les morts-vivants déjà affectés, mais se trouvant encore à portée, ne comptent plus. Si le personnage utilise une seconde fois son pouvoir, il ne gaspille pas son énergie à les repousser ou à les intimider de nouveau.

Effet et durée du renvoi. Les morts-vivants repoussés fuient aussi vite que possible, pendant 1 minute (10 rounds). Si toute retraite leur est coupée, ils se recroquevillent, ce qui offre un bonus de +2 au jet d'attaque à quiconque décide de les frapper. Par contre, il suffit que le prêtre s'approche à moins de 3 mètres d'eux pour qu'ils se remettent à agir normalement (si le personnage se trouve déjà à moins de 3 mètres d'eux, il ne les affecte en rien, mais l'effet du renvoi se dissipe s'il s'approche un tant soit peu d'eux). Le prêtre peut attaquer les morts-vivants à distance (tant qu'il n'approche pas à moins de 3 mètres) et n'importe qui d'autre peut les affronter au contact sans qu'ils recommencent à agir normalement.

Destruction des morts-vivants. Si le niveau du prêtre est au moins deux fois supérieur au nombre de DV des morts-vivants qu'il affecte, ceux qu'il devrait repousser sont automatiquement détruits.

Tableau : renvoi des morts-vivants

Résultat du test de renvoi DV maximaux des morts-vivants affectés

0 ou moins	Niveau du prêtre -4
1-3	Niveau du prêtre -3
4-6	Niveau du prêtre -2
7-9	Niveau du prêtre -1
10-12	Niveau du prêtre
13-15	Niveau du prêtre +1
16-18	Niveau du prêtre +2
19-21	Niveau du prêtre +3
22 et plus	Niveau du prêtre +4

Prêtres mauvais et morts-vivants

Les prêtres maléfiques canalisent l'énergie négative, ce qui leur permet d'intimider ou de contrôler les morts-vivants plutôt que de les repousser ou de les détruire. La procédure est la même ; quand les dés indiquent que les morts-vivants sont renvoyés, ils sont en réalité intimidés, et ceux qui devraient être détruits tombent sous la coupe du prêtre.

Intimidation. Un mort-vivant intimidé se recroqueville aussitôt sur lui-même, ce qui confère un bonus de +2 à quiconque décide de l'attaquer. L'effet dure 1 minute (10 rounds).

Contrôle. Un mort-vivant contrôlé est totalement aux ordres du prêtre, lequel peut lui donner des instructions mentales au prix d'une action simple. Un prêtre d'alignement mauvais ne peut contrôler qu'un nombre de morts-vivants dont les DV cumulés ne dépassent pas son niveau. Il peut relâcher son emprise sur certains afin d'en contrôler d'autres.

Dissipation d'une tentative de renvoi. Un prêtre mauvais peut canaliser de l'énergie négative pour contrer une tentative de renvoi de morts-vivants effectuée par un prêtre d'alignement bon (on parle alors de dissipation, car l'énergie négative dissipe l'énergie positive canalisée par le prêtre bon). Le prêtre maléfique joue un test de renvoi normal. S'il obtient un résultat supérieur ou égal à celui du test de renvoi de son homologue d'alignement bon, les morts-vivants affectés ne sont plus repoussés. Le prêtre mauvais jette 2d6 + niveau + modificateur de Charisme pour voir combien de morts-vivants il peut libérer de l'emprise du prêtre bon.

Augmentation du moral des morts-vivants. Un prêtre maléfique peut augmenter le moral des morts-vivants à l'avance, ce qui leur confère une plus grande résistance contre les tests de renvoi. Il effectue un test d'intimidation normal, le résultat indiqué par la Table : renvoi des morts-vivants donnant le nombre de DV virtuels des morts-vivants affectés (contre les tentatives de renvoi) tant que dure cet effet (à condition d'être supérieur aux DV réels des morts-vivants). Cet effet dure 1 minute (10 rounds).

Prêtres neutres et morts-vivants

Les prêtres qui ne sont ni bons ni mauvais ont le choix entre repousser les morts-vivants et les intimider, mais ils doivent se décider en début de carrière. Le choix intervient lors de la création du personnage, et il est irréversible.

Même si le personnage est neutre, canaliser de l'énergie positive est un acte bon, et inversement pour ce qui est de l'énergie négative.

Paladins et morts-vivants

Comme les prêtres, les paladins peuvent repousser les morts-vivants, mais avec deux niveaux de moins. Cela signifie qu'ils obtiennent ce pouvoir au niveau 4, et qu'ils sont alors considérés comme des prêtres de niveau 1 quand ils s'en servent.

Renvoi d'autres créatures

Certains prêtres ont le pouvoir de repousser d'autres créatures que les morts-vivants. Le test de renvoi est alors joué normalement.

Actions modifiant l'initiative

L'ordre d'initiative n'est pas gravé dans la pierre ; il existe deux façons de changer de rang d'initiative, décrites ci-dessous.

Préparer son action

Cette option permet de se tenir prêt à agir après son tour de jeu, mais avant le round suivant. C'est une action simple ne provoquant pas d'attaque d'opportunité (même si une telle attaque peut découler de l'action préparée par le personnage).

Préparer une action. On ne peut préparer qu'une action simple, une action de mouvement ou une action libre. Le joueur doit déclarer quelle action son personnage prépare, et dans quelles conditions il souhaite l'exécuter. À n'importe quel moment avant son prochain tour de jeu, il peut accomplir son action en réponse aux conditions indiquées (sans toutefois y être obligé). Il agit alors juste avant l'action qui déclenche son action préparée. L'action préparée peut interrompre le tour de jeu d'un autre personnage, qui reprend alors ensuite (s'il en est capable).

Le rang d'initiative du personnage change. Pendant tout le reste du combat, il agit avec un score d'initiative correspondant au moment où il a exécuté son action préparée (et juste avant la créature ou le personnage qui a déclenché son action partielle préparée).

Le personnage peut effectuer un pas de placement de 1,50 mètre en combinaison avec son action préparée, mais uniquement s'il ne se déplace pas par ailleurs pendant tout le round.

Conséquences en termes d'initiative. Pour le reste du combat, le score d'initiative du personnage correspond au moment où il a entrepris son action retardée. Si son tour de jeu suivant arrive sans que les conditions décidées ne se soient réalisées, l'action est perdue et le personnage ne fait rien (il a bien évidemment la possibilité de préparer la même action lors du round suivant). S'il accomplit son action lors du round suivant, mais avant son tour de jeu, son score d'initiative augmente pour correspondre au moment où il agit. Jusqu'au terme du combat, il agit à l'instant déterminé par ce score d'initiative modifié (à noter qu'il aura perdu une action dans l'affaire, car il n'aura pas agi au cours du round où il a décidé de retarder son action).

Déconcentrer un lanceur de sorts. Le personnage peut préparer une action pour frapper un jeteur de sorts au moment où celui-ci commence une incantation. Si le personnage parvient à blesser le lanceur de sorts, ou du moins à détourner son attention, celui-ci a des chances de perdre le sort qu'il s'apprête à jeter (tout dépend du résultat de son test de Concentration).

Préparer un contresort. De même, il est possible de préparer un contresort, qu'on lance dès que le jeteur de sorts adverse commence son incantation. Dans ce cas, quand l'incantation commence, le personnage peut reconnaître le sort en réussissant un test de Art de la magie (DD 15 + niveau du sort). S'il le réussit et s'il a préparé le même sort (ou s'il le connaît, dans le cas d'un ensorceleur ou d'un bard), il peut le lancer comme contresort, auquel cas le sort adverse est automatiquement contré. Ce type de défense fonctionne même en opposant un sort divin à un sort profane, et inversement.

On peut également utiliser *dissipation de la magie* comme contresort, mais le résultat n'est pas garanti.

Préparer une réception de charge. Certaines armes perforantes peuvent être utilisées pour préparer une réception de charge, généralement en calant leur extrémité non pointue ou en la plantant dans le sol. En cas de coup au but, une arme disposée de la sorte inflige des dégâts doublés contre un adversaire lancé en pleine charge.

Retarder son action

Un personnage retardant son action ne fait rien quand arrive son tour de jeu normal. Par contre, par la suite, il intervient quand il le souhaite, agissant alors normalement. Cette tactique a pour inconvénient de réduire son rang d'initiative pour le reste du combat (au cours des rounds suivants, il agit au moment où le décompte

d'initiative arrive au chiffre correspondant à son action retardée). Le joueur peut annoncer son nouveau rang d'initiative au moment où il retarde son action, ou il peut attendre plus tard dans le round pour se fixer et déterminer son rang d'initiative à ce moment précis.

L'aventurier ne récupère jamais le temps passé à attendre de voir ce qui allait se passer. Retarder son action ne permet pas d'interrompre l'action d'un autre (contrairement au fait de préparer son action ; voir ci-dessous).

Conséquences en termes d'initiative. Le personnage change de rang d'initiative pour celui pendant lequel il a finalement agi. Si le personnage attend si longtemps que le décompte d'initiative arrive de nouveau à lui, il ne peut effectuer d'action pour ce round (mais il peut retarder à nouveau son action lors de son nouveau tour de jeu). Si le personnage effectue une action retardée avant son prochain tour de jeu, son initiative change immédiatement pour le rang actuel et il n'agit pas avant le prochain round.

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Poids transportable, déplacements et exploration

Poids transportable

Les règles qui suivent déterminent à quel point l'armure et la charge portée par le personnage le ralentissent. Elles se décomposent en deux règles distinctes : le poids de l'armure et le poids total transporté.

Le poids de l'armure. L'armure qui équipe le personnage détermine le bonus maximal de Dextérité pouvant être appliqué à la CA, la pénalité d'armure, la vitesse de déplacement normale et celle que l'on peut espérer atteindre en courant. À moins que le personnage ne soit très frêle ou particulièrement chargé, il n'est pas nécessaire d'en savoir davantage. En effet, le reste de son équipement (armes, cordes, etc.) ne le ralentit pas plus que son armure. Par contre, si le personnage est vraiment faible ou si sa charge est exceptionnellement élevée, il faut calculer le poids total de ce qu'il porte. C'est particulièrement important lorsqu'il désire emporter quelque chose de lourd.

Le poids total. Pour savoir si le poids total porté par un personnage est suffisamment lourd pour le ralentir (plus que son armure), il suffit d'additionner le poids de tous les objets qu'il a sur lui (armure, armes et équipement). Ensuite, il ne reste plus qu'à consulter la Table : charge transportable. En fonction du résultat, cette charge est considérée légère, intermédiaire ou lourde. Tout comme l'armure, la charge portée détermine le bonus de Dextérité maximal applicable à la CA, un malus aux tests (fonctionnant comme le malus d'armure aux tests), la vitesse de déplacement normale et celle que l'on atteint en courant. Tous ces chiffres sont regroupés sur la Table : effets de la charge. Une charge lourde ou intermédiaire est l'équivalent d'une armure lourde ou intermédiaire pour ce qui est des activités affectées par le port de l'armure. Un personnage n'est pas gêné par une charge légère.

Dans le cas où l'aventurier porte une armure, on prend seulement en compte le plus élevé des deux résultats (l'armure ou le poids total) ; on n'ajoute pas les deux.

Soulever et tirer. Un personnage peut soulever au-dessus de sa tête un poids égal à sa charge maximale. Il lui est également possible de soulever le double de sa charge maximale mais, dans ce cas, il tient son fardeau à bout de bras et n'avance plus qu'avec grande difficulté. Il perd tout bonus de Dextérité à la CA et sa vitesse de déplacement tombe à 1,50 mètre par round (ce qui constitue désormais pour lui une action complexe).

On peut tirer ou pousser jusqu'à cinq fois sa charge maximale autorisée. Ce chiffre peut être doublé si les conditions sont particulièrement favorables, ou réduit de moitié si elles sont défavorables.

Créatures plus grandes ou plus petites. Les chiffres indiqués sur la Table : charge transportable concernent des créatures bipèdes de taille moyenne (M). Pour les êtres bipèdes plus grands, on applique le multiplicateur suivant en fonction de leur taille : grande (G) : ×2, très grande (TG) : ×4, gigantesque (Gig) : ×8 et colossale (C) : ×16. De même, les créatures bipèdes plus petites transportent un poids moins important, lui aussi dépendant de leur catégorie de taille : petite (P) : ×3/4, très petite (TP) : ×1/2, minuscule (Min) : ×1/4, infime (I) : ×1/8.

Les quadrupèdes, comme les chevaux, peuvent porter un poids plus important que les bipèdes. Au lieu des multiplicateurs ci-dessus, on applique au poids de la Table : charge transportable le facteur suivant : infime (I) : ×1/4, minuscule (Min) : ×1/2, très petite (TP) : ×3/4, petite (P) : ×1, moyenne (M) : ×3/2, grande (G) : ×3, très grande (TG) : ×6, gigantesque (Gig) : ×12 et colossale (C) : ×24.

Force exceptionnelle. Pour les valeurs de Force sortant des limites de la Table : charge transportable, on procède de la façon suivante. On commence par chercher, entre 20 et 29, le nombre possédant la même unité que celui de la créature concernée. Puis, il suffit de multiplier ce nombre par 4 si la Force du monstre est comprise entre 30 et 39, par 16 entre 40 et 49, par 64 entre 50 et 59, et ainsi de suite.

Table : charge transportable

Force	Charge légère ¹	Charge intermédiaire ¹	Charge lourde ¹
1	jusqu'à 1,5 kg	1,5–3 kg	3–5 kg
2	jusqu'à 3 kg	3–6,5 kg	6,5–10 kg
3	jusqu'à 5 kg	5–10 kg	10–15 kg
4	jusqu'à 6,5 kg	6,5–13 kg	13–20 kg
5	jusqu'à 8 kg	8–16,5 kg	16,5–25 kg
6	jusqu'à 10 kg	10–20 kg	20–30 kg
7	jusqu'à 11,5 kg	11,5–23 kg	23–35 kg
8	jusqu'à 13 kg	13–26,5 kg	26,5–40 kg
9	jusqu'à 15 kg	15–30 kg	30–45 kg
10	jusqu'à 17,5 kg	17,5–33 kg	33–50 kg

11	jusqu'à 19 kg	19–38 kg	38–57,5 kg
12	jusqu'à 21,5 kg	21,5–43 kg	43–65 kg
13	jusqu'à 25 kg	25–50 kg	50–75 kg
14	jusqu'à 29 kg	29–58 kg	58–87,5 kg
15	jusqu'à 33 kg	33–66,5 kg	66,5–100 kg
16	jusqu'à 38 kg	38–76,5 kg	76,5–115 kg
17	jusqu'à 43 kg	43–86,5 kg	86,5–130 kg
18	jusqu'à 50 kg	50–100 kg	100–150 kg
19	jusqu'à 58 kg	58–116,5 kg	116,5–175 kg
20	jusqu'à 66,5 kg	66,5–133 kg	133–200 kg
21	jusqu'à 76,5 kg	76,5–153 kg	153–230 kg
22	jusqu'à 86,5 kg	86,5–173 kg	173–260 kg
23	jusqu'à 100 kg	100–200 kg	200–300 kg
24	jusqu'à 116,5 kg	116,5–233 kg	233–350 kg
25	jusqu'à 133 kg	133–266,5 kg	266,5–400 kg
26	jusqu'à 153 kg	153–306,5 kg	306,5–460 kg
27	jusqu'à 173 kg	173–346,5 kg	346,5–520 kg
28	jusqu'à 200 kg	200–400 kg	400–600 kg
29	jusqu'à 233 kg	233–466,5 kg	466,5–700 kg
+10	×4	×4	×4

1 Dans le cas où le poids tombe juste entre deux colonnes, on applique systématiquement la valeur de gauche. Ainsi, pour une Force de 13, 50 kg correspond à une charge intermédiaire. Ce n'est qu'une fois ce seuil franchi (par exemple, à 50,1 kg) que l'on passe à une charge lourde.

Table : effets de la charge

Charge	Dex max	Malus aux tests	Vitesse		
			(9 m)	(6 m)	Course
Intermédiaire	+3	-3	6 m	4,50 m	×4
Lourde	+1	-6	6 m	4,50 m	×3

Armure et charge transportée

La table ci-dessous dévoile le malus imposé à toutes les vitesses de déplacement, de 6 mètres à 30 mètres (par tranche de 3 mètres).

VD de base	VD réduite	VD de base	VD réduite
6 m	4,50 m	21 m	15 m
9 m	6 m	24 m	16,50 m
12 m	9 m	27 m	18 m
15 m	10,50 m	30 m	21 m
18 m	12 m		

Déplacements

On distingue trois types de déplacement :

- Tactique, pour le combat, mesuré en mètres (ou en cases) par round.
- Sur courte distance, pour explorer un secteur, en mètres par minute.
- Sur longue distance, pour se rendre d'un endroit à un autre, en kilomètres par heure ou par jour.

Modes de déplacement. Les trois cadences de mouvement le plus souvent employées sont la marche, le footing et la course.

Marche. En se déplaçant normalement et sans s'arrêter, un humain non chargé parcourt généralement 4,5 km en une heure.

Footing. Il s'agit d'une course mesurée permettant d'atteindre une vitesse moyenne de 9 km/h quand on n'est pas chargé. Un footing correspond à un personnage se déplaçant deux fois dans le même round, ou effectuant une autre action (attaque, incantation ou autre action de mouvement), puis se déplaçant dans le même round.

Course (×3). Cette cadence (trois fois la vitesse de déplacement habituelle) est celle qu'impose une armure lourde. Cela correspond environ à 9 km/h pour un humain en harnois.

Course ($\times 4$). Cette cadence plus rapide est réservée aux personnages sans armure ou en armure légère ou intermédiaire. Elle correspond environ à 18 km/h pour un humain non chargé, et à 12 km/h pour un humain en cotte de mailles.

Déplacement tactique

On utilise le déplacement tactique lors des combats. Généralement, en combat, les personnages ne marchent pas : ils trottinent (footing) ou courrent. Un personnage se déplaçant normalement avant d'accomplir une autre action (attaquer, lancer un sort, etc.) trottine pendant la première moitié du round puis fait autre chose pendant l'autre moitié.

Déplacements contrariés. Un terrain difficile, des obstacles ou une mauvaise visibilité peuvent ralentir les déplacements. Quand le mouvement est gêné, chaque case de mouvement compte généralement comme deux cases de déplacement, ce qui a pour effet de réduire de moitié la vitesse des personnages. Lorsque plusieurs conditions s'appliquent, il faut multiplier les différents coûts qui s'appliquent (c'est une exception à la règle générale sur les multiplicateurs multiples).

Dans certaines situations, le terrain est si encombré et difficile qu'une action de mouvement ne permet même pas d'avancer de 1,50 mètre (une seule case). Dans ce cas, il faut une action complexe pour parcourir 1,50 mètre (1 case) dans n'importe quelle direction, même en diagonale. Bien que cela ressemble à un pas de placement, ce n'en est pas un, et ce mouvement provoque normalement des attaques d'opportunité. (Cette action ne permet pas de traverser un terrain véritablement infranchissable ou de se mouvoir alors qu'on en est incapable, par exemple lorsqu'on est paralysé.)

Il est impossible de courir ou de charger lorsque le déplacement est contrarié d'une façon ou d'une autre.

Déplacement sur courte distance

Les personnages explorant un secteur utilisent le déplacement sur courte distance, qui s'exprime en minutes.

Marche. On peut marcher sans difficulté sur courte distance.

Footing. On peut trottiner sans problème sur courte distance. Voir Déplacement sur longue distance, ci-dessous, pour ce qui est des déplacements qui s'expriment en heures.

Course. Tout personnage ayant 9 ou plus en Constitution peut courir une minute durant sans difficulté. En règle générale, il faut se reposer une minute complète après une à deux minutes de course.

Déplacement sur longue distance

Les personnages se rendant d'un lieu à un autre utilisent ce type de déplacement, qui se mesure en heures ou en jours. Une journée correspond à 8 heures de trajet effectif, sauf dans les cas suivants : sur une embarcation à rames : 10 heures, sur un navire à voiles : 24 heures.

Marche. On peut sans problème marcher 8 heures par jour. Il est possible de continuer plus longtemps, mais au risque de s'épuiser (voir Marche forcée, ci-contre).

Footing. Trottiner une heure durant ne constitue pas une difficulté. Par contre, poursuivre son effort sans dormir entre-temps inflige 1 point de dégâts non-létaux lors de la deuxième heure ; les dégâts doublant ensuite d'heure en heure. Un personnage qui subit des dégâts non-létaux à cause d'un footing devient aussitôt fatigué. Un personnage fatigué ne peut ni courir, ni charger et subit un malus de -2 aux valeurs de Force et de Dextérité. Éliminer les dégâts non-létaux élimine aussi la fatigue.

Course. Il est impossible de courir longtemps. Un personnage enchaînant sprints et temps de repos progresse comme s'il trottinait régulièrement (voir Footing, ci-dessus).

Terrain. La nature du terrain traversé affecte la distance que l'on peut parcourir en une heure ou une journée (voir Table : terrain et déplacements sur longue distance). C'est sur une grande route que l'on avance le plus vite, puis viennent les routes et chemins, et enfin les terrains vierges. Les grandes routes sont larges et pavées tandis que les chemins sont en terre battue. C'est également le cas des sentiers mais, plus étroits, ces derniers n'autorisent qu'une progression en file indienne et il est impossible de les emprunter avec un véhicule. Enfin, un terrain vierge n'offre pas la moindre voie facilitant le passage.

Marche forcée. Au cours d'une journée normale, on marche 8 heures durant. Le reste du temps, on monte le campement pour la nuit (ou on replie les tentes le matin venu), on se repose et on mange.

Mais il est possible de poursuivre son effort en ayant recours à la marche forcée. Pour chaque heure de marche au-delà des 8 de base, le personnage doit effectuer un test de Constitution (DD 10 + 1 par heure supplémentaire). Un échec se traduit par 1d6 points de dégâts non-létaux. Un personnage qui subit des dégâts non-létaux à cause d'une marche forcée devient aussitôt fatigué. Un personnage fatigué ne peut ni courir, ni charger et subit un malus de -2 aux valeurs de Force et de Dextérité. Éliminer les dégâts non-létaux élimine aussi la fatigue. Il est possible de sombrer dans l'inconscience à force de marcher trop longtemps.

Déplacement à cheval. Un cheval portant un cavalier peut avancer au trot (équivalent du footing) mais, dans ce cas, les dégâts qu'il subit sont létaux, plutôt que non-létaux. De même, on peut le pousser en permanence, ce qui correspond à une marche forcée, mais il rate automatiquement ses tests de Constitution et, là encore, il encaisse

des dégâts létaux. Les montures deviennent elles aussi fatiguées si elles subissent des dégâts non-létaux à cause d'un footing ou d'une marche forcée.

La vitesse des chevaux et des véhicules tirés par des animaux de trait est présentée dans la Table : montures et véhicules.

Déplacement en bateau. Voir la Table : montures et véhicules pour la vitesse des diverses embarcations.

Table : déplacements et distance

	Vitesse de déplacement			
	4,50 m	6 m	9 m	12 m
Un round (tactique)¹				
Marche	4,50 m	6 m	9 m	12 m
Footing	9 m	12 m	18 m	24 m
Course (×3)	13,50 m	18 m	27 m	36 m
Course (×4)	18 m	24 m	36 m	48 m
Une minute (courte distance)				
Marche	45 m	60 m	90 m	120 m
Footing	90 m	120 m	180 m	240 m
Course (×3)	135 m	180 m	270 m	360 m
Course (×4)	180 m	240 m	360 m	480 m
Une heure (longue distance)				
Marche	2,25 km	3 km	4,5 km	6 km
Footing	4,5 km	6 km	9 km	12 km
Course	—	—	—	—
Un jour (longue distance)				
Marche	18 km	24 km	36 km	48 km
Footing	—	—	—	—
Course	—	—	—	—

1 Les mouvements tactiques sont souvent mesurés en cases plutôt qu'en mètres. Une case fait 1,50 mètre de côté.

Table : déplacements contrariés

Condition	Exemple	Coût supplémentaire du déplacement
Terrain difficile	Gravats, taillis, pente abrupte, glace, surface craquelée, sol inégal	×2
Obstacle ¹	Muret, branche, colonne brisée	×2
Mauvaise visibilité	Obscurité ou brouillard	×2
Infranchissable	Mur du sol au plafond, porte fermée, passage bloqué	—

1 Peut nécessiter un test de compétence.

Table : terrain et déplacements sur longue distance

Terrain	Grande route	Chemin ou route	Terrain vierge
Broussailles	×1	×1	×3/4
Collines	×1	×3/4	×1/2
Désert de sable	×1	×1/2	×1/2
Forêt	×1	×1	×1/2
Jungle	×1	×3/4	×1/4
Marais	×1	×3/4	×1/2
Montagnes	×3/4	×3/4	×1/2
Plaine	×1	×1	×3/4
Toundra gelée	×1	×3/4	×3/4

Table : montures et véhicules

Monture/véhicule	Par heure	Par jour
Monture (charge)		
Cheval léger ou destrier léger	9 km	72 km
Cheval léger (75–225 kg) ¹	6 km	48 km
Destrier léger (115–345 kg) ¹	6 km	48 km

Cheval lourd ou destrier lourd	7,5 km	60 km
Cheval lourd (100–300 kg) ¹	5,25 km	42 km
Destrier lourd (150–450 kg) ¹	5,25 km	42 km
Poney ou poney de guerre	6 km	48 km
Poney (38–110 kg) ¹	4,5 km	36 km
Poney de guerre (50–150 kg) ¹	4,5 km	36 km
Âne ou mulet	4,5 km	36 km
Âne (25–75 kg) ¹	3 km	24 km
Mulet (115–345 kg) ¹	3 km	24 km
Chien de selle	6 km	48 km
Chien de selle (50–150 kg) ¹	4,5 km	36 km
Chariot ou charrette	3 km	24 km
Bateau (mode de locomotion)		
Radeau ou barge (perche ou tracté) ²	750 m	7,5 km
Bateau à fond plat (rames) ²	1,5 km	15 km
Barque (rames) ²	2,25 km	22,5 km
Navire de haute mer (voiles)	3 km	72 km
Vaisseau de guerre (voiles ou rames)	3,75 km	90 km
Drakkar (voiles ou rames)	4,5 km	108 km
Trième (voiles ou rames)	6 km	144 km

1 Les quadrupèdes, comme les chevaux, peuvent transporter une charge plus importante qu'un personnage bipède de même taille et de même valeur de Force. Voir Poids transportable, ci-dessus.

2 Radeaux, barges, bateaux à fonds plat et barques ne s'utilisent que sur les lacs et les cours d'eau. S'ils descendent le courant, on ajoute la vitesse de ce dernier (généralement 5 km/h). On peut ramer 10 heures durant, mais il est possible de laisser dériver l'embarcation pendant les 14 heures restantes si quelqu'un est là pour la guider. Ce système permet d'augmenter la distance parcourue de 70 km par jour. Ces frêles esquifs ne permettent pas de remonter le courant. Par contre, ils peuvent être tractés par des animaux de bât avançant sur la berge.

Déplacement tactique aérien

Les déplacements deviennent bien plus complexes lorsqu'il faut les concevoir en trois dimensions, surtout quand une vitesse minimale est nécessaire pour rester en l'air.

La majorité des créatures volantes doivent ralentir ne serait-ce qu'un minimum pour tourner, et la plupart ne peuvent décrire que des virages très larges, leur poids leur imposant de conserver une vitesse importante pour ne pas aller s'écraser au sol. Chaque créature volante se voit associer une classe de manœuvrabilité, comme expliqué par la Table : manœuvrabilité en vol. Voici comment lire cette table :

Vitesse minimale. Si une créature volante ne parvient pas à conserver sa vitesse minimale, elle doit se poser à la fin de son déplacement, sans quoi elle chute de 45 mètres. Si cette distance l'amène en contact avec le sol, elle subit les dégâts correspondants. Dans le cas contraire, elle doit passer le round suivant à reprendre de la vitesse, ce qui l'oblige à effectuer un jet de Réflexes (DD 20). En cas de succès, elle rétablit son vol. Sinon, elle tombe de nouveau, mais cette fois de 90 mètres, et encaisse les dégâts correspondants en cas d'impact. La procédure se poursuit round après round.

Vol stationnaire. La faculté de rester en l'air sans se déplacer.

Vol vers l'arrière. La faculté de voler vers l'arrière sans se tourner.

Inversion de direction. Une créature dotée d'une bonne manœuvrabilité perd 1,50 mètre de mouvement en passant d'un déplacement vers l'avant à un déplacement vers l'arrière.

Virage. Le virage que la créature peut effectuer après avoir couvert la distance indiquée.

Virage stationnaire. Une créature dotée d'une manœuvrabilité bonne ou parfaite peut "dépenser" une partie de sa vitesse de déplacement pour tourner sur place.

Virage serré. Le virage maximal que la créature peut effectuer sur une seule case.

Angle de montée. L'angle selon lequel la créature peut monter.

Vitesse en montée. La vitesse à laquelle la créature peut monter.

Angle de descente. L'angle selon lequel la créature peut descendre.

Vitesse en descente. La vitesse à laquelle la créature peut descendre (deux fois sa vitesse normale).

Transition descente/montée. Une créature ayant une manœuvrabilité moyenne, médiocre ou déplorable doit voler à l'horizontale sur une certaine distance pour pouvoir grimper après être descendue. À l'inverse, n'importe quelle créature peut commencer à descendre dès qu'elle achève sa montée.

Table : manœuvrabilité en vol

	Classe de manœuvrabilité				
	Parfaite	Bonne	Moyenne	Médiocre	Déplorable

Vitesse minimale	Aucune	Aucune	1/2	1/2	1/2
Vol stationnaire	Oui	Oui	Non	Non	Non
Vol vers l'arrière	Oui	Oui	Non	Non	Non
Inversion de direction	Oui	-1,50 m	—	—	—
Virage	Au choix	90°/-1,50 m	45°/-1,50 m	45°/-1,50 m	45°/-3 m
Virage stationnaire	Au choix	90°/-1,50 m	45°/-1,50 m	Non	Non
Virage serré	Au choix	Au choix	90°	45°	45°
Angle de montée	Au choix	Au choix	60°	45°	45°
Vitesse de montée	Maximale	½	1/2	1/2	1/2
Angle de descente	Au choix	Au choix	Au choix	45°	45°
Vitesse de descente	x2	x2	x2	x2	x2
Transition descente/montée	0	0	1,50 m	3 m	6 m

Exploration

Vision et lumière

Nains et demi-orques voient dans le noir, mais tous les autres ont besoin de lumière. Voir la Table : sources de lumière pour connaître la surface couverte et la durée des différentes sources de lumière.

Dans les zones vivement éclairées, tous les personnages peuvent voir clairement. Il est impossible de se cacher dans une zone éclairée vivement à moins d'être invisible ou de bénéficier d'un abri.

Dans les zones faiblement éclairées, la vision est limitée. Toutes les créatures qui s'y trouvent bénéficient de camouflage et peuvent tenter des tests de Discréption pour se cacher.

Dans les zones ténèbreuses, les créatures ne possédant pas la vision dans le noir sont considérées comme aveugles. En plus des effets évidents, une créature aveugle subit 50% de chance d'échec sur toutes ses attaques (tous ses adversaires bénéficiant d'un camouflage total), perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA, subit un malus de -2 à la CA et un autre de -4 sur les tests de Fouille et sur la plupart des tests associés à la Force et à la Dextérité, et sa vitesse est réduite de moitié.

Les personnages bénéficiant de la vision nocturne (elfes, gnomes et demi-elfes) voient deux fois plus loin que la distance indiquée. Pour ce qui est de ces personnages, le rayon effectif d'éclairage vivace et d'éclairage faible des sources de lumière est doublé.

Enfin, les personnages qui voient dans le noir (nains et demi-orques) distinguent tout ce qui se trouve à moins de 18 mètres d'eux, que ce soit éclairé ou non. Il est impossible de se cacher à 18 mètres ou moins d'une créature possédant la vision dans le noir, à moins d'être invisible ou de bénéficier d'un abri.

Table : sources de lumière et éclairage

Objet	Vif	Faible	Durée
Bâton éclairant	9 m	18 m	6 heures
Bougie	— ¹	1,50 m	1 heure
Lampe	4,50 m	9 m	6 heures/demi-litre
Lanterne à capote	9 m	18 m	6 heures/demi-litre
Lanterne sourde ²	cône de 18 m	cône de 36 m	6 heures/demi-litre
Torche	6 m	12 m	1 heure
Torche éternelle	6 m	12 m	Permanente
Sort	Vif	Faible	Durée
<i>Flamme éternelle</i>	6 m	12 m	Permanente
<i>Lumière</i>	6 m	12 m	10+ minutes
<i>Lumière du jour</i>	18 m	36 m	30+ minutes
<i>Lumières dansantes</i> (torches)	6 m (chacune)	12 m (chacune)	1 minute

1 Une bougie fournit uniquement un éclairage faible.

2 Une lanterne sourde illumine un cône plutôt qu'une sphère.

Intrusion et maraudage

Pour détruire un objet, un personnage a le choix entre deux méthodes : frapper l'objet à l'aide d'une arme jusqu'à ce qu'il soit détruit, ou le briser d'un coup grâce à sa force.

Frapper un objet

La destruction est une manœuvre spéciale de combat qui consiste à frapper l'arme ou le bouclier d'un adversaire avec une arme tranchante ou contondante (voir la manœuvre de combat de destruction). Les règles pour frapper

un objet sont les mêmes, mais on ne joue pas un jet d'attaque opposé contre celui de l'adversaire, mais contre la CA de l'objet. En règle générale, on ne peut frapper un objet qu'avec une arme tranchante ou contondante.

Classe d'armure. Les objets sont plus faciles à toucher que les créatures, pour la simple raison qu'ils ne bougent pas, mais beaucoup sont suffisamment solides pour n'être que très peu endommagés par la plupart des coups. La classe d'armure d'un objet est de $10 + \text{son modificateur de taille} + \text{son modificateur de Dextérité}$. Un objet immobile a non seulement une valeur de Dextérité de 0 (pour un modificateur de -5), mais aussi un malus à la CA de -2. De plus, si le personnage prépare bien son coup (ce qui lui prend une action complexe), il touche automatiquement avec une arme de corps à corps et obtient un bonus de +5 au jet d'attaque avec une arme à distance.

Solidité. Chaque objet a une valeur de solidité, qui détermine sa résistance aux dégâts. Chaque fois qu'un objet subit une attaque, on soustrait sa solidité aux dégâts causés par cette dernière. C'est le résultat de cette soustraction qui indique le nombre de points de résistance perdu par l'objet (voir la Table : solidité et points de résistance des matières, la Table : solidité et points de résistance des armes, armures et boucliers ordinaires, et la Table : solidité et points de résistance des objets).

Points de résistance. Les points de résistance (pr) d'un objet dépendent de son épaisseur et de la matière qui le constitue. Une fois que le nombre de pr d'un objet tombe à 0 ou en dessous, il est détruit.

Les objets de très grande taille ont des valeurs de points de résistance différentes pour leurs parties distinctes. Par exemple, le fait de détruire la roue d'un chariot n'endommage pas nécessairement le reste du véhicule.

Énergies destructives. Les attaques d'acide et de feu infligent autant de dégâts aux objets qu'aux créatures. On peut lancer le jet de dégâts et retirer le résultat des points de résistance de l'objet. Les attaques d'électricité et de feu infligent des dégâts réduits de moitié à la plupart des objets. On effectue la division avant de prendre en compte la solidité de l'objet. Les attaques de froid infligent des dégâts divisés par quatre à la plupart des objets. Là encore, on effectue la division par quatre avant d'appliquer la solidité de l'objet.

Armes à distance. Les armes à distance infligent aux objets des dégâts réduits de moitié (exception faite des projectiles envoyés par les machines de guerre). On divise les dégâts par deux avant de prendre en compte la solidité de l'objet.

Armes inefficaces. Certaines armes peuvent s'avérer totalement inefficaces contre certains types d'objet.

Immunités. Les objets inanimés sont immunisés contre les dégâts non-létaux et les coups critiques. Même les objets animés, qui sont pourtant des créatures, possèdent ces immunités parce qu'ils sont des créatures artificielles.

Armes, armures et boucliers magiques. Chaque point de bonus d'altération d'une arme, d'une armure ou d'un bouclier ajoute +2 à sa solidité et +10 à son total de points de résistance.

Vulnérabilité à certains types d'attaque. Certains objets sont particulièrement vulnérables à certains types d'attaque. Des attaques de ce type peuvent infliger des dégâts doubles et même ignorer la solidité de l'objet.

Objets endommagés. Un objet endommagé reste en état de marche tant que son total de points de résistance est supérieur à 0. Quand les points de résistance d'un objet sont réduits à 0, il est détruit. Les objets endommagés (mais pas détruits) peuvent être réparés à l'aide de la compétence Artisanat appropriée.

Jets de sauvegarde. Les objets non magiques qui ne sont pas portés ou tenus par quelqu'un n'ont jamais droit au moindre jet de sauvegarde. On considère qu'ils le ratent automatiquement, ce qui signifie, par exemple, qu'ils disparaissent à tous les coups si un sort de *désintégration* les prend pour cible. Un objet porté, tenu ou même touché par quelqu'un a droit à un jet de sauvegarde égal à celui de l'individu (ou de la créature) qui est en contact avec lui.

Pour leur part, les objets magiques ont toujours droit à un jet de sauvegarde. Leur bonus, tant en Réflexes qu'en Vigueur ou en Volonté, est égal à $2 + \text{la moitié de leur niveau de lanceur de sorts}$. Les objets portés, tenus ou touchés par quelqu'un peuvent prendre le jet de sauvegarde de leur possesseur s'il est plus élevé que le leur.

Objets animés. Les objets animés sont considérés comme des créatures pour ce qui est de leur CA (il ne faut pas utiliser les règles précédentes).

Casser un objet

On peut essayer de détruire un objet en faisant appel à sa force plutôt qu'en se servant d'une arme. Dans ce cas, le résultat de la tentative est déterminé par un test de Force, plutôt que par un jet d'attaque et de dégâts comme avec une destruction). Le DD dépend alors davantage de la qualité de l'objet que de la matière qui le compose. Lorsqu'un objet a perdu au moins la moitié de ses points de résistance, le DD permettant de le casser diminue de 2 points.

Les créatures plus grandes ou plus petites que la moyenne ont un modificateur sur les tests de Force pour enfourcer les portes, selon leur catégorie de taille : infime (I) : -16, minuscule (Min) : -8, très petite (TP) : -4, petite (P) : -2, grande (G) : +2, très grande (TG) : +4, gigantesque (Gig) : +8 et colossale (C) : +16.

Un pied-de-biche ou un bâlier portable améliorent les chances de défoncer une porte.

Table : solidité et points de résistance des armes, armures et boucliers ordinaires

Arme, armure ou bouclier	Exemple	Solidité	pr¹
Lame légère	Épée courte	10	2
Lame à une main	Épée longue	10	5
Lame à deux mains	Épée à deux mains	10	10
Arme légère à manche en métal	Masse d'armes légère	10	10
Arme à une main à manche en métal	Masse d'armes lourde	10	20
Arme légère à manche en bois	Hachette	5	2
Arme à une main à manche en bois	Hache d'armes	5	5
Arme à deux mains à manche en bois	Grande hache	5	10
Arme à projectiles	Arbalète	5	5
Armure	—	spécial ²	bonus d'armure ×5
Targe	—	10	5
Rondache en bois	—	5	7
Écu en bois	—	5	15
Rondache en acier	—	10	10
Écu en acier	—	10	20
Pavois	—	5	20

1 Le total de points de résistance indiqué correspond à un objet de taille M. Il est divisé par 2 pour chaque catégorie de taille inférieure à M et multiplié par 2 pour chaque catégorie de taille supérieure à M.

2 Dépend de la matière utilisée.

Table : solidité et points de résistance des matières

Matière	Solidité	Points de résistance¹
Papier ou tissu	0	2 par 2,5 cm d'épaisseur
Corde	0	2 par 2,5 cm d'épaisseur
Verre	1	1 par 2,5 cm d'épaisseur
Glace	0	3 par 2,5 cm d'épaisseur
Cuir ou peau	2	5 par 2,5 cm d'épaisseur
Bois	5	10 par 2,5 cm d'épaisseur
Pierre	8	15 par 2,5 cm d'épaisseur
Fer ou acier	10	30 par 2,5 cm d'épaisseur
Mithral	15	30 par 2,5 cm d'épaisseur
Adamantium	20	40 par 2,5 cm d'épaisseur

Table : taille et CA des objets

Taille (exemple)	modificateur à la CA
Colossale (longueur d'une étable)	-8
Gigantesque (largeur d'une étable)	-4
Très grande (chariot)	-2
Grande (grande porte)	-1
Moyenne (tonneau)	+0
Petite (chaise)	+1
Très petite (livre)	+2
Minuscule (parchemin)	+4
Infime (fiole)	+8

Table : solidité et points de résistance d'objets

Objet	Solidité	Points de résistance	DD pour casser
Corde (2,5 cm de diamètre)	0	2	23
Porte en bois toute simple	5	10	13
Petit coffre	5	1	17
Porte en bois de bonne qualité	5	15	18
Coffre au trésor	5	15	23
Porte en bois épaisse	5	20	23
Mur en brique (30 cm d'épaisseur)	8	90	35
Mur en pierre (1 m d'épaisseur)	8	540	50

Chaîne	10	5	26
Menottes	10	10	26
Menottes de qualité supérieure	10	10	28
Porte en fer (5 cm d'épaisseur)	10	60	28

Table : DD pour casser

Test de Force pour ...	DD
Enfoncer une porte simple	13
Enfoncer une porte de bonne qualité	18
Enfoncer une porte épaisse	23
Briser ses liens (cordes)	23
Tordre un barreau métallique	24
Enfoncer une porte défendue par une barre	25
Briser ses liens (chaînes)	26
Enfoncer une porte en fer	28

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Extérieur, climat et environnement

AVENTURES EN EXTÉRIEUR

Se perdre

Il y a de nombreuses façons de se perdre en pleine nature. Le fait de suivre une route, un sentier, un cours d'eau ou un rivage écarte cependant cette possibilité. Toutefois, en voyageant à travers champs et forêts, les voyageurs prennent le risque d'être désorientés, plus particulièrement lorsque la visibilité est mauvaise ou que le terrain est difficile.

Mauvaise visibilité. Quand les personnages ne voient pas convenablement à 18 mètres au moins, ils risquent de se perdre. S'ils évoluent dans le brouillard, sous la pluie ou sous la neige, ils peuvent perdre leurs repères visuels. De même, les personnages qui voyagent de nuit connaissent les risques qu'ils prennent. Tout dépend alors de leurs sources de lumière, de la luminosité de la lune et de leurs éventuels pouvoirs de vision nocturne ou vision dans le noir.

Terrain difficile. Les personnages évoluant dans une forêt, une lande, des collines ou des montagnes peuvent se perdre s'ils s'écartent de leur piste (qu'il s'agisse d'une route ou d'un cours d'eau). Les forêts sont plus particulièrement dangereuses car elles effacent les repères et empêchent de voir le soleil ou les étoiles.

Chances de se perdre. S'il y a un risque de se perdre, le personnage de tête doit réussir un test de Survie. En cas d'échec, le groupe se perd bel et bien. Le DD de ce test dépend du terrain, des conditions de visibilité et de la présence éventuelle d'une carte. Reportez-vous à la table ci-dessous et utilisez le DD applicable le plus élevé.

Terrain	DD du test de Survie
Lande ou colline, carte	6
Montagne, carte	8
Lande ou colline, pas de carte	10
Mauvaise visibilité	12
Montagne, pas de carte	12
Forêt	15

Un personnage doté d'au moins 5 degrés de maîtrise en Connaissances (géographie) ou Connaissances (folklore local) en rapport avec la région traversée bénéficie d'un bonus de +2 au test.

Effectuez un test par heure (ou fraction d'heure) de déplacement sur courte ou longue distance pour voir si les voyageurs sont perdus. Dans le cas d'un groupe, seul le personnage de tête effectue le test.

Effets. Si le groupe se perd, il n'est plus dans la bonne direction. Déterminez une nouvelle direction au hasard pour chaque heure de déplacement sur courte ou longue distance. Les personnages continueront de progresser aléatoirement jusqu'à ce qu'ils tombent sur un repère immanquable, ou jusqu'à ce qu'ils admettent s'être égarés et tentent de retrouver leur chemin.

Reconnaitre qu'on s'est perdu. Une fois par heure de progression aléatoire, chaque personnage du groupe peut effectuer un test de Survie (DD 20, -1 par heure de voyage) pour reconnaître que le groupe n'avance pas dans la bonne direction. En certaines circonstances, l'égarement est évident.

Fixer une nouvelle direction. Un groupe qui semble perdu n'est pas vraiment sûr de la nouvelle direction à emprunter pour atteindre son objectif. Pour trouver la bonne direction, il faut réussir un test de Survie (DD 15, +2 par heure de voyage aléatoire). En cas d'échec, le personnage choisit une direction aléatoire en guise de "bonne" direction.

Une fois qu'ils ont repris leur route, que la direction soit correcte ou non, les personnages peuvent de nouveau se perdre. Si les conditions suggèrent une possibilité d'égarement, effectuez un test par heure de voyage, comme décrit dans la partie Chances de se perdre, ci-dessus, pour voir s'ils maintiennent la nouvelle direction ou s'ils progressent de nouveau au hasard.

Directions conflictuelles. Il est possible que plusieurs personnages tentent de trouver la bonne direction après s'être perdus. Dans ce cas, effectuez un test de Survie en secret pour chaque personnage. Confiez la bonne direction à ceux qui ont réussi le test, et donnez une direction aléatoire aux autres, qu'ils pensent être la bonne.

Retrouver sa direction. Il y a plusieurs façons de se remettre sur les rails. Premièrement, si les personnages ont réussi à fixer une nouvelle direction et s'ils la suivent jusqu'à leur destination, ils ne sont plus perdus.

Deuxièmement, les personnages qui progressent dans une direction aléatoire peuvent très bien tomber sur un repère qui se reconnaît aisément. Troisièmement, si les conditions environnementales s'améliorent soudainement (le brouillard se dissipe, le soleil se lève, etc.), les personnages peuvent tenter de suivre une nouvelle direction, avec un bonus de +4 au test de Survie. Enfin, certains sorts peuvent indiquer la direction à suivre.

Forêts

Les milieux forestiers sont divisés en trois catégories : clairsemés, intermédiaires et denses. Une forêt immense sera composé des trois types de terrain : de clairsemée à la lisière, jusqu'à dense au centre. La table ci-dessous décrit une case donnée selon le terrain qui la domine.

Attributs des forêts

Catégorie de forêt			
	Clairsemée	Intermédiaire	Dense
Arbres normaux	50 %	70 %	80 %
Arbres massifs	—	10 %	20 %
Broussailles légères	50 %	70 %	50 %
Broussailles épaisses	—	20 %	50 %

Arbres. Les arbres constituent les éléments principaux d'une forêt. Une créature qui se trouve dans la même case qu'un arbre bénéficie d'un bonus de +2 à la classe d'armure et d'un bonus de +1 aux jets de Réflexes (ces bonus ne sont pas cumulables avec d'autres bonus d'abri). Hormis cela, la présence d'un arbre n'affecte pas l'espace de combat d'une créature, car on part du principe que celle-ci tire le meilleur parti possible de cet arbre. Le tronc a une CA de 4, une solidité de 5 et 150 pr. Un test d'Escalade (DD 15) permet d'y grimper.

Les forêts denses ou intermédiaires abritent également des arbres massifs. Ils occupent une case entière et confèrent un abri à ceux qui se dissimulent derrière. Ils ont une CA de 3, une solidité de 5 et 600 pr. À l'instar des arbres normaux, un test d'Escalade (DD 15) permet d'y grimper.

Broussailles. Plantes, racines et buissons tapissent le sol des forêts. Pour entrer dans une case occupée par de légères broussailles, il faut utiliser 2 cases de déplacement. Par contre, on y bénéficie d'un camouflage. Les broussailles augmentent le DD des tests d'Acrobacies et Déplacement silencieux de +2 en raison de la présence de feuilles et de branches.

Pour entrer dans une case occupée par des broussailles épaisses, il faut utiliser 4 cases de déplacement. Par contre, on y bénéficie d'un camouflage (30 % de chances de rater au lieu des 20 % habituels). Les broussailles épaisses augmentent le DD des tests d'Acrobacies et Déplacement silencieux de 5 points en raison de la présence de feuilles et de branches. Ceci dit, on s'y dissimile facilement et elles accordent un bonus de +5 aux tests de Discréption. Il est impossible d'y courir ou d'y charger.

Les cases renfermant des broussailles sont généralement regroupées. Certaines abritent à la fois un arbre et des broussailles.

Voûtes forestières. Elfes et autres habitants des bois vivent communément sur des plates-formes qui s'élèvent loin au-dessus du sol. Ces plates-formes de bois sont habituellement reliées par des ponts de cordes. Pour atteindre les maisons, on grimpe aux branches (Escalade, DD 15), on se sert d'échelles de cordes (Escalade, DD 0), ou on utilise une sorte de monte-charge (qui s'élève de 30 centimètres par point obtenu à un test de Force, effectué chaque round au prix d'une action de mouvement). Les créatures qui se tiennent sur les plates-formes ou les branches d'une voûte forestière bénéficient d'un abri contre celles qui se trouvent au sol. Dans les forêts denses et intermédiaires, elles disposent également d'un camouflage.

Autres éléments de forêt. Les troncs couchés font généralement 90 centimètres de haut et confèrent un abri comparable à un muret. Pour les franchir, il en coûte 1,50 mètre de déplacement. Habituellement, les cours d'eau forestiers font entre 1,50 mètre et 3 mètres de large, pour une profondeur de 1,50 mètre maximum. Des sentiers sinués parcourent la plupart des forêts, ce qui permet de s'y déplacer normalement sans bénéficier d'un abri ou d'un camouflage. Ces chemins sont plus rares dans les forêts denses, et on trouve parfois la piste d'animaux dans les forêts inexplorees.

Discréption et détection en forêt. Dans une forêt clairsemée, la distance maximale à laquelle on peut user de Détection pour déceler la présence d'autrui est égale à $3d6 \times 3$ mètres. Elle tombe à $2d8 \times 3$ mètres dans une forêt intermédiaire, et à $2d6 \times 3$ mètres dans une forêt dense.

Comme une case de broussailles confère un camouflage, il est aisément d'utiliser la compétence Discréption en forêt. Troncs et arbres offrent également un abri et constituent de bonnes cachettes.

Le bruit de fond d'une forêt y rend les tests de Perception auditive plus difficiles. Augmentez-les de 2 points tous les 3 mètres, et non de +1 (mais n'oubliez pas que le Déplacement silencieux est également plus difficile dans les broussailles).

Feux de forêt (FP 6)

Normalement, une simple étincelle est inoffensive. Cependant, quand le temps est sec et le vent fort, il peut y avoir un incendie. La foudre met souvent le feu aux arbres et est à l'origine de nombreux incendies de forêt. Quelle que soit la source des flammes, les voyageurs peuvent y être piégés.

Un personnage qui réussit un test de Détection (on considère qu'il s'agit d'une créature de taille C, ce qui réduit le DD de 16 points) voit les flammes jusqu'à $2d6 \times 30$ mètres. Si tous les personnages ratent leur test de Détection, le feu se rapproche. Ils le voient automatiquement quand il arrive à la moitié de sa distance originelle. Les personnages qui sont aveugles (ou dans l'impossibilité d'effectuer un test de Détection) sentent la chaleur des flammes (et le "déetectent" automatiquement) quand il se trouve à 30 mètres.

La lisière des flammes (qui est sous le vent) peut progresser plus vite qu'un humain qui court (36 mètres pour les vents modérés). Dès lors qu'une partie de la forêt est livrée aux flammes, elle le reste pendant $2d4 \times 10$ minutes, après quoi il ne reste que des charbons fumants. Les personnages qui sont rattrapés par un feu de forêt finiront peut-être par voir les flammes les encercler.

Au sein d'un tel incendie, un personnage est confronté à trois dangers : les dégâts dus à la chaleur, le risque de prendre feu et l'inhalation de fumée.

Dégâts dus à la chaleur. Être pris dans un feu de forêt est pire encore qu'être exposé à une chaleur extrême (voir La chaleur). Le simple fait de respirer inflige 1d6 points de dégâts par round (pas de jet de sauvegarde). En outre, le personnage doit effectuer un jet de Vigueur tous les 5 rounds (DD 15, +1 par test précédent), sans quoi il subit 1d4 points de dégâts non-létaux. Un personnage qui retient son souffle peut éviter les dégâts létaux, mais pas les non-létaux. Toutes les créatures qui portent des vêtements épais ou une armure subissent un malus de -4 aux jets de sauvegarde. En outre, celles qui portent une armure en métal ou qui entrent en contact avec du métal très chaud sont frappées par un effet semblable au sort *métal brûlant*.

Prendre feu. Les personnages piégés par un feu de forêt risquent de prendre feu au moment où la lisière des flammes les rattrape, puis toutes les minutes (voir Prendre feu).

Inhalation de fumée. Les feux de forêt produisent beaucoup de fumée. Un personnage qui en respire doit effectuer un jet de Vigueur par round (DD 15, +1 par test précédent) ou passer le round à suffoquer. Un personnage qui suffoque pendant 2 rounds consécutifs subit 1d6 points de dégâts non-létaux. En outre, la fumée obscurcit le champ de vision, conférant un camouflage aux personnages qui s'y trouvent.

Marécages

Il existe deux types de marécages : les landes sèches et les marais croupis. Tous deux sont souvent bordés de lacs (décrits dans la partie *Milieux aquatiques*, ci-dessous), qui constituent une troisième catégorie de milieu naturel que l'on trouve dans les marécages.

La table ci-dessous décrit les caractéristiques des marécages selon le terrain qui les domine.

Attributs des marécages

Catégorie de marécage

	Lande	Marais
Tourbière peu profonde	20 %	40 %
Tourbière profonde	5 %	20 %
Broussailles légères	30 %	20 %
Broussailles épaisse	10 %	20 %

Tourbières. Si une case fait partie d'une tourbière peu profonde, elle est remplie de 30 centimètres de boue ou d'eau stagnante. Pour y entrer, il faut utiliser 2 cases de déplacement et le DD des tests d'Acrobaties qui y sont effectués augmente de 2 points.

Une case de tourbière profonde est occupée par 1,20 mètre environ d'eau stagnante. Les créatures de taille M ou supérieure y entrent au prix de 4 cases de déplacement. Les personnages peuvent aussi nager. Les créatures de taille P ou inférieure doivent impérativement nager pour se déplacer. Les acrobaties y sont impossibles.

L'eau d'une tourbière profonde confère un abri aux créatures de taille M ou supérieure. Les créatures plus petites bénéficient d'un abri supérieur (bonus de +8 à la CA, bonus de +4 aux jets de Réflexes). Les créatures de taille M ou supérieure peuvent s'accroupir au prix d'une action de mouvement pour bénéficier de cet abri supérieur. Toutes les créatures qui en bénéficient subissent un malus de -10 à l'attaque contre celles qui ne sont pas dans l'eau.

Les cases de tourbière profonde sont habituellement regroupées et entourées par un anneau de cases de tourbière peu profonde au contour irrégulier.

Les cases de tourbière profonde ou peu profonde augmentent le DD des tests de Déplacement silencieux de 2 points.

Broussailles. Les buissons, joncs et autres herbes hautes des marécages fonctionnent sur le même principe que les broussailles en forêt (voir ci-dessus). Une case de tourbière ne peut pas accueillir de broussailles.

Sables mouvants. Les sables mouvants, qui prennent la forme de broussailles ou de plaine, paraissent solides et risquent de piéger les personnages imprudents. Un personnage qui s'approche à une allure normale de sables mouvants a droit à un test de Survie (DD 8) pour voir le danger. Par contre, les personnages qui courrent ou chargent n'ont pas la moindre chance de les détecter. Les sables mouvants font généralement 6 mètres de diamètre, l'élan d'un personnage qui court ou charge les projetant de 1d2 x 1,50 mètres dedans.

Effets des sables mouvants. Les personnages pris dans des sables mouvants doivent réussir un test de Natation par round pour ne pas s'enfoncer (DD 10) ou pour se déplacer de 1,50 mètre (DD 15). En cas d'échec de 5 points ou plus, le personnage disparaît sous la surface et commence à se noyer dès lors qu'il n'a plus de souffle (voir la description de la compétence Natation).

Les personnages immergés dans un marécage peuvent remonter à la surface en réussissant un test de Natation (DD 15, +1 par round passé sous l'eau).

Sauvetage. Il est difficile de libérer un personnage de sables mouvants. Le sauveteur a besoin d'une branche, d'une hampe de lance, d'une corde ou de quelque autre ustensile lui permettant d'atteindre la victime. Ensuite, il effectue un test de Force (DD 15) pour la tirer, cette dernière devant également jouer un test de Force (DD 10) pour rester accrochée à l'accessoire. En cas d'échec, elle doit effectuer un test de Natation (DD 15) pour ne pas couler. Si les deux tests sont couronnés de succès, la victime est tirée de 1,50 mètre.

Haines. Courantes dans les landes, les haies sont des enchevêtements de pierres, de terre et de buissons épineux. Les haies étroites fonctionnent sur le même principe que les murets et il faut utiliser 4,50 mètres de déplacement pour les franchir.

Les haies larges font plus de 1,50 mètre de haut et occupent des cases entières. Elles confèrent un abri total, tout comme les murs. Pour traverser une case occupée par un tel obstacle, il faut utiliser 4 cases de déplacement. Ceci dit, les créatures qui réussissent un test d'Escalade (DD 10) n'ont besoin d'utiliser que 2 cases de déplacement.

Autres éléments des marécages. Certains marécages, en particulier les marais, renferment des arbres, généralement regroupés en petits bosquets. La plupart sont parcourus de sentiers qui prennent soin de contourner les tourbières. Comme dans les forêts, les sentiers permettent un déplacement normal et n'offrent pas le camouflage des broussailles.

Discretion et détection en forêt. Dans une lance, la distance maximale à laquelle on peut effectuer un test de Détection pour déceler la présence d'autrui s'élève à 6d6 x 3 mètres. Dans un marais, elle est de 2d8 x 3 mètres. Broussailles et tourbières profondes offrent un excellent camouflage, aussi n'est-il pas nécessaire de se dissimuler dans les marécages.

Le marécage n'inflige aucun malus aux tests de Perception auditive. Enfin, l'utilisation de la compétence Déplacement silencieux est plus difficile, aussi bien dans les broussailles que dans les tourbières.

Collines

Les collines s'élèvent parfois au sein d'un milieu naturel précis, mais il leur arrive également de dominer les alentours. Ce type de milieu naturel est divisé en deux groupes : les coteaux et les collines accidentées. Il s'agit généralement d'une zone de transition entre un milieu accidenté, comme une montagne, et une plaine.

Attributs des collines

	Catégorie de colline	
Cotea	Colline accidentée	u
Pente douce	75 %	40 %
Pente raide	20 %	50 %
À-pic	5 %	10 %
Broussailles légères	15 %	15 %

Pente douce. La pente n'est pas suffisante pour affecter les déplacements, mais les personnages situés en amont bénéficient d'un bonus de +1 aux jets d'attaque au corps à corps.

Pente raide. Les personnages qui gravissent la colline doivent utiliser 2 cases de déplacement pour entrer dans une case de pente raide. Les personnages qui la dévalent en courant ou en chargeant doivent réussir un test d'Équilibre en entrant dans la première case de pente raide. De leur côté, les personnages dotés d'une monture doivent effectuer un test d'Équitation (DD 10). En cas d'échec, l'intéressé trébuche et met un terme à son déplacement 1d2 x 1,50 mètres plus loin. Les personnages qui échouent de 5 points ou plus se retrouvent à terre dans la case où leur déplacement s'achève.

Une pente raide augmente le DD des tests d'Acrobaties de 2 points.

À-pic. Pour gravir un à-pic typique, il faut réussir un test d'Escalade (DD 15). Celui-ci fait généralement 1d4 x 3 mètres de haut, mais peut-être aurez-vous besoin d'un plus grand. Un à-pic n'est pas parfaitement vertical. Il occupe des cases de 1,50 mètre s'il fait moins de 9 mètres de haut, et des cases de 3 mètres dans le cas contraire.

Broussailles légères. Armoises et autres arbustes rabougris poussent sur les collines, mais ils les recouvrent rarement en intégralité, comme c'est le cas dans les forêts et les marécages. Les broussailles légères confère un camouflage et augmentent le DD des tests d'Acrobates et de Déplacement silencieux de 2 points.

Autres éléments des collines. Les arbres ont leur place dans les collines. De leur côté, les vallées abritent souvent un cours d'eau (1,50 mètre à 3 mètres de large pour 1,50 mètre de profondeur maximum) ou le lit asséché d'une rivière (tranchée de 1,50 mètre à 3 mètres de large). Souvenez-vous qu'un cours d'eau coule toujours d'amont en aval.

Discretion et détection dans les collines. Sur un coteau, la distance maximale à laquelle on peut effectuer un test de Détection pour déceler la présence d'autrui s'élève à 2d10 x 3 mètres. Dans des collines accidentées, elle est de 2d6 x 3 mètres. S'il n'y a pas de broussailles alentour, il est difficile de se cacher dans une colline. Le sommet ou la crête d'une colline confère un abri vis-à-vis des créatures situées en aval.

Les collines n'ont aucune incidence sur les tests de Déplacement silencieux et de Perception auditive.

Montagnes

Les trois catégories de milieux montagneux sont les suivantes : prairies alpines, montagnes accidentées et hautes montagnes. Quand les personnages s'aventurent dans une zone montagneuse, il y a fort à parier qu'ils vont évoluer dans chacun de ces types de milieu, en commençant par les prairies pour finir au sommet de monts franchement menaçants.

Les montagnes présentent un élément important, la paroi rocheuse, qui apparaît à la frontière de cases et non au milieu de celles-ci.

Attributs des montagnes

	Catégorie de montagne		
	Prairie alpine	Accidenté	Haute
		e	
Pente douce	50 %	25 %	15 %
Pente raide	40 %	55 %	55 %
À-pic	10 %	15 %	20 %
Gouffre	—	5 %	10 %
Broussailles légères	20 %	10 %	—
Éboulis	—	20 %	30 %
Nombreux décombres	—	20 %	30 %

Pentes douces et raides. Elles fonctionnent sur le même principe que celles décrites dans la section réservée aux collines.

À-pic. Il fonctionne également sur le même principe que celui décrit dans la section réservée aux collines, mais fait généralement 2d6 x 3 mètres de haut. Les à-pic mesurant plus de 24 mètres occupent un espace horizontale de 6 mètres.

Gouffre. Généralement formés par quelque biais géologique, les gouffres fonctionnent sur le même principe que les fosses des donjons. Ils ne sont pas cachés et les personnages ne tomberont donc pas dedans par accident (sauf dans le cas d'une bousculade). Un gouffre classique présente une profondeur de 2d4 x 3 mètres, une longueur de 6 mètres au moins, et une largeur allant de 1,50 mètre à 6 mètres. Pour se sortir d'un gouffre, il faut réussir un test d'Escalade (DD 15).

En haute montagne, la profondeur d'un gouffre s'élève le plus souvent à 2d8 x 3 mètres.

Broussailles légères. Elles fonctionnent sur le même principe que celles décrites dans la section réservée aux forêt.

Éboulis. Il s'agit d'un espace recouvert de cailloux et de pierres. Les éboulis n'affectent pas la vitesse de déplacement, mais se montrent parfois traîtres sur une pente. Le DD des tests d'Acrobates et Équilibre augmente de 2 points si les éboulis parsèment une pente douce, et de 5 points s'ils recouvrent une pente raide. Dans tous les cas, le DD des tests de Déplacement silencieux augmente de 2 points.

Nombreux décombres. Le sol est recouvert de pierres de toutes tailles. Pour entrer dans une telle case, il faut utiliser 2 cases de déplacement. Le DD des tests d'Acrobates et Équilibre augmente de 5 points, et celui des tests de Déplacement silencieux augmente de 2 points.

Paroi rocheuse. Il s'agit d'une paroi de pierre verticale. Pour la gravir, il faut réussir un test d'Escalade (DD 25). Une paroi rocheuse fait 2d4 x 3 mètres de haut en zone de montagne accidentée, et 2d8 x 3 mètres en haute montagne. Les parois rocheuses sont tracées au bord des cases, pas en leur sein.

Entrée de grotte. Placées dans les cases d'à-pic et de pente raide, et près d'une paroi rocheuse, les entrées de grotte font généralement 1,50 mètre à 6 mètres de large et 1,50 mètre de profondeur. Ensuite, la grotte, peut prendre la forme d'une simple grotte ou d'un vaste donjon. Les cavernes utilisées par des monstres disposent habituellement de 1d3 salles de 1d4 x 3 mètres de diamètre.

Autres attributs des montagnes. Les prairies alpines débutent généralement à l'altitude où poussent les derniers arbres. Les éléments de forêt y sont donc rares. Les montagnes abritent parfois un cours d'eau (1,50 mètre à 3 mètres de large pour 1,50 mètre de profondeur maximum) ou le lit asséché d'une rivière (tranchée de 1,50 mètre à 3 mètres de large). Les zones situées à une très haute altitude sont habituellement plus froides que les basses terres qui les entourent, ce qui explique qu'elles puissent être couvertes par une couche de glace (voir plus bas).

Discréption et détection en montagne. En général, la distance à laquelle on peut percevoir la présence d'autrui via un test de Détection s'élève à 4d10 x 3 mètres. Certains sommets et crêtes offrent bien entendu un meilleur point de vue, alors que les vallées encaissées et autres canyons réduisent sérieusement le champ de vision. Comme la végétation n'entrave guère la vision, les éléments de votre quadrillage restent les principaux repères de la portée de la vue.

Comme c'est le cas pour les collines, les crêtes et les sommets confèrent un abri aux personnages qui s'y trouvent.

D'un autre côté, la propagation des sons est phénoménale en montagne. Le DD des tests de Perception auditive augmentent de 1 point par tranche de 6 mètres et non tous les 3 mètres séparant les protagonistes.

Avalanches (FP 7)

Entre les hauts sommets et les lourdes chutes de neige, les avalanches constituent un véritable fléau en de nombreuses régions montagneuses. Bien que les avalanches de neige et de glace soient les plus courantes, il existe également des avalanches de pierre et de roche.

Un personnage qui réussit un test de Détection (DD 20) peut distinguer une avalanche (considérez-la comme une créature de taille C) à 1d10 x 150 mètres. Si tous les personnages ratent leur test de Détection, l'avalanche se rapproche, et ils la perçoivent automatiquement lorsqu'elle arrive à la moitié de sa distance originelle.

Même si on ne la voit pas, on peut entendre une avalanche. Lorsque les conditions sont optimales (aucun autre bruit), tout personnage qui réussit un test de Perception auditive (DD 15) entend une avalanche ou un glissement de terrain quand il se trouve à 1d6 x 150 mètres. Le DD de ce test s'élève à 20, à 25 ou plus encore si les conditions sont délicates (au beau milieu d'une tempête de neige, par exemple).

Avalanches et glissements de terrain présentent deux zones : la coulée (sillage direct du phénomène) et les côtés (les débris retombent sur les victimes). Les personnages pris dans la première subissent forcément des dégâts, mais les autres ont une chance de se tirer d'affaire.

Les personnages enfouis sous la coulée subissent 8d6 points de dégâts (jet de Réflexes, DD 15 pour réduire les dégâts de moitié). Bien entendu, ils sont enterrés (voir ci-dessous).

Les personnages situés sur les côtés subissent 3d6 points de dégâts (jet de Réflexes, DD 15 pour annuler les dégâts). En cas d'échec, l'intéressé est également enterré.

Les créatures enterrées subissent 1d6 points de dégâts non-létaux par minute. Si un personnage sombre dans l'inconscience, il doit réussir un test de Constitution (DD 15) sans quoi il subit 1d6 points de dégâts létaux par minute jusqu'à ce qu'il soit libéré ou tué.

Une avalanche classique fait 1d6 x 30 mètres de large, d'un côté de la coulée à l'autre. La zone d'enfouissement située au centre du phénomène est deux fois moins large. Pour déterminer l'emplacement des personnages par rapport à la coulée, lancez 1d6 x 6 mètres. Le résultat est égal au nombre de mètres séparant le centre du groupe de personnages du centre de la coulée. Les avalanches de neige et de glace progressent à la vitesse de 150 mètres par round, contre 75 mètres pour les glissements de terrain.

Voyages en montagne

L'altitude est éreintante, et parfois mortelle, pour les créatures qui n'y sont pas habituées. Le froid y est extrême et le manque d'oxygène vient à bout des combattants les plus endurcis.

Personnages acclimatés. Les créatures habituées à l'altitude se sentent généralement plus à l'aise que les autres. On considère que toute créature dont la ligne "environnement" inclut des montagnes est originaire de la région, et donc habituée à l'altitude. Les personnages peuvent également s'acclimater en vivant à haute altitude pendant 1 mois. S'ils ne mettent pas le pied sur une montagne pendant 2 mois, ils doivent de nouveau s'acclimater par la suite.

Les morts-vivants, les créatures artificielles et tous les monstres qui ne respirent pas sont immunisés contre les effets de l'altitude.

Zones d'altitude. En général, les montagnes présentent trois types d'altitude : le défilé, le col (ou pic) et le sommet.

Défilé (moins de 1 500 mètres). La plupart des voyages en basse montagne ont lieu dans des défilés, régions principalement constituées de prairies alpines et de forêts. Les personnages trouveront sans doute le terrain difficile (ce qu'illustrent les modificateurs de déplacement en montagne), mais l'altitude n'a aucun effet.

Col ou pic (de 1 500 à 4 500 mètres). Moyenne montagne et cimes de basse montagne tombent dans cette catégorie. Les créatures qui ne sont pas acclimatées ont du mal à trouver leur souffle à cette altitude. Les

personnages doivent donc réussir un jet de Vigueur (DD 15, +1 par jet précédent) par heure sans quoi ils sont fatigués. Cette fatigue disparaît lorsqu'ils redescendent à un altitude normale.

Les personnages acclimatés n'ont pas à effectuer de jets de Vigueur.

Sommet (plus de 4 500 mètres). Les plus hauts sommets dépassent 6 000 mètres d'altitude. Dès lors, les créatures sont sujettes à la fatigue (voir ci-dessus) et au mal des hauteurs, qu'elles soient habituées ou non à une altitude élevée.

Le mal des hauteurs est caractérisé par un manque d'oxygène. Il affecte les caractéristiques mentales et physiques. Après chaque tranche de 6 heures passées au-dessus de 4 500 mètres, un personnage doit réussir un jet de Vigueur (DD 15, +1 par jet précédent) ou subir un affaiblissement de 1 point à toutes les caractéristiques. Les créatures acclimatées bénéficient d'un bonus d'aptitude de +4 au jet de sauvegarde visant à résister aux effets de l'altitude et au mal des hauteurs, mais même les montagnards endurcis évitent de rester trop longtemps à plus de 4 500 mètres d'altitude.

Déserts

Les déserts apparaissent sous les climats chauds, tempérés et froids, et tous partagent une caractéristique commune : la pluie y est rare. Les trois catégories de désert sont les suivantes : la toundra (désert froid), le désert rocailloux (généralement tempéré) et le désert de sable (souvent chaud).

La toundra diffère des autres catégories de désert en deux points. Comme elle se caractérise par une couche de neige et de glace, on n'a aucun mal à y trouver de l'eau. En outre, au milieu de l'été, le permafrost dégèle sur une trentaine de centimètres, transformant la région concernée en un vaste champ de boue. Dans ce cas, la toundra affecte les déplacements et l'utilisation de compétences comme s'il s'agissait d'une tourbière peu profonde (voir la section consacrée aux marécages), même si l'on y trouve de l'eau stagnante.

La table ci-dessous décrit les éléments que l'on trouve dans chacune des trois catégories. Attention, car chaque case ne peut abriter qu'un seul élément. Par exemple, une case de toundra sera occupée par des broussailles légères ou par une couche de glace, mais pas par les deux.

Attributs des déserts

	Catégorie de désert		
	Toundra	Rocailleux	Sable
Broussailles légères	15 %	5 %	5 %
Couche de glace	25 %	—	—
Décombres	5 %	30 %	10 %
Nombreux décombres	—	30 %	5 %
Dunes de sable	—	—	50 %

Broussailles légères. Elles consistent en arbustes rabougris et en cactus, mais elles fonctionnent sur le même principe que dans les autres milieux naturels.

Couche de glace. Le sol est recouvert d'une couche de glace. Pour entrer dans une telle case, il faut utiliser 2 cases de déplacement. En outre, le DD des tests d'Acrobaties et Équilibre augmente de 5 points. Pour courir ou charger, il faut réussir un test d'Équilibre (DD 10).

Décombres. Le sol est recouvert de cailloux, ce qui rend certaines manœuvres risquées. Le DD des tests d'Acrobaties et Équilibre augmente de 2 points.

Nombreux décombres. Les pierres sont à la fois plus nombreuses et plus grosses. Pour entrer dans une telle case, il faut utiliser 2 cases de déplacement. Le DD des tests d'Acrobaties et Équilibre augmente de 5 points, et le DD des tests de Déplacement silencieux augmente de 2 points.

Dunes de sable. Crées par l'action du vent sur le sable, les dunes fonctionnent sur le même principe que les collines, si ce n'est qu'elles se déplacent. Si le vent est important, une dune de sable peut se déplacer de quelques centaines de mètres en une semaine. Les dunes de sable peuvent occuper des centaines de cases. Elles disposent toujours d'une pente douce qui pointe en direction du vent (et une pente raide sous le vent).

Autres éléments des déserts. Parfois, la toundra est bordée de forêts. Du reste, on trouve certains arbres dans les étendues glacées. Les déserts de pierre renferment des plateaux entourés d'à-pic (voir la section consacrée aux montagnes) et de pentes raides. Les déserts de sable cachent parfois des sables mouvants (voir la section réservée aux marécages). Cependant, ces derniers prennent la forme d'un mélange de sable fin et de poussière (sans la moindre goutte d'eau). Les déserts sont parcourus de lits asséchés (considérez-les comme des tranchées de 1,50 mètre de large) qui se remplissent d'eau quand il pleut.

Discréption et détection dans le désert. En général, la distance maximale à laquelle on peut déceler la présence d'autrui via un test de Détection est égale à $6d6 \times 3$ mètres. Au-delà, les changements d'élévation (et les distorsions dues à la chaleur dans les déserts de sable) rendent toute détection impossible. Dans les déserts de sable, la présence des dunes réduit la visibilité à $6d6 \times 3$ mètres.

Le désert n'inflige aucun bonus ou malus aux tests de Détection et Perception auditive. Le manque d'éléments offrant un camouflage explique qu'il est plus difficile de s'y cacher.

Tempêtes de sable

Un tel phénomène réduit la visibilité à 1d10 x 1,50 mètres et inflige un malus de -4 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive. Une tempête de sable inflige 1d3 points de dégâts non-létaux par heure d'exposition, et laisse une fine couche de sable derrière elle. Le sable s'infiltre partout (à l'exception des meilleurs sceaux et coutures). Il irrite la peau et peut abîmer l'équipement.

Plaines

La civilisation s'épanouit généralement dans les plaines, ce qui explique qu'elles soient souvent habitées. Il en existe trois catégories : les fermes, les prés et les champs de bataille. Les fermes sont courantes dans les régions habitées, alors que les prés représentent les plaines vierges de toute civilisation. Les champs de bataille ont un caractère temporaire et sont ensuite remplacés par la végétation ou des terres de labour. Il s'agit d'une catégorie à part entière parce que les aventuriers y passent beaucoup de temps et non parce qu'ils sont très répandus.

La table ci-dessous montre les proportions de chaque élément selon la catégorie de plaine concernée. Dans le cas d'une ferme, de légères broussailles simulent les cultures céréaliers. De fait, les fermes qui cultivent des légumes offrent moins de broussailles (c'est également le cas entre les récoltes et les semences).

Les éléments qui suivent ne peuvent pas apparaître dans une même case.

Attributs des plaines

	Catégorie de plaine		
	Ferme	Pré	Champ de bataille
Broussailles légères	40 %	20 %	10 %
Broussailles épaisses	—	10 %	—
Décombres	—	—	10 %
Tranchée	5 %	—	5 %
Berme	—	—	5 %

Broussailles. Qu'il s'agisse de cultures ou de simple végétation, les hautes herbes des plaines fonctionnent sur le même principe que les broussailles légères des forêts. Les buissons les plus épais forment des broussailles épaisses dans les prés.

Décombres. Sur un champ de bataille, les décombres représentent généralement une structure qui a été détruite : par exemple, les ruines d'un bâtiment ou les restes d'un mur en pierre. Ils fonctionnent sur le même principe que ceux décrits dans la section réservée aux déserts.

Tranchée. Souvent creusée avant la bataille pour protéger les soldats, la tranchée fonctionne sur le même principe qu'un muret, si ce n'est qu'elle ne confère pas d'abri vis-à-vis des adversaires adjacents. Pour quitter une tranchée, il faut utiliser 2 cases de déplacement (mais pas de coût supplémentaire pour y entrer). Les créatures situées en dehors de la tranchée bénéficient d'un bonus de +1 aux jets d'attaque pour frapper celles qui s'y trouvent (car elles sont en hauteur).

Dans une ferme, les tranchées sont généralement des canaux d'irrigation.

Berme. Structure défensive des plus courantes, la berme est un muret en pierre qui ralentit les déplacements et offre un certain abri. Placez-la sur le quadrillage en dessinant deux rangées de pente raide adjacentes (voir la partie réservée aux collines). Une personnage traversant une berme de 2 cases aura 1 case de montée, puis 1 case de descente. Ce type de berme confère le même abri qu'un muret. Les bermes plus larges confèrent les avantages d'un muret à ceux qui se trouvent à 1 case en contrebas.

Clôtures. Les clôtures en bois servent généralement à retenir le bétail ou à gêner les soldats ennemis. Pour franchir un tel obstacle, il faut utiliser 1 case de déplacement supplémentaire. La clôture confère également un abri qui fonctionne sur le même principe qu'un muret. Les personnages montés la franchissent sans que cela n'affecte leur déplacement s'ils réussissent un test d'Équitation (DD 15). En cas d'échec, la monture franchit l'obstacle, mais le cavalier tombe de selle.

Autres attributs des plaines. Des arbres apparaissent dans de nombreuses plaines. Sur les champs de bataille, on les abat généralement pour construire des machines de guerre. On y trouve également des haies (décrisées dans la section consacrée aux marécages). Les cours d'eau, de 1,50 mètre à 6 mètres de large et de 1,50 mètre à 3 mètres de profondeur, sont monnaie courante.

Discretion et détection dans les plaines. En plaine, la distance maximale à laquelle on peut déceler la présence d'autrui via un test de Détection est égale à 6d6 x 40 mètres, mais les particularités de votre carte peuvent gêner le champ de vision.

Les plaines n'offrent ni bonus ni malus aux test de Détection et Perception auditive. Certains éléments confèrent un abri ou un camouflage.

Milieux aquatiques

Les milieux aquatiques sont généralement les moins favorables pour les PJ car ils ne peuvent pas y respirer. Les milieux aquatiques n'offrent pas autant de diversité que les milieux terrestres. Le fond de l'océan abrite de nombreuses merveilles, parmi lesquelles les pendants sous-marins des éléments terrestres décrits ci-dessus. Cependant, si les personnages tombent par-dessus bord parce qu'ils sont victimes d'une action de bousculade, ils ne s'intéresseront sans doute pas au lit de varech situé quelques dizaines de mètres en dessous.

Les milieux aquatiques sont divisés en deux catégories : les cours d'eau (ruisseaux, rivières, etc.) et les étendues d'eau (lacs, océans, etc.).

Cours d'eau. Les rivières larges et calmes coulent de quelques kilomètres par heure, aussi fonctionnent-elles sur le même principe que l'eau stagnante. Cependant, certains cours d'eau sont plus rapides. Tout ce qui flotte à leur surface descend le courant à une vitesse de 3 à 12 mètres par round. Les rapides emportent les nageurs à la vitesse de 18 à 27 mètres par round. Les rivières au débit rapide ont toujours un courant violent (Natation, DD 15) ou prennent la forme d'un torrent (Natation, DD 20).

Si un personnage se trouve dans un cours d'eau, déplacez-le en direction de l'aval à la fin de son tour. S'il tente de garder sa position, il doit passer tout ou partie de son tour de jeu à nager à contre-courant.

Emporté. Un personnage emporté par un courant qui se déplace de 18 mètres (ou plus) doit effectuer un test de Natation par round pour rester à la surface de l'eau. Si le personnage réussit le test de 5 points au moins, il parvient à s'accrocher à un rocher, un arbre ou un écueil, et le courant ne l'emporte plus. Pour rallier la berge, il faut réussir trois tests de Natation (D 20) d'affilée. Les personnages accrochés à un rocher, une branche ou un écueil ne peuvent s'en sortir seuls (à moins de se laisser emporter par le courant et de nager). Les autres peuvent les aider comme s'ils étaient pris au piège de sables mouvants (voir la section consacrée aux marécages).

Étendues d'eau. Dans le cas d'un lac ou d'un océan, il faut simplement posséder une vitesse de déplacement à la nage ou réussir des tests de Natation (DD 10 en eau calme, DD 15 en eau agitée et DD 20 dans le cas d'une mer démontée). S'ils sont sous l'eau, les personnages doivent trouver le moyen de respirer. Dans le cas contraire, ils risquent de se noyer. Sous l'eau, les personnages se déplacent comme s'ils volaient en bénéficiant d'une manœuvrabilité parfaite.

Discretion et détection sous l'eau. Le champ de vision dépend de la clarté de l'eau. les créatures voient jusqu'à 4d8 x 3 mètres si l'eau est claire, et jusqu'à 1d8 x 3 mètres si elle est trouble. Les cours d'eau sont toujours troubles, sauf dans le cas de larges rivières au cours lent. Il est difficile de trouver un abri ou un camouflage sous l'eau (sauf dans le cas des fonds marins). Les tests de Détection et Perception auditive ne sont pas affectés.

Invisibilité. Une créature invisible laisse derrière elle une trace quand elle se déplace dans l'eau. elle bénéficie d'un camouflage (20 % de chances de rater).

Combats sous-marins

Les créatures terrestres connaissent les pires difficultés du monde dès lors qu'il s'agit de combattre sous l'eau. Celle-ci affecte la classe d'armure, les jets d'attaque, les jets de dégâts et les déplacements. Dans certains cas, l'adversaire bénéficie même d'un bonus à l'attaque. Tous les effets sont résumés dans la *Table : ajustements de combat sous l'eau*. Ils sont applicables, que le personnage nage, marche alors qu'il a de l'eau jusqu'à la poitrine ou parcourt le fond.

Attaques à distance sous l'eau. Les armes de jet sont inefficaces, même si elles sont utilisées depuis la terre ferme. Les autres attaques à distance subissent un malus de -2 à l'attaque tous les 1,50 mètre d'eau qu'il leur faut franchir (en plus des malus normaux dus à la distance).

Attaques depuis la terre. Les personnages qui nagent, flottent ou ont de l'eau jusqu'à la poitrine bénéficient d'un abri supérieur (bonus de +8 à la CA et bonus de +4 aux jets de Réflexes) vis-à-vis des adversaires situés sur la terre ferme. Les créatures terrestres qui bénéficient d'une *liberté de mouvement* ignorent cet abri quand elles effectuent des attaques de corps à corps contre une cible située dans l'eau. Une créature totalement submergée bénéficie d'un abri total (sauf si l'adversaire est affecté par *liberté de mouvement*). Les effets magiques ne sont pas affectés, sauf s'ils nécessitent un jet d'attaque (traité comme n'importe quel autre effet) ou relèvent du feu.

Feu. Les feux ordinaires (ce qui inclut les feux grégeois) ne brûlent pas sous l'eau. les sorts et effets magiques affichant le registre du feu sont inefficaces, sauf si le personnage réussit un test d'Art de la magie (DD 20 + niveau du sort). En cas de réussite, le sort crée une bulle de vapeur au lieu de flammes, mais il fonctionne normalement. Sauf indication contraire, un feu d'origine surnaturelle reste sans effet sous l'eau.

La surface d'un corps d'eau bloque la ligne d'effet des sorts de feu. Si le personnage réussit un test d'Art de la magie pour pouvoir utiliser son sort sous l'eau, la surface n'en bloque pas moins la ligne d'effet.

Table : ajustements de combat sous l'eau

Condition	Attaque/dégâts			
	Tranchants ou contondants	Queue	Déplacement	Déséquilibre ⁴
<i>Liberté de mouvement</i>	normale/normaux	normale/normaux	normal	Non

Possède une VD à la nage	-2/demi	normale	normal	Non
Test de Natation réussi	-2/demi ¹	-2/demi	quart ou demi ²	Non
Pied sûr ³	-2/demi	-2/demi	demi	Non
Aucune	-2/demi	-2/demi	normal	Oui

1 Une créature dénuée d'un effet de *liberté de mouvement* ou d'une vitesse de déplacement à la nage effectue ses tests de lutte avec un malus de -2, mais inflige des dégâts normaux.

2 En cas de réussite, un test de Natation permet de se déplacer au quart de sa vitesse habituelle (action de mouvement) ou à la moitié de cette même vitesse (action complexe).

3 Les personnages ont le pied sûr quand ils marchent au fond de l'eau. On ne peut marcher au fond de l'eau que si l'on est suffisamment chargé pour se laisser couler (8 kg au moins pour les créatures de taille M, deux fois plus pour chaque catégorie de taille en plus, et moitié moins pour chaque catégorie de taille en moins).

4 Les personnages qui se débattent dans l'eau (en général parce qu'ils ont raté leur test de Natation) ont du mal à combattre efficacement. Une créature déséquilibrée perd son bonus de Dex à la CA. Dans le même temps, ses adversaires bénéficient d'un bonus de +2 à l'attaque.

Inondations

Dans de nombreuses régions sauvages, les inondations sont monnaie courante. Au printemps, la fonte des neiges peut engorger les ruisseaux et rivières. D'autres événements catastrophiques (pluies torrentielles, digues brisées, etc.) peuvent provoquer des inondations.

Lors d'une inondation, les rivières deviennent plus larges, plus profondes et beaucoup plus rapides. En cas d'inondation printanière, le niveau de la rivière monte de (1d10 x 30 centimètres) + 3 mètres et sa largeur augmente de 1d4 x 50 %. Les gués disparaissent pendant des jours, les ponts sont parfois emportés et même les bacs ont du mal à traverser le cours d'eau.

Une rivière en crue rend les tests de Natation plus difficiles d'un cran (une eau calme devient une eau agitée, et une eau agitée devient un torrent). Les rivières sont 1,5 fois plus rapides.

LE CLIMAT

Parfois, le temps joue un rôle important dans une aventure. La *Table : détermination aléatoire du climat* servira de base à la création de votre table de détermination aléatoire du temps. Voici quel est le sens des termes utilisés sur cette table :

Coup de froid : abaisse la température de 5° C.

Doux à chaud : entre 15° C et 30° C le jour, 5° C à 10° C de moins la nuit.

Frais : entre 5° C et 15° C le jour, 5° C à 10° C de moins la nuit.

Froid : entre 5° C et -15° C le jour, 5° C à 10° C de moins la nuit.

Précipitations : jetez 1d100 afin de déterminer si les précipitations prennent la forme de brouillard (01–30), de pluie ou de neige (31–90), ou de neige fondu ou de grêle (91–00). La neige ne peut se produire qu'en cas de température inférieure à 0° C. La plupart des types de précipitations durent 2d4 heures, exception de la grêle (1d20 minutes seulement, mais elle s'accompagne généralement de 1d4 heures de pluie).

Tempête (de sable, de neige, orage) : les vents sont violents (50 à 80 km/h) et la visibilité est réduite de 75 %.

Voir *Tempêtes*, ci-dessous. Une tempête dure 2d4–1 heures.

Temps calme : le vent est très faible (de 0 à 15 km/h).

Très chaud : entre 30° C et 45° C le jour, 5° C à 10° C de moins la nuit.

Trombes d'eau : semblables à la pluie (voir *Précipitations*, ci-dessus), mais leur violence est telle qu'elles limitent le champ de vision comme le brouillard. Peuvent provoquer des crues éclair (voir ci-dessus). Les trombes d'eau se poursuivent pendant 2d4 heures.

Vague de chaleur : augmente la température de 5° C.

Venteux : le vent est modéré (15 à 30 km/h) ou important (30 à 50 km/h). Voir table : effets du vent.

Violente tempête (cyclone, blizzard, ouragan, tornade) : la vitesse des vents est supérieure à 80 km/h (voir la *Table : effets du vent*). De plus, les blizzards s'accompagnent d'importantes chutes de neige (1d3 x 30 centimètres) et les ouragans de trombes d'eau (voir ci-dessus). Un cyclone dure 1d6 heures, un blizzard 1d3 jours. Un ouragan peut parfois durer jusqu'à une semaine, mais il aura surtout de l'impact sur les personnages pendant 24 à 48 heures, le temps que sa partie centrale traverse la région où se trouve le groupe. Enfin, une tornade a une durée de vie extrêmement réduite (1d6 x 10 minutes). Le plus souvent, elle se forme dans le cadre d'un orage.

Table : détermination aléatoire du climat

1d100	Climat	Région froide	Région tempérée ¹	Désert
01–70	Normal	Froid, temps calme	Normal pour la saison ²	Chaud, temps calme
71–80	Anormal	Vague de chaleur (01–	Vague de chaleur (01–50)	Chaud, venteux

		30)		
81–90	Mauvais	ou coup de froid (31–00) Précipitations (neige)	ou coup de froid (51–00) Précipitations (normales pour la saison)	Chaud, venteux
91–99	Tempête	Tempête de neige	Orage, tempête de neige ³	Tempête de sable
100	Violente tempête	Blizzard	Cyclone, blizzard ⁴ , ouragan, tornade	Trombes d'eau

- 1 Les régions tempérées sont constituées des forêts, collines, marécages, montagnes, plaines et mers chaudes.
 2 L'hiver est froid, l'automne et le printemps sont frais et l'été connaît des températures douces à chaudes. Dans les régions chaudes et les marécages, il fait toujours légèrement plus chaud en hiver.
 3 Seulement en hiver. Le reste du temps, transformez en orage (01–75) ou cyclone (76–00).
 4 Seulement en hiver. Le reste du temps, transformez en ouragan (01–50) ou tornade (51–00).

Pluie, neige, neige fonduة et grêle

Le mauvais temps ralentit ou met fréquemment un terme aux voyages et rend impossible le déplacement d'un endroit à un autre. Les pluies torrentielles et le blizzard obscurcissent autant la vision qu'un brouillard épais. Les précipitations prennent souvent la forme de pluie, mais celle-ci peut être remplacée par de la neige, de la neige fonduة ou de la grêle si la température de l'air est suffisamment basse. En cas de précipitations suivies d'une chute brutale de la température (qui doit tomber en dessous de 0° C), le sol risque de geler.

Pluie : réduit la visibilité de moitié, ce qui se traduit par un malus de -4 aux tests de Détection et de Fouille. Elle a le même effet qu'un vent violent sur les flammes, les attaques à distance et les tests de Perception auditive.

Neige : tant qu'elle tombe, réduit autant la visibilité que la pluie (-4 aux jets d'attaque à distance, tests de Détection et tests de Fouille). Pour entrer dans une case couverte de neige, il faut utiliser 2 cases de déplacement. Une journée de telles précipitations laisse derrière elle une couche de neige de 1d6 x 2,5 centimètres d'épaisseur. *Lourde chute de neige* : même effet que précédemment, mais entrave la visibilité au même titre que le brouillard (voir *Brouillard*, ci-dessous). Une journée de telles précipitations laisse derrière elle une couche de neige de 1d4 x 30 centimètres d'épaisseur. Les lourdes chutes de neige qui s'accompagnent de vents importants ou violents peuvent générer des congères de 1d4 x 5 centimètres d'épaisseur, en particulier si des objets suffisamment gros parviennent à dévier le vent (une hutte ou une tente, par exemple).

Il y a 10 % de chances que ces précipitations s'accompagnent d'éclairs (voir *Orage*, ci-dessous).

La neige a le même effet qu'un vent modéré sur les flammes (voir ci-dessous).

Neige fonduة : a le même effet que la pluie tant qu'elle tombe (si ce n'est qu'elle a 75 % de chances de souffler les flammes protégées), et que la neige une fois au sol.

Grêle : ne réduit pas la visibilité, mais le bruit qu'elle fait en tombant rend les tests de Perception auditive plus difficiles (-4). Parfois (5 % de chances), elle est suffisamment violente pour infliger un total de 1 point de dégâts létaux à ceux qui se trouvent en dessous. Une fois au sol, elle a le même effet que la neige sur la vitesse de déplacement.

Tempêtes

L'effet combiné du vent et des précipitations (ou du sable soulevé) réduit la visibilité des trois quarts, ce qui se traduit par un malus de -8 aux tests de Détection et de Fouille (ainsi qu'aux tests de Perception auditive, en raison des hurlements du vent). Les attaques à distance sont impossibles, sauf à l'aide de machines de guerre (et encore se font-elles à -4). Les flammes à l'air libre sont automatiquement éteintes, et celles qui sont protégées (lanternes, etc.) ont 50 % de chances d'être soufflées. Voir la *Table : effets du vent* pour connaître le sort des créatures prises en terrain découvert. Les tempêtes sont divisées en trois catégories :

Tempête de sable (FP 3) : cette sorte de tempête diffère des autres en ce sens qu'elle ne s'accompagne pas de précipitations. Au lieu de cela, le vent soulève le sable du désert, et c'est ce dernier qui limite le champ de vision, étouffe les flammes à l'air libre et a 50 % de chances d'éteindre celles qui sont protégées. La plupart des tempêtes de sable s'accompagnent de vents violents et laissent derrière elles une couche de sable plus ou moins épaisse (1d6 x 2,5 centimètres). Chaque tempête de sable a toutefois 10 % de chances d'être d'une intensité bien supérieure à la normale, auquel cas elle s'accompagne de vents de tempête (voir la *Table : effets du vent*).

Quiconque se trouve à découvert quand elle se déclenche subit 1d3 points de dégâts non-létaux par round et risque d'étouffer (voir *La noyade*, si ce n'est qu'un personnage se protégeant la bouche et le nez, par exemple avec une écharpe, ne commence à étouffer qu'après un nombre de rounds égal à dix fois sa valeur de Constitution). Une tempête de sable aussi violente laisse plusieurs dizaines de centimètres de sable sur son passage (jetez 2d3-1 et multipliez le résultat par 30 centimètres pour connaître l'épaisseur exacte).

Tempête de neige : en plus des vents et des précipitations, laisse plusieurs centimètres de neige sur son passage (1d6 x 2,5 centimètres).

Orage : en plus des vents et des précipitations (qui prennent le plus souvent la forme de pluie, même si les orages de grêle sont possibles), les orages s'accompagnent d'éclairs représentant un danger potentiel pour les

aventuriers se trouvant à découvert quand les éléments se déchaînent (surtout ceux qui portent une armure métallique). Pour simplifier, partez du principe que la foudre frappe 1 fois par minute près du centre de l'orage, et ce pendant une heure. Chaque éclair occasionne un nombre de points de dégâts d'électricité égal à 1d10 dés à huit faces. Un orage sur dix se transforme en tornade (voir ci-dessous).

Violentes tempêtes. Les vents extrêmement violents et la pluie battante (ou la neige cinglante) qui caractérisent ce type de condition climatique réduisent la visibilité à zéro, ce qui rend impossible attaques à distance et tests de Détection ou de Fouille (ainsi que de Perception auditive, en raison des hurlements du vent). Les flammes non protégées sont automatiquement éteintes, et même les autres ont 75 % de chances de l'être. Les créatures surprises à découvert doivent réussir un jet de Vigueur (DD 20) pour ne pas subir l'effet mentionné en regard de leur taille sur la *Table : effets du vent* (la ligne étant déterminée par la violence du vent, comme détaillé ci-dessous). Les violentes tempêtes sont divisées en quatre catégories :

Cyclone : les cyclones s'accompagnent de précipitations réduites, mais les vents très violents qui les caractérisent provoquent souvent d'importants dégâts.

Blizzard : le mélange de vents très violents, d'importantes chutes de neige (généralement 1d3 x 30 centimètres) et de froid font que les blizzards constituent un terrible péril pour quiconque se laisse surprendre.

Ouragan : en plus de la violence terrible de leurs vents et de leurs précipitations, les ouragans s'accompagnent fréquemment de crues éclair (voir ci-dessus). Les individus pris à découvert ne peuvent pas faire grand-chose d'autre que tenter de trouver un abri au plus vite.

Tornade : un orage sur dix se transforme en tornade.

Brouillard

Qu'il prenne la forme d'une nappe épaisse ou de vapeur s'élevant du sol, le brouillard limite le champ de vision à 1,50 mètre (même la vision dans le noir ne fonctionne pas au-delà). Les créatures se trouvant à plus de 1,50 mètre bénéficient d'un camouflage (ce qui signifie que les attaques qui devraient les toucher ont en réalité 20 % de chances de les rater).

Vents

Le vent peut soulever le sable ou la terre, alimenter un brasier, renverser une barque, ou encore pousser devant lui des émanations nocives. S'il est assez violent, il peut même renverser les personnages (comme indiqué sur la *Table : effets du vent*), gêner les attaques à distance ou imposer un malus à certains tests de compétence.

Vent léger : petite brise sans effet en termes de jeu.

Vent modéré : vent soutenu ayant 50 % de chances d'éteindre les petites flammes non protégées, comme celles des bougies.

Vent important : vent soutenu accompagné de rafales plus violentes, éteignant automatiquement les flammes non protégées (bougies, torches, etc.). Inflige un malus de -2 aux attaques à distance et aux tests de Perception auditive.

Vent violent (grand vent) : éteint automatiquement toutes les flammes non protégées et fait danser follement celles qui sont protégées (lanternes, etc.), en ayant 50 % de chances de les souffler. Les jets d'attaque à distance et les tests de Perception auditive subissent un malus de -4. Le sort *bourrasque* permet de produire cet effet.

Vent de tempête : suffisamment violent pour faire tomber les branches, voire les arbres malades ; souffle automatiquement les flammes non protégées et a 75 % de chance d'éteindre celles qui le sont. Il est impossible d'attaquer à distance, les machines de guerre subissant pour leur part un malus de -4. Les hurlements du vent imposent un malus de -8 aux tests de Perception auditive.

Ouragan : toutes les flammes sont automatiquement soufflées et il est impossible d'attaquer à distance (sauf pour les machines de guerre, et encore le font-elles à -8). Les tests de Perception auditive sont forcément ratés ; on n'entend rien d'autre que le hurlement du vent, devant lequel même les arbres en bonne santé risquent de se coucher.

Tornade (FP 10) : toutes les flammes sont automatiquement soufflées et il est impossible d'attaquer à distance, même pour les machines de guerre. Les tests de Perception auditive sont forcément ratés. Au lieu d'être emportés au loin (voir la *Table : effets du vent*), les personnages qui se trouvent trop près de la tornade sont au contraire aspirés (jet de sauvegarde pour annuler l'effet). Ceux qui entrent en contact avec l'œil de la tornade, c'est-à-dire le tourbillon autour duquel elle s'enroule, sont projetés dans les airs et ballottés en tous sens pendant 1d10 rounds, ce qui leur inflige 6d6 points de dégâts par round, après quoi ils sont violemment expulsés (subissant du même coup des dégâts proportionnels à la hauteur de chute). La vitesse de rotation de la tornade peut atteindre les 500 km/h, mais l'œil tourne bien plus lentement (50 km/h environ ; 75 mètres par round). Une tornade déracine les arbres, détruit les bâtiments et cause d'autres ravages similaires.

Table : effets du vent

Force du vent	Vitesse du vent	Attaques à distance normales/machines de guerre*	Taille des créatures**	Effet du vent sur les créatures	DD du jet de Vigueur
---------------	-----------------	--	------------------------	---------------------------------	----------------------

Léger	0–15 km/h	—/—	Toutes	Aucun	—
Modéré	15–30 km/h	—/—	Toutes	Aucun	—
Important	30–50 km/h	-2/—	TP ou moins	Renversées	10
Violent	50–80 km/h	-4/—	P ou plus TP ou moins	Aucun Emportées	15
Tempête	80–120 km/h	Impossible/-4	P M G ou plus P ou moins	Renversées Stoppées Aucun Emportées	18
Ouragan	120–280 km/h	Impossible/-8	M G ou TG Gig ou C M ou moins	Renversées Stoppées Aucun Emportées	20
Tornade	280–500 km/h	Impossible/impossible	G TG Gig ou C G ou moins TG Gig ou C	Renversées Stoppées Aucun Emportées Renversées Stoppées	30

* Les machines de guerre incluent balistes et catapultes, mais aussi les projectiles de grande taille, tels que les rochers lancés par les géants.

** On considère que les créatures volantes ont une taille de moins que leur taille réelle pour lutter contre les effets du vent. Un dragon de taille Gig sera donc affecté comme une créature de taille TG à partir du moment où il s'envole.

Stoppées : le vent est tel que les créatures terrestres sont incapables d'avancer. Les créatures volantes sont repoussées sur $1d6 \times 1,50$ mètres.

Renversées : les créatures terrestres sont renversées par la violence du vent. Les créatures volantes sont repoussées sur $1d6 \times 3$ mètres.

Emportées : les créatures terrestres sont renversées et roulent sur $1d4 \times 3$ mètres dans le sens du vent, ce qui leur inflige $1d4$ points de dégâts non-létaux par tranche de 3 mètres. Les créatures volantes sont repoussées sur $2d6 \times 3$ mètres, tandis que les vents violents leur infligent $2d6$ points de dégâts non-létaux.

L'ENVIRONNEMENT

Certains dangers spécifiques à un certain terrain (comme les avalanches, qui sont typiques des montagnes) sont décrites ci-dessus. Les dangers communs à plusieurs terrains sont présentés ci-dessous.

L'acide

L'acide inflige $1d6$ points de dégâts par round d'exposition, sauf dans le cas d'une immersion totale (qui peut par exemple se produire si un aventurier tombe dans une grande vasque), laquelle occasionne $10d6$ points de dégâts par round. Une attaque acide (salive de monstre, flasque lancée à la main, etc.) compte pour un round d'exposition.

Les émanations libérées par la plupart des acides ont l'effet d'un poison fonctionnant par inhalation. Quiconque s'approche trop d'un volume d'acide suffisamment important pour qu'il soit possible d'y plonger une créature doit réussir un jet de Vigueur (DD 13) sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution. Quel que soit le résultat du premier jet de Vigueur, un second est nécessaire 1 minute plus tard (même DD). Cette fois, en cas d'échec, l'affaiblissement temporaire de Constitution est plus important ($1d4$ points).

Les créatures immunisées contre l'acide peuvent tout de même s'y noyer si elles sont totalement immergées (voir La noyade).

L'asphyxie

Un personnage n'ayant plus d'air à respirer peut retenir son souffle pendant 2 rounds par point de Constitution. Au-delà, il doit effectuer un test de Constitution chaque round pour continuer à retenir son souffle. Le DD du premier test est égal à 10, puis il augmente de 1 à chaque round.

Dès que le personnage rate un de ces tests, il commence à suffoquer. Le premier round, il perd connaissance et tombe à 0 pv. Le deuxième round, il passe à -1 pv et est considéré comme mourant. Enfin, le troisième round, il meurt asphyxié.

Asphyxie lente. Dans une pièce hermétiquement close de 3 mètres de côté, un personnage de taille M dispose de suffisamment d'air pour respirer pendant 6 heures. Par la suite, l'air vicié lui inflige 1d6 points de dégâts non-létaux toutes les 15 minutes. Chaque créature de taille M supplémentaire (ou chaque source de feu importante, comme par exemple une torche) réduit proportionnellement la durée de survie.

Les personnages de taille P ont besoin de deux fois moins d'air, et un volume plus important permet bien évidemment de respirer plus longtemps.

La chaleur

Pour peu qu'elle soit suffisamment intense, la chaleur inflige des points de dégâts non-létaux qui ne peuvent être soignés tant que le personnage n'a pas eu l'occasion de se rafraîchir (par exemple, en se plongeant dans l'eau, en se mettant à l'ombre, en survivant jusqu'à la nuit ou en bénéficiant du sort endurance contre les énergies destructives). Une fois que l'accumulation des dégâts non-létaux a entraîné une perte de connaissance, les dégâts deviennent normaux et sont subis au même rythme.

En cas de chaleur accablante (35°C ou plus), le personnage doit réussir un jet de Vigueur par heure (DD 15, +1 par jet effectué au préalable) sous peine d'encaisser 1d4 points de dégâts non-létaux à chaque fois. S'il porte une armure ou des vêtements épais, ce jet s'accompagne d'un malus de -4. Un aventurier possédant la compétence Survie peut bénéficier d'un bonus, voire en faire profiter ses compagnons (voir la description de la compétence). Si le personnage sombre dans l'inconscience, les dégâts qu'il subit par la suite sont létaux (1d4 points par heure). Si la chaleur est torride (45°C ou plus), la règle reste la même, mais les jet de Vigueur sont espacés de 10 minutes seulement (DD 15, +1 par jet effectué au préalable). Là encore, les dégâts non-létaux subis s'élèvent à 1d4 points par jet raté et le port d'une armure ou de vêtements épais impose un malus de -4. Tout personnage maîtrisant la compétence Survie peut bénéficier d'un bonus, voire en faire profiter ses compagnons. Si l'aventurier sombre dans l'inconscience, les dégâts qu'il subit par la suite sont létaux (1d4 points par 10 minutes).

Une chaleur épouvantable (température supérieure à 60°C , feu, eau bouillante, lave) inflige des dégâts létaux. Si le personnage est obligé de respirer dans une telle fournaise, l'air surchauffé lui brûle les poumons (1d6 points de dégâts par minute, sans jet de sauvegarde). De plus, il doit réussir un jet de Vigueur toutes les 5 minutes (DD 15, +1 par jet effectué au préalable) pour ne pas subir 1d4 points de dégâts non-létaux. Le port de l'armure ou de vêtements lourds se traduit par un malus de -4 au jet, et si le personnage porte une armure métallique (ou s'il touche un objet métallique), il est affecté comme par le sort *métal brûlant*.

Tout personnage subissant des points de dégâts non-létaux à cause de la chaleur est victime d'une insolition et se retrouve fatigué. Les malus que lui impose cet état persistent jusqu'à la disparition des points de dégâts non-létaux.

L'eau bouillante inflige 1d6 points de dégâts si on plonge la main dedans ou si on en est aspergé. Si un personnage est immergé dans un liquide en ébullition, il perd 10d6 points de vie par round.

Prendre feu

Un personnage exposé à des flammes durables (huile enflammée, brasier, sort tel que *mur de feu*, etc.) risque de voir ses habits, ses cheveux ou son équipement prendre feu. À l'inverse, des sorts tels que *boule de feu* ou *colonne de feu* sont trop instantanés pour avoir un tel effet, sauf cas de figure bien particuliers.

Tout personnage risquant de prendre feu peut l'éviter en réussissant un jet de Réflexes (DD 15). Si ses habits ou ses cheveux s'enflamme, il subit aussitôt 1d6 points de dégâts de feu. Par la suite, il a droit à un nouveau jet de Réflexes par round. En cas d'échec, il subit 1d6 points de dégâts de feu supplémentaires. Dès qu'il en réussit un, les flammes s'éteignent et le personnage n'a plus rien à craindre.

Si l'aventurier a la possibilité de sauter dans l'eau, les flammes sont automatiquement éteintes. S'il n'y a pas d'eau à proximité, le fait de se rouler par terre ou de se faire aider par un compagnon tentant d'étouffer les flammes avec une couverture ou une cape confère un bonus de +4 au jet de Réflexes.

Dans le cas où les vêtements ou l'équipement du personnage s'enflamme, celui-ci doit effectuer un jet de Réflexes (DD 15) pour chaque objet menacé. Les objets inflammables ratant leur jet de sauvegarde subissent autant de dégâts que le personnage.

La lave

La lave et le magma infligent 2d6 points de dégâts par round d'exposition, sauf dans le cas d'une immersion totale (par exemple quand un personnage tombe dans le cratère d'un volcan en activité), laquelle occasionne 20d6 points de dégâts par round.

Les dégâts continuent pendant 1d3 rounds après la fin de l'exposition, mais ils sont deux fois moindres (1d6 ou 10d6 points par round, respectivement).

Une immunité ou résistance au feu ou à la chaleur protège également contre la lave ou le magma. Notez toutefois qu'une créature totalement immunisée contre la chaleur peut parfaitement se noyer dans un bassin de lave (voir La noyade, ci-dessous).

Les chutes

Dégâts des chutes. La règle est simple : une chute inflige 1d6 points de dégâts par tranche de 3 mètres, jusqu'à un maximum de 20d6.

Si au lieu de tomber ou de glisser un aventurier saute délibérément, les 1d6 premiers points de dégâts subis sont seulement non-létaux. En cas de test de Saut réussi (DD 15), les dégâts infligés par les 3 premiers mètres de chute sont purement et simplement annulés, et ceux dus aux 3 mètres suivants deviennent non-létaux. Ainsi, un personnage tombant d'une corniche située à 9 mètres du sol subit 3d6 points de dégâts. S'il avait volontairement sauté, il aurait seulement essuyé 2d6 points de dégâts létaux et 1d6 points de dégâts non-létaux. Enfin, s'il avait volontairement sauté en réussissant son test de Saut, les dégâts subis auraient été plus réduits encore : 1d6 points létaux et 1d6 points non-létaux.

Si l'aventurier se réceptionne sur une surface meuble (sable, boue, etc.), les 1d6 premiers points de dégâts sont, là encore, transformés en points non-létaux. Cette réduction s'additionne aux précédentes, le cas échéant.

Chute dans l'eau. Les dégâts infligés par les chutes s'achevant dans l'eau sont déterminés différemment. Du moment que l'eau fait au moins 3 mètres de profondeur, les 6 premiers mètres de chute n'infligent pas le moindre dégât. Lors des 6 mètres suivants, les dégâts sont non-létaux (1d3 points tous les 3 mètres). Au-delà, ils deviennent létaux (1d6 points tous les 3 mètres supplémentaires).

Un personnage plongeant délibérément ne subit pas le moindre dégât du moment qu'il réussit un test d'Acrobaties ou de Natation (DD 15 dans les deux cas) et que la profondeur de l'eau est au moins égale au tiers de la hauteur de chute (3 mètres ou plus s'il plonge d'une hauteur de 9 mètres, etc.). Le DD du test d'Acrobaties ou de Natation augmente de 5 par tranche de 15 mètres de hauteur de chute.

Les chutes d'objets

De la même façon que les personnages se blessent s'ils tombent de plus de 3 mètres, ils doivent se méfier des chutes d'objets. Les dégâts infligés par les objets dépendent de leur poids et de leur hauteur de chute.

La chute d'un objet n'inflige des dégâts que s'il tombe d'une hauteur suffisamment importante. Celle-ci dépend du poids de l'objet, selon la *Table : dégâts occasionnés par les chutes d'objets*. Les objets pesant moins de 500 grammes n'infligent jamais de dégâts, quelle que soit leur hauteur de chute. L'impact inflige alors 1d6 points de dégâts par tranche de 100 kg du poids de l'objet, plus 1d6 points de dégâts supplémentaires pour chaque facteur de hauteur au-delà du premier (jusqu'à un maximum de 20d6). Par exemple, une sphère métallique pesant 15 kilos inflige 1d6 points de dégâts de par son poids, mais uniquement si elle tombe au moins de 15 mètres. Si elle tombe de 30 mètres, elle occasionne 1d6 points de dégâts supplémentaires, et ainsi de suite.

Table : dégâts occasionnés par les chutes d'objets

Poids de l'objet **Hauteur de chute**

101 kg et plus	3 m
51–100 kg	6 m
26–50 kg	9 m
16–25 kg	12 m
6–15 kg	15 m
4–5 kg	18 m
500 g–3 kg	21 m

L'eau

Un personnage ayant pied peut traverser une eau relativement calme sans le moindre jet de dé. De la même manière, nager dans une eau calme nécessite juste un test de Natation assorti d'un DD de 10, et il suffit de "faire 10" pour s'en sortir à coup sûr (souvenez-vous toutefois qu'une armure ou une charge importante constitue une gêne importante, voir la compétence Natation).

L'eau devient plus dangereuse en cas de courant important. Le personnage doit jouer un test de Natation ou de Force par round (DD 15). Même s'il le réussit, il subit 1d3 points de dégâts non-létaux au cours du round (1d6 points de dégâts létaux s'il est jeté contre des rochers ou s'il tombe du haut d'une cascade). Si le test est raté, l'aventurier doit en effectuer un second pour éviter d'être entraîné sous la surface.

En profondeur, l'eau est souvent sombre, ce qui pose des problèmes d'orientation. Dans le même temps, la pression inflige 1d6 points de dégâts létaux par tranche de 30 mètres de profondeur et par minute que le personnage passe sous la surface. En cas de jet de Vigueur réussi (DD 15, +1 par jet effectué au préalable), l'aventurier ne perd pas de points de vie pendant la minute en cours.

L'eau très froide provoque l'hypothermie, ce qui se traduit par 1d6 points de dégâts non-létaux par minute.

La noyade

Tout personnage peut retenir son souffle pendant un nombre de rounds égal au double de sa valeur de Constitution. Après cela, il doit réussir un test de Constitution par round pour continuer à retenir son souffle. Le premier test s'accompagne d'un DD de 10, et cette valeur augmente de 1 par round (DD de 11 au deuxième round, 12 au troisième, etc.).

Dès que le personnage rate un test de Constitution, il se noie. Le premier round, il tombe à 0 pv et perd connaissance. Le round suivant, il passe à -1 pv et est considéré comme mourant. Au troisième round, il meurt. Il est possible de se noyer dans d'autres substances que l'eau, comme par exemple le sable, les sables mouvants, ou encore un silo à céréales.

La faim et la soif

Les aventuriers peuvent se retrouver sans rien à boire ou à manger. Sous un climat tempéré, un individu de taille moyenne a besoin de quatre litres d'eau et de cinq cents grammes de nourriture par jour (deux fois moins pour un personnage de taille P). S'il fait très chaud, il faut compter deux à trois fois plus d'eau pour éviter la déshydratation.

Un personnage peut se passer d'eau pendant une journée entière plus une heure par point de Constitution. Au-delà, il doit réussir un test de Constitution par heure (DD 10, +1 par test effectué au préalable) sous peine de subir 1d6 points de dégâts non-létaux à chaque fois.

Il est également possible de se passer de nourriture pendant trois jours, même si cela est de plus en plus difficilement supportable. Passé ce délai, le personnage doit réussir un test de Constitution par jour (DD 10, +1 par test effectué au préalable). En cas d'échec, il subit 1d6 points de dégâts non-létaux à chaque fois.

Un aventurier subissant des dégâts non-létaux en raison d'un manque de nourriture ou d'eau est automatiquement fatigué (voir la partie précédente). Ces dégâts non-létaux ne peuvent pas être soignés tant que le personnage n'a pas bu ou mangé, selon le cas de figure. Même les sorts curatifs ne peuvent rien pour lui.

Le froid

Le froid inflige des dégâts non-létaux, qui ne peuvent pas disparaître tant que le personnage ne s'est pas réchauffé. Dès que l'aventurier tombe inconscient suite à l'accumulation de dégâts non-létaux, le froid lui occasionnant des dégâts normaux, au même rythme que précédemment.

Par temps froid (température inférieure à 5° C), un personnage non protégé doit réussir un jet de Vigueur par heure (DD 15, +1 par jet effectué au préalable) pour ne pas subir 1d6 points de dégâts non-létaux. Un aventurier possédant la compétence Survie peut bénéficier d'un bonus, voire en faire profiter ses compagnons (voir la description de la compétence).

Si le froid est important (-15° C et en dessous), le jet de Vigueur reste le même (DD 15, +1 par jet effectué au préalable), mais il est joué toutes les 10 minutes. Là, encore, les dégâts se montent à 1d6 points non-létaux en cas d'échec. Tout personnage maîtrisant la compétence Survie peut bénéficier d'un bonus, voire en faire profiter ses compagnons. Si l'aventurier est équipé de vêtements chauds, il effectue seulement un jet de Vigueur par heure. Un froid extrême (-30° C et en dessous) inflige 1d6 points de dégâts létaux toutes les minutes, sans jet de sauvegarde. De plus, le personnage doit réussir un jet de Vigueur (DD 15, +1 par jet effectué au préalable) pour ne pas subir 1d4 points de dégâts non-létaux. Les porteurs d'une armure lourde ou les créatures en contact avec des objets métalliques extrêmement froids subissent des effets équivalents à ceux du sort *métal gelé*.

Tout personnage subissant des dégâts non-létaux dus au froid souffre de gelures ou d'hypothermie et est considéré fatigué (voir la partie précédente). Les malus dus à cet état disparaissent quand il a réussi à se réchauffer.

La glace

Chaque case de déplacement sur de la glace compte double. Le DD des tests d'Acrobacies et d'Équilibre augmente de +5. Les créatures restant trop longtemps au contact de la glace risquent d'être affectées par un froid important (voir au-dessus).

La fumée

Un aventurier obligé de respirer une épaisse fumée doit réussir un jet de Vigueur chaque round (DD 15, +1 par jet effectué au préalable). En cas d'échec, il passe le round à tousser violemment. Si cela se produit durant deux rounds successifs, il subit 1d6 points de dégâts non-létaux.

La fumée réduit la visibilité et offre un camouflage (20% de risque de rater) aux créatures qui s'y cachent.

L'obscurité

La vision dans le noir permet à de nombreux personnages et monstres de voir parfaitement bien dans l'obscurité la plus totale, mais les autres sont alors comme aveuglés (et ce même s'ils possèdent la vision nocturne). Les torches et les lanternes peuvent être soufflées par des bourrasques de vents souterrains, les sources d'illumination magique peuvent être dissipées et les pièges magiques peuvent créer des aires de ténèbres magiques impénétrables.

Pour la plupart des rencontres dans l'obscurité, seule une partie des belligérants sera handicapée par l'absence de lumière, tandis que les autres seront considérés comme étant aveuglés. Tous les points suivants s'appliquent aux créatures aveuglées et donc aussi à celles qui ne peuvent voir dans l'obscurité.

Un personnage aveuglé par l'obscurité perd la faculté d'infliger des dégâts supplémentaires liés à la précision, dont le bonus d'ennemi juré des rôdeurs et l'attaque sournoise des roublards.

La vitesse de déplacement d'un personnage aveuglé par l'obscurité est réduite de moitié et il est incapable de courir ou de charger.

Tous les adversaires d'un personnage aveuglé par l'obscurité bénéficient d'un camouflage total à son égard et ses attaques ont donc 50% de chances de rater. De plus, il lui faut localiser la position d'un adversaire par d'autres sens que la vue avant de pouvoir l'attaquer. Il est bien sûr toujours possible d'attaquer une case au hasard en espérant y trouver un ennemi. Dans le cas des sorts qui n'ont pas besoin d'être ciblé, on tire au hasard une direction et la créature la plus proche du personnage dans cette direction est choisie comme cible.

Un personnage aveuglé peut tenter de localiser ses adversaires à l'oreille. Tout personnage cherchant à le faire doit effectuer un test de Perception auditive par round (au prix d'une action libre). S'il obtient un résultat supérieur ou égal au test de Déplacement silencieux de son adversaire, il la détecte. Si le personnage remporte le test opposé, il sait juste qu'il y a quelqu'un dans une certaine direction. Pour localiser la créature avec précision, il lui faut dépasser d'au moins 20 le DD indiqué (mais elle dispose toujours d'un camouflage total).

Un personnage aveuglé peut tenter de repérer une créature invisible à tâtons. Un personnage peut tenter une attaque de contact, à l'aide de sa main ou d'une arme, dans deux cases (de 1,50 mètre de côté) adjacentes au prix d'une action simple. Si une créature invisible se trouve dans une de ces deux zones, l'attaque a 50% de chances de porter. Dans ce cas, le personnage n'inflige pas le moindre dégât mais localise la créature (sauf si cette dernière recommence à bouger, évidemment).

Si l'un de ses adversaires frappe un personnage aveuglé par l'obscurité, celui-ci sait d'où est venu le coup, ce qui lui permet de localiser son agresseur (sauf si ce dernier bouge aussitôt). L'exception à cette règle concerne les créatures ayant une allonge supérieure à 1,50 mètre (dans ce cas, le personnage sait dans quelle zone se trouve son adversaire, mais pas où précisément) et les attaques à distance (dans ce cas, le personnage connaît juste la direction générale de son adversaire, mais pas sa position).

Un personnage aveuglé possédant le pouvoir d'odorat peut localiser un adversaire distante de 1,50 mètre de lui.

Un personnage aveuglé subit un malus de -2 à la classe d'armure et perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA.

Un personnage aveuglé subit un malus de -4 sur ses tests de Fouille et de la plupart des compétences associées à la Force et à la Dextérité. Il rate systématiquement tous les tests liés à la vision.

Un personnage aveuglé ne peut utiliser d'attaque de regard et il est lui-même immunisé contre les attaques de regard.

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Les pièges

Types de pièges. Les pièges sont de nature mécanique ou magique. Les premiers incluent fosses, fléchettes, chutes de pierres, salles remplies d'eau, lames tourbillonnantes et tout ce qui dépend d'un mécanisme quelconque. Un personnage peut concevoir un tel piège s'il réussit un test d'Artisanat (fabrication de pièges) ; voir *Conception d'un piège*, ci-dessous, et la description de la compétence.

Les pièges magiques sont divisés en deux catégories : les sorts et les objets. Les objets déclenchent un effet magique quand on les active, comme le font les baguettes, les sceptres, les anneaux, etc. Pour créer un tel piège, il faut posséder le don Création d'objets merveilleux (voir *Conception d'un piège*, ci-dessous, et la description du don).

Pour ce qui est de l'autre catégorie, il s'agit simplement de sorts qui fonctionnent sur le même principe que des pièges. Pour créer un tel piège, il faut louer les services d'un personnage capable de lancer le sort. Il peut s'agir d'un PJ ou d'un PNJ engagé dans ce sens.

Pièges mécaniques

Les donjons sont souvent défendus par des pièges mécaniques (qui ne sont pas actionnés par magie). Un tel piège est généralement défini par l'endroit où il se trouve, ce qui le déclenche, la possibilité de le repérer avant qu'il ne soit trop tard, les dégâts qu'il inflige et l'éventuel jet de sauvegarde permettant d'échapper à tout ou partie de ses effets. Les pièges actionnant flèches, lames montées sur ressort et autres armes effectuent un jet d'attaque normal, dont le bonus est déterminé selon leur conception.

Toute créature réussissant un test de Fouille (DD 20) repère un piège mécanique simple avant qu'il ne se déclenche (cette catégorie comprend les collets, les trappes, ou les pièges déclenchés par un fil de détente).

Un personnage doté de l'aptitude de classe de recherche des pièges réussissant un test de Fouille (DD 21) peut également repérer un piège bien dissimulé ou complexe. Les pièges complexes sont caractérisés par leur mécanisme de déclenchement, autrement plus perfectionné qu'un simple fil de détente : plaque à pression, mécanisme relié à une porte, différence de poids ou de pression atmosphérique, vibrations, et ainsi de suite.

Pièges magiques

De nombreux sorts peuvent être utilisés pour créer des pièges. Sauf précision contraire dans la description du sort, partez du principe que ce qui suit est toujours vrai :

- Un test de Fouille (DD 25 + niveau du sort) réussi par un personnage possédant l'aptitude de recherche des pièges permet de repérer le piège avant qu'il ne se déclenche. Les autres personnages n'ont aucune chance de remarquer un piège magique à l'aide de leur compétence de Fouille.
- Les pièges magiques offrent un jet de sauvegarde permettant d'échapper à leur effet (DD 10 + niveau du sort x 1,5).
- Les pièges magiques peuvent être désarmés par personnage possédant l'aptitude de recherche des pièges s'il réussit un test de Désamorçage/sabotage (DD 25 + niveau du sort).

Éléments d'un piège

Tous les pièges, qu'ils soient de nature mécanique ou magique, présentent les éléments suivants : déclencheur, remise en place, DD de Fouille, DD de Désamorçage/sabotage, bonus à l'attaque (ou jet de sauvegarde, ou retardement), dégâts/effet et facteur de puissance. Certains incluent des éléments optionnels, comme le poison ou un moyen de le contourner. Toutes ces caractéristiques sont décrites ci-dessous.

Déclencheur

Le déclencheur détermine la façon dont le piège prend effet.

Espace. Ce type de piège se déclenche lorsqu'une créature se tient dans une case précise.

Proximité. Ce piège se déclenche lorsqu'une créature s'en approche à une distance donnée. Ce type de déclencheur diffère du précédent dans le sens où la créature n'a pas besoin de se tenir sur une case précise. Les créatures volantes peuvent déclencher le piège. Les déclencheurs de proximité mécaniques sont extrêmement sensibles à la moindre perturbation dans les airs. Cela ne les rend utiles que les lieux rarement dérangés (comme des cryptes).

Le déclencheur de proximité des pièges magiques le plus courant est le sort *alarme*. Quand il est lancé en guise de déclencheur, sa zone d'effet ne peut pas être supérieure à celle du piège auquel il est associé.

Quelques pièges magiques présentent un déclencheur de proximité particulier qui s'active uniquement quand certaines créatures s'en approchent. Par exemple, une *détection du Bien* lancée sur un autel maléfique qui déclenche le piège quand une créature d'alignement bon s'en approche suffisamment.

Sonore. Ce déclencheur active un piège magique quand il détecte un son. Le déclencheur sonore fonctionne sur le même principe qu'une oreille et bénéficie d'un bonus de +15 aux tests de Perception auditive. Les effets qui viennent à bout de l'utilisation de l'ouïe (test de Déplacement silencieux réussi, *silence magique*, etc.) permettent de s'en défaire. Pour bénéficier d'un déclencheur sonore, le piège doit être la cible d'une *clairaudience* lors de son élaboration.

Visuel. Ce déclencheur, destiné aux pièges magiques, fonctionne sur le même principe qu'un œil, activant le piège dès qu'il "voit" quelque chose. Pour bénéficier d'un déclencheur visuel, le piège doit être la cible de *clairvoyance*, *œil du mage* ou *vision lucide* lors de son élaboration. La portée et le bonus aux tests de Détection dépend du sort choisi, comme le montre la table ci-dessous.

Sort	Portée de la vision	Bonus de Détection
<i>Clairvoyance</i>	Un lieu prédéfini	+15
<i>Œil du mage</i>	Ligne de mire (portée illimitée)	+20
<i>Vision lucide</i>	Ligne de mire (jusqu'à 36 m)	+30

Si vous souhaitez que le piège "voit" dans l'obscurité, vous devez impérativement choisir *vision lucide* ou lui ajouter *vision dans le noir* (ce sort limite la vision du piège à 18 mètres dans les ténèbres). L'invisibilité, les déguisements et les illusions capables de tromper le sort utilisé se jouent également du déclencheur visuel.

Contact. Le déclencheur par contact, qui active le piège lorsqu'on touche celui-ci, est l'un des plus simples à concevoir. Il peut être rattaché physiquement à la partie du mécanisme qui inflige les dégâts (comme une aiguille qui jaillit d'une serrure) ou non. On crée un déclencheur par contact magique en ajoutant *alarme* au piège et en réduisant la zone d'effet pour qu'elle ne couvre que le point du déclencheur.

Minuté. Ce déclencheur active périodiquement le piège une fois un certain laps de temps écoulé.

Sort. Tous les pièges magiques disposent de ce type de déclencheur. Pour de plus amples informations sur les conditions de déclenchement, reportez-vous à la description du sort en question.

Remise en place

Cet élément fixe les conditions permettant de remettre en place le piège une fois qu'il a servi.

Aucune. À moins de reconstruire le piège, il n'y a aucun moyen de le déclencher de nouveau. Les pièges à sort en sont des exemples.

Réparation. Pour que le piège fonctionne de nouveau, il faut le réparer.

Manuelle. Pour que le piège fonctionne de nouveau, quelqu'un doit remettre en place ses éléments. La plupart des pièges mécaniques relèvent de ce type.

Automatique. Le piège est de nouveau fonctionnel, que ce soit à la suite de son utilisation ou après un certain temps.

Réparer et remettre en place les pièges mécaniques

Pour réparer un piège mécanique, il faut réussir un test d'Artisanat (fabrication de pièges) contre un DD égal au DD de création. Le coût des matières premières nécessaires est égal au cinquième de celles utilisées lors de la création du piège. Pour fixer le temps de travail requis, utilisez le mode calcul de la création, mais employez le coût des matières premières correspondant à une simple réparation.

Remettre un piège en place demande 1 minute environ. Pour les pièges plus complexes, fixez vous-même le temps nécessaire.

Moyen de contourner le piège (option)

Si le concepteur du piège souhaite avoir le moyen de le contourner après l'avoir créé ou posé, il doit songer à un mécanisme supplémentaire qui lui permettra de neutraliser son œuvre, du moins sur une base temporaire. Cela ne concerne que les pièges mécaniques. De leur côté, les pièges à sort incluent habituellement une forme d'accréditation qui permet au personnage de ne pas les déclencher.

Verrou. Pour venir à bout de ce verrou, il faut réussir un test de Crochetage (DD 30).

Loquet caché. Pour trouver le loquet, il faut réussir un test de Fouille (DD 25).

Verrou caché. Le verrou caché combine les caractéristiques décrites ci-dessus. Pour le trouver, il faut réussir un test de Fouille (DD 25), puis réussir un test de Crochetage (DD 30) pour en venir à bout.

DD des tests de Fouille et de Désamorçage/sabotage

Le concepteur d'un piège mécanique fixe le DD des tests de Fouille et de Désamorçage/sabotage. Pour ce qui est des pièges magiques, la valeur de chaque DD dépend du sort de plus haut niveau utilisé.

Pièges mécaniques. Le DD de base des tests de Fouille et de Désamorçage/sabotage est égal à 20. Le fait d'augmenter ou de réduire ces DD affecte le prix de base (voir *Table : modificateurs au coût des pièges mécaniques*) et peut en faire de même à l'égard du FP (voir *Table : modificateurs au FP des pièges mécaniques*).

Pièges magiques. Le DD des tests de Fouille et de Désamorçage/sabotage est égal à 25 + niveau du sort de plus haut niveau utilisé. Seuls les personnages dotés de l'aptitude de classe de recherche des pièges peuvent se frotter à un test de Fouille ou de Désamorçage/sabotage visant un piège magique. Ces DD n'affectent pas le coût ou le FP du piège.

Bonus à l'attaque/DD du jet de sauvegarde

Généralement, les pièges effectuent un jet d'attaque ou obligent la cible à jouer un jet de sauvegarde. Parfois, ils profitent de ces deux options, ou d'aucune (voir *Ne rate jamais*).

Fosses. Il s'agit de trous (dissimulés ou non) dans lesquels les personnages tombent avant de subir des dégâts. Une fosse n'effectue pas de jet d'attaque, mais il est possible de l'éviter en réussissant un jet de Réflexes (DD fixé par le concepteur). Tombent dans cette catégorie d'autres pièges mécaniques proposant un jet de sauvegarde. À l'intérieur d'un donjon, un trou dans le sol peut prendre trois formes : la fosse ouverte, la trappe ou le gouffre. On peut les contourner à l'aide des compétences Escalade ou Saut, mais aussi grâce à des moyens magiques. Les fosses ouvertes ont surtout pour but de décourager les intrus, même si elles peuvent se révéler très dangereuses quand les personnages progressent dans la pénombre ou sont obligés de se battre à proximité. Les trappes sont nettement plus dangereuses. Elles peuvent être découvertes à l'aide d'un test de Fouille (DD 20), mais seulement si le personnage de tête prend le temps d'examiner attentivement le sol. Si le PJ ne voit pas la trappe, celle-ci s'ouvre sous ses pieds et il lui faut réussir un jet de Réflexes (DD 20) pour éviter de tomber. S'il était en train de courir ou de se déplacer imprudemment, il perd automatiquement l'équilibre et tombe sans jet de sauvegarde.

Un tel piège fonctionne tout aussi bien avec une fosse couverte de paille, de feuilles ou d'un tapis, par exemple ; il n'est pas nécessaire qu'elle soit refermée par une trappe. Les trappes s'ouvrent généralement quand un poids suffisant appuie dessus (le plus souvent, entre 25 et 40 kilos). Les modèles les plus sournois se ferment aussitôt après s'être ouverts, prêts à piéger la prochaine victime. Une variante de ce système bloque la trappe en position fermée une fois qu'un personnage est tombé dedans. Ouvrir une telle trappe est tout aussi difficile que d'ouvrir une porte (et encore le PJ piégé doit-il pouvoir l'atteindre). Si la trappe est montée sur ressort, un test de Force est nécessaire pour la maintenir ouverte (DD 13).

Fosses et trappes peuvent être encore plus redoutables selon ce que l'on trouve au fond : des pieux aiguisés, des monstres, un bain d'acide, de la lave ou même de l'eau. Si le fond du trou est hérisssé de pieux, un aventurier ayant la malchance de tomber risque de s'empaler dessus. Les pieux sont souvent longs et effilés ; ils infligent autant de dégâts qu'une dague (1d4), si ce n'est qu'ils bénéficient d'un bonus de +10 au jet d'attaque et d'un autre de +1 aux dégâts tous les 3 mètres de chute (jusqu'à un maximum de +5). S'il y a plusieurs pieux, le personnage risque de s'empaler sur 1d4 d'entre eux. Naturellement, ces dégâts viennent en plus de ceux qui sont dus à la chute.

Il arrive que des monstres vivent au fond des fosses ou des trappes. Tout monstre capable de tenir dans le trou peut avoir été placé là par le concepteur du piège, à moins qu'il ne soit tombé et qu'il n'ait pu remonter.

Qu'il soit d'origine mécanique ou magique, un piège placé au fond d'un trou peut être particulièrement mortel. Activé par l'arrivée brutale de sa victime, il l'agresse avant qu'elle n'ait eu le temps de se remettre de sa chute.

Pièges d'attaque à distance. Ces pièges envoient des fléchettes, des flèches ou des lances en direction de ceux qui les déclenchent. Le concepteur fixe le bonus à l'attaque. Un piège d'attaque à distance peut être configuré pour reproduire les effets d'un arc composite doté d'un modificateur de Force élevé.

Pièges d'attaque au corps à corps. Ces pièges sont constitués de lames affûtées qui jaillissent des murs et de blocs de pierres qui tombent du plafond. Là encore, le concepteur fixe le bonus à l'attaque.

Dégâts/effets

Ceux qui déclenchent un piège en subissent les effets. Généralement, cela prend la forme d'un sort ou de dégâts. Cependant, certains pièges ont des effets spéciaux.

Fosses. Quand une créature tombe dans une fosse, elle subit 1d6 points de dégâts par tranche de 3 mètres de profondeur.

Pièges d'attaque à distance. Ces pièges infligent autant de dégâts que les munitions qu'ils exploitent. Si le piège est affublé d'un modificateur de Force, il en bénéficie aux dégâts.

Pièges d'attaque au corps à corps. Ces pièges infligent autant de dégâts que l'arme qu'ils "manient". Dans le cas de la chute d'un bloc de pierre, choisissez le montant des dégâts contondants, mais n'oubliez pas ceux qui remettent le piège en place doivent remonter le rocher. Un piège d'attaque au corps à corps peut être affublé d'un bonus aux jets de dégâts, comme s'il disposait d'une valeur de Force importante.

Pièges à sort. Ces pièges reproduisent l'effet du sort en question. À l'instar de tous les sorts, un tel piège qui autorise un jet de sauvegarde affiche un DD égal à 10 + niveau du sort + modificateur de caractéristique adéquat.

Pièges magiques à objet. Ces pièges reproduisent l'effet du sort inclus dans leur conception. Si le sort en question autorise un jet de sauvegarde, il affiche un DD égal à 10 + niveau du sort x 1,5. Certains sorts effectuent un jet d'attaque à la place.

Spécial. Certains pièges disposent de caractéristiques variées qui produisent des effets spéciaux, comme la noyade dans un corps d'eau ou un affaiblissement temporaire de caractéristique dû au poison. Les jets de sauvegarde et les dégâts dépendent du poison (voir *Table : poisons et venins*) ou sont fixés par le concepteur.

Éléments divers des pièges

Certains pièges incluent des éléments qui les rendent beaucoup plus meurtriers. Les plus courants sont abordés ci-dessous.

Objet spécial. Les pièges mécaniques incorporent parfois des substances et autres éléments spéciaux, comme une sacoche immobilisante, un feu grégeois, une pierre à tonnerre, etc. Certains de ces objets reproduisent les effets de sorts. Si l'objet reproduit un effet magique, cela augmente son FP (voir la *Table : modificateurs au FP des pièges mécaniques*).

Gaz. Avec un piège au gaz, le danger réside dans le poison inhalé. Ce genre de piège a généralement la particularité de ne pas rater et d'être à retardement (voir ci-dessous).

Liquide. Les pièges qui impliquent un risque de noyade tombent dans cette catégorie. Ce genre de piège a généralement la particularité de ne pas rater et d'être à retardement (voir ci-dessous).

Cibles multiples. Ce genre de piège affecte plusieurs cibles.

Ne rate jamais. Lorsque tous les murs d'un donjon bougent pour broyer un personnage, ses réflexes ne le sauveront pas. Un piège de ce type n'a pas de bonus à l'attaque et ne propose pas de jet de sauvegarde, mais il a un effet à retardement (voir ci-dessous). La plupart des pièges à liquide et au gaz relèvent de ce type.

Retardement. Un certain temps s'écoule entre le moment où le piège est déclenché et celui où il inflige des dégâts. Un piège qui ne rate jamais a toujours un effet à retardement.

Poison. Les pièges qui ont recours au poison sont beaucoup plus meurtriers que les autres, ce qui explique qu'ils aient un FP sensiblement plus élevé. Pour déterminer le modificateur au FP d'un poison donné, reportez-vous à la *Table : modificateurs au FP des pièges mécaniques*. Seuls les poisons de blessure, de contact ou inhalés conviennent à ce type de piège. Certains pièges infligent tout simplement les dégâts. D'autres infligent des dégâts à condition de réussir un jet d'attaque à distance ou au corps à corps.

Pieux. Les pieux situés au fond de fosses infligent autant de dégâts qu'une dague (1d4), si ce n'est qu'ils bénéficient d'un bonus de +10 au jet d'attaque et d'un autre de +1 aux dégâts tous les 3 mètres de chute (jusqu'à un maximum de +5). S'il y a plusieurs pieux, le personnage risque de s'empaler sur 1d4 d'entre eux. Ils ne s'ajoutent pas aux dégâts moyens du piège (voir Dégâts moyens, ci-dessous).

Fosse. Si le fond d'une fosse est occupé par autre chose que des pieux, mieux vaut considérer cela comme un piège à part (voir Pièges multiples, ci-dessous) doté d'un déclencheur à espace qui s'active au moment de l'impact, comme un personnage qui fait une chute. Les possibilités de pièges à fosse incluent acide, monstres et eau.

Attaque de contact. Cet élément s'applique aux pièges qui ne nécessitent qu'une attaque de contact (à distance ou au corps à corps).

Exemples de pièges

Le coût donné pour les pièges mécaniques est le prix de vente. Pour les pièges magiques, il s'agit du coût en matières premières. Le niveau de lanceur de sorts et la classe correspondant aux sorts utilisés dans le cadre du piège sont fournies aux entrées consacrées aux pièges à objet magiques et aux pièges à sort. Pour ce qui est des autres sorts utilisés (en guise de déclencheur, par exemple), le niveau de lanceur de sorts est le minimum nécessaire.

FP 1

Aiguille empoisonnée. FP 1 ; mécanique ; déclencheur par contact ; remise en place manuelle ; Att +8 distance (1 plus extrait de sanvert) ; Fouille (DD 22) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente :* 1 300 po.

Bloc de pierre propulsé. FP 1 ; mécanique ; déclencheur par contact ; remise en place manuelle ; Att +5 corps à corps (4d6, bloc de pierre) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente :* 500 po.

Chute de rocher. FP 1 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att +10 corps à corps (2d6, rocher) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 22). *Prix de vente :* 1 400 po.

Faux tranchante. FP 1 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place automatique ; Att +8 corps à corps (1d8/x3) ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente :* 1 700 po.

Fil tranchant en travers d'un couloir. FP 1 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; pas de remise en place ; Att +10 corps à corps (2d6, fil) ; cibles multiples (première cible de chacune de 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; Fouille (DD 22) ; Désamorçage/sabotage (DD 15). *Prix de vente* : 400 po.

Flèche. FP 1 ; mécanique ; déclencheur de proximité ; remise en place manuelle ; Att +10 distance (1d6/x3, flèche) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 2 000 po.

Fléchette empoisonnée. FP 1 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att +8 distance (1d4 plus poison, dard) ; poison – tormentille, jet de Vigueur pour résister (DD 12), 0/1d4 Con plus 1d3 Sag) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 18). *Prix de vente* : 700 po.

Fosse camouflée. FP 1 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes permet d'éviter la chute (DD 20) ; 3 m de profondeur (1d6, chute) ; Fouille (DD 24) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 1 800 po.

Fosse plus profonde. FP 1 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; loquet caché permet de contourner (Fouille, DD 25) ; jet de Réflexes permet d'éviter la chute (DD 15) ; 6 m de profondeur (2d6, chute) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 23). *Prix de vente* : 1 300 po.

Lame dissimulée dans un mur. FP 1 ; mécanique ; déclencheur par contact ; remise en place automatique ; loquet caché permet de contourner (Fouille, DD 25) ; Att +10 corps à corps (2d4/x4, faux) ; Fouille (DD 22) ; Désamorçage/sabotage (DD 22). *Prix de vente* : 2 500 po.

Lance. FP 1 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att +12 distance (1d8/x3, lance) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Note* : portée max. de 60 m, cible déterminée au hasard parmi celles qui sont sur le chemin de la lance. *Prix de vente* : 1 200 po.

Poignée de porte enduite d'un poison de contact. FP 1 ; mécanique ; déclencheur par contact (attenant) ; remise en place manuelle ; poison – fluide cervical de charognard rampant, jet de Vigueur pour résister (DD 13), paralysie/0 ; Fouille (DD 19) ; Désamorçage/sabotage (DD 19). *Prix de vente* : 900 po.

Pont-levis. FP 1 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att +10 corps à corps (3d6) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Note* : les dégâts ne s'appliquent qu'à ceux qui se trouvent sous le pont-levis. Ce dernier bloque le passage. *Prix de vente* : 1 400 po.

Volée de fléchettes. FP 1 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att +10 distance (1d4+1, dard) ; cibles multiples (tire 1d4 fléchettes par cible dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; Fouille (DD 14) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 500 po.

FP 2

Aiguille empoisonnée. FP 2 ; mécanique ; déclencheur par contact ; remise en place via réparation ; verrou permet de contourner (Crocetage, DD 30) ; Att +17 corps à corps (1 plus poison, aiguille) ; poison – ajonc à feuilles bleues, jet de Vigueur (DD 14) pour résister (au poison uniquement), 1 Con/inconscience ; Fouille (DD 22) ; Désamorçage/sabotage (DD 17). *Prix de vente* : 4 720 po.

Blessure légère. FP 2 ; objet magique ; déclencheur par contact ; remise en place automatique ; effet magique – blessure légère, prêtre de niveau 1, 1d8+1, jet de Volonté (DD 11) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 26) ; Désamorçage/sabotage (DD 26). *Cout* : 500 po, 40 PX.

Boîte de moisissure brune. FP 2 ; mécanique ; déclencheur par contact (ouverture de la boîte) ; remise en place automatique ; aura de froid de 1,50 m (3d6 non-létaux, froid) ; Fouille (DD 22) ; Désamorçage/sabotage (DD 16). *Prix de vente* : 3 000 po.

Briques tombant du plafond. FP 2 ; mécanique ; déclencheur par contact ; remise en place via réparation ; Att +12 corps à corps (2d6, briques) ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 2 400 po.

Chaîne en travers d'un couloir. FP 2 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; de remise en place automatique ; pièges multiples (croc-en-jambe et attaque au corps à corps) ; Att +15 corps à corps (croc-en-jambe), Att +15 corps à corps (2d4+2, chaîne à pointes) ; Fouille (DD 15) ; Désamorçage/sabotage (DD 18). *Prix de vente* : 3 800 po.

Note. Ce piège est en fait constitué de deux pièges de FP 1 (le premier effectue un croc-en-jambe et le second porte une attaque à l'aide de la chaîne à pointes. Si l'attaque de croc-en-jambe est couronnée de succès, l'attaque de chaîne à pointes bénéficie d'un bonus de +4 car l'adversaire est alors à terre).

Fosse. FP 2 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 12 m de profondeur (4d6, chute) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 2 000 po.

Fosse bien camouflée. FP 2 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place via réparation ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 3 m de profondeur (1d6, chute) ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 4 400 po.

Fosse camouflée. FP 2 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 6 m de profondeur (2d6, chute) ; cibles multiples (première cible dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; Fouille (DD 24) ; Désamorçage/sabotage (DD 19). *Prix de vente* : 3 400 po.

Fosse hérissee de pieux. FP 2 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place automatique ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 6 m de profondeur (2d6, chute) ; cibles multiples (première cible dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; pieux (Att +10 corps à corps, 1d4 pieux par cible, 1d4+2 chacun) ; Fouille (DD 18) ; Désamorçage/sabotage (DD 15). *Prix de vente* : 1 600 po.

Grand filet. FP 2 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att +5 corps à corps (voir note) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). *Note* : les personnages situés dans un espace de 3 m x 3 m sont agrippés par le filet (For 18) s'ils échouent un jet de Réflexes (DD 14). *Prix de vente* : 3 000 po.

Javeline. FP 2 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att +16 distance (1d6+4, javeline) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 18). *Prix de vente* : 4 800 po.

Mains brûlantes. FP 2 ; objet magique ; déclencheur de proximité (*alarme*) ; remise en place automatique ; effet magique – *mains brûlantes*, magicien de niveau 1, 1d4 feu, jet de Réflexes (DD 11) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 26) ; Désamorçage/sabotage (DD 26). *Coût* : 500 po, 40 PX.

FP 3

Baiser de la goule. FP 3 ; objet magique ; déclencheur par contact ; remise en place automatique ; effet magique – *baiser de la goule*, magicien de niveau 3, 1d4+3 feu, jet de Réflexes (DD 13) pour annuler ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 27). *Coût* : 3 000 po, 280 PX.

Balancier fixé au plafond. FP 3 ; mécanique ; déclencheur à retardement ; remise en place automatique ; Att +15 corps à corps (1d12+8/x3, grande hache) ; Fouille (DD 15) ; Désamorçage/sabotage (DD 27). *Prix de vente* : 14 100 po.

Chute de pierres depuis le plafond. FP 3 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place via réparation ; Att +10 corps à corps (4d6, blocs de pierre) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 5 400 po.

Flèche acide. FP 3 ; objet magique ; déclencheur de proximité (*alarme*) ; remise en place automatique ; Att +2 contact à distance ; effet magique – *flèche acide*, magicien de niveau 3, 2d4 acide/round pendant 2 rounds ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 27). *Coût* : 3 000 po, 280 PX.

Flèche empoisonnée. FP 3 ; mécanique ; déclencheur par contact ; remise en place manuelle ; verrou permet de contourner (Crocetage, DD 30) ; Att +12 distance (1d8 plus poison, flèche) ; poison – venin de scorpion monstrueux de taille G, jet de Vigueur (DD 14) pour résister (au poison uniquement), 1d4 Con/1d4 Con ; Fouille (DD 19) ; Désamorçage/sabotage (DD 15). *Prix de vente* : 2 900 po.

Fosse. FP 3 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 18 m de profondeur (6d6, chute) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 3 000 po.

Fosse camouflée. FP 3 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 9 m de profondeur (3d6, chute) ; cibles multiples (première cible dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; Fouille (DD 24) ; Désamorçage/sabotage (DD 18). *Prix de vente* : 4 800 po.

Fosse hérissee de pieux. FP 3 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 6 m de profondeur (2d6, chute) ; cibles multiples (première cible dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; pieux (Att +10 corps à corps, 1d4 pieux par cible, 1d4+2 chacun) ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 3 600 po.

Imprécation à extension d'effet. FP 3 ; objet magique ; déclencheur de proximité (*déttection du Bien*) ; remise en place automatique ; effet magique – *imprécation à extension de durée*, prêtre de niveau 3, jet de Volonté (DD 13) pour annuler ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 27). *Coût* : 3 500 po, 280 PX.

Mains brûlantes. FP 3 ; objet magique ; déclencheur de proximité (*alarme*) ; remise en place automatique ; effet magique – *mains brûlantes*, magicien de niveau 5, 5d4 feu, jet de Réflexes (DD 11) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 26) ; Désamorçage/sabotage (DD 26). *Coût* : 2 500 po, 200 PX.

Piège à feu. FP 3 ; sort ; déclencheur à sort ; pas de remise en place ; effet magique – *piège à feu*, druide de niveau 3, 1d4+3 feu, jet de Réflexes (DD 13) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 27). *Coût* : 85 po pour louer les services d'un PNJ lanceur de sorts.

Volée d'aiguilles. FP 3 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att +20 distance (2d4) ; Fouille (DD 22) ; Désamorçage/sabotage (DD 22). *Prix de vente* : 5 400 po.

FP 4

Aiguille empoisonnée. FP 4 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att +15 distance (1d4+4 plus poison, dard) ; cibles multiples (1 dard par cible située dans une zone de 3 m x 3 m) ; poison – venin de mille-pattes monstrueux de taille P, jet de Vigueur (DD 10) pour résister, 1d2 Dex/1d2 Dex ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 22). *Prix de vente* : 12 090 po.

Colonne qui s'effondre. FP 4 ; mécanique ; déclencheur par contact (attenant) ; pas de remise en place ; Att +15 corps à corps (6d6, blocs de pierre) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 24). *Prix de vente* : 8 800 po.

Éclair. FP 4 ; objet magique ; déclencheur à proximité (*alarme*) ; remise en place automatique ; effet magique – *éclair*, magicien de niveau 5, 5d6 électricité, jet de Réflexes (DD 14) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28). *Cout* : 7 500 po, 600 PX.

Faux dissimulée dans un mur. FP 4 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place automatique ; Att +20 corps à corps (2d4+8/x4, faux) ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 18). *Prix de vente* : 17 200 po.

Fosse. FP 4 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 24 m de profondeur (8d6, chute) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 4 000 po.

Fosse camouflée. FP 4 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 12 m de profondeur (4d6, chute) ; cibles multiples (première cible dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 17). *Prix de vente* : 6 800 po.

Fosse hérissee de pieux. FP 4 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place automatique ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 18 m de profondeur (6d6, chute) ; pieux (Att +10 corps à corps, 1d4 pieux par cible, 1d4+5 chacun) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 4 000 po.

Glyphe de garde (explosif). FP 4 ; sort ; déclencheur à sort ; pas de remise en place ; effet magique – *glyphe de garde* (explosif), prêtre de niveau 5, 2d8 acide, jet de Réflexes (DD 14) pour réduire les dégâts de moitié ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans un rayon de 1,50 m) ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28). *Cout* : 350 po pour louer les services d'un PNJ lanceur de sorts.

Gouffre hérisse de pieux. FP 4 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 6 m de profondeur (2d6, chute) ; cibles multiples (première cible de 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; pieux (Att +10 corps à corps, 1d4 pieux par cible, 1d4+2 chacun) ; Fouille (DD 18) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). *Prix de vente* : 7 200 po.

Malédiction. FP 4 ; objet magique ; déclencheur par contact (*détection du Chaos*) ; remise en place automatique ; effet magique – *malédiction*, prêtre de niveau 5, jet de Volonté (DD 14) pour annuler ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28). *Cout* : 8 000 po, 640 PX.

Salle remplie d'eau. FP 4 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place automatique ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une pièce de 3 m x 3 m) ; ne rate jamais ; retardement (5 rounds) ; liquide ; Fouille (DD 17) ; Désamorçage/sabotage (DD 23). *Prix de vente* : 11 200 po.

Sceau du serpent. FP 4 ; sort ; déclencheur à sort ; pas de remise en place ; effet magique – *sceau du serpent*, magicien de niveau 5, jet de Réflexes (DD 14) pour annuler ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28). *Cout* : 650 po pour louer les services d'un PNJ lanceur de sorts.

FP 5

Assassin imaginaire. FP 5 ; objet magique ; déclencheur de proximité (*alarme* couvrant l'ensemble de la pièce) ; remise en place automatique ; effet magique – *assassin imaginaire*, magicien de niveau 7, jet de Volonté (DD 16) pour dévoiler et jet de Vigueur (DD 16) pour effet partiel ; Fouille (DD 29) ; Désamorçage/sabotage (DD 29). *Cout* : 14 000 po, 1 120 PX.

Boule de feu. FP 5 ; objet magique ; déclencheur par contact ; remise en place automatique ; effet magique – *boule de feu*, magicien de niveau 8, 8d6 feu, jet de Réflexes (DD 14) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28). *Cout* : 12 000 po, 960 PX.

Cendres d'ungol. FP 5 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; gaz ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans un espace de 3 m x 3 m) ; ne rate jamais ; retardement (2 rounds) ; poison – cendres d'ungol, jet de Vigueur (DD 15) pour résister, 1 Cha/1d6 Cha plus diminution permanente de 1 Cha ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 16). *Prix de vente* : 9 000 po.

Chute d'un bloc de pierre. FP 5 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att +15 corps à corps (6d6) ; cibles multiples (frappe tous les personnages situés dans les 2 cases adjacentes visées) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). *Prix de vente* : 15 000 po.

Fosse. FP 5 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 30 m de profondeur (10d6, chute) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 5 000 po.

Fosse camouflée. FP 5 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 15 m de profondeur (5d6, chute) ; cibles multiples (première cible dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 17). *Prix de vente* : 8 500 po.

Fosse hérissee de pieux. FP 5 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 25) permet d'éviter la chute ; 12 m de profondeur (4d6, chute) ; cibles multiples (première cible dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; pieux (Att +10 corps à corps, 1d4 pieux par cible, 1d4+4 chacun) ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 13 500 po.

Fosse hérissee de pieux (24 m de profondeur). FP 5 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 24 m de profondeur (8d6, chute) ; pieux (Att +10

corps à corps, 1d4 pieux par cible, 1d4+5 chacun) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 5 000 po.

Piège à feu. FP 5 ; sort ; déclencheur à sort ; pas de remise en place ; effet magique – *piège à feu*, magicien de niveau 7, 1d4+7 feu, jet de Réflexes (DD 16) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 29) ; Désamorçage/sabotage (DD 29). *Coût* : 305 po pour louer les services d'un PNJ lanceur de sorts.

Pieux empoisonnés dans les murs. FP 5 ; mécanique ; déclencheur par contact ; remise en place manuelle ; Att +16 corps à corps (1d8+4 plus poison, pieu) ; cibles multiples (cible la plus proche dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; poison – venin d'araignée monstrueuse de taille M, jet de Vigueur (DD 12) pour résister, 1d4 For/1d4 For ; Fouille (DD 17) ; Désamorçage/sabotage (DD 21). *Prix de vente* : 12 650 po.

Poignée de porte enduite d'un poison de contact. FP 5 ; mécanique ; déclencheur par contact (attenant) ; remise en place manuelle ; poison – nitharite, jet de Vigueur (DD 13) pour résister, 0/3d6 Con ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 19). *Prix de vente* : 9 650 po.

Salle inondée. FP 5 ; mécanique ; déclencheur de proximité ; remise en place automatique ; pas de jet d'attaque nécessaire (voir note ci-dessous) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). *Note* : la pièce est inondée en 4 rounds (voir La noyade). *Prix de vente* : 17 500 po.

Statue de bourreau animée. FP 5 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place automatique ; loquet caché permet de contourner (Fouille, DD 25) ; Att +16 distance (1d12+8/x3, grande hache) ; cibles multiples (les deux bras attaquent) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 18). *Prix de vente* : 22 500 po.

Volée de fléchettes. FP 5 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att +18 distance (1d4+1, dard) ; cibles multiples (tire 1d8 fléchettes par cible dans une zone de 3 m x 3 m) ; Fouille (DD 19) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). *Prix de vente* : 18 000 po.

FP 6

Chute de pieux depuis le plafond. FP 6 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place via réparation ; Att +20 corps à corps (6d6, pieux) ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une pièce de 3 m x 3 m) ; Fouille (DD 24) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 21 600 po.

Colonne de feu. FP 6 ; objet magique ; déclencheur de proximité (*déttection de la magie*) ; remise en place automatique ; effet magique – *colonne de feu*, prêtre de niveau 9, 9d6 feu, jet de Réflexes (DD 17) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 30) ; Désamorçage/sabotage (DD 30). *Coût* : 22 750 po, 1 820 PX.

Éclair. FP 6 ; objet magique ; déclencheur à proximité (*alarme*) ; remise en place automatique ; effet magique – *éclair*, magicien de niveau 10, 10d6 électricité, jet de Réflexes (DD 14) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28). *Coût* : 15 000 po, 1 200 PX.

Flèche empoisonnée. FP 6 ; mécanique ; déclencheur de proximité ; remise en place manuelle ; Att +14 distance (1d8 plus poison, flèche) ; poison – venin de wiverne, jet de Vigueur (DD 17) pour résister, 2d6 Con/2d6 Con ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 16). *Prix de vente* : 17 400 po.

Fosse hérisse de pieux (30 m de profondeur). FP 6 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 30 m de profondeur (10d6, chute) ; pieux (Att +10 corps à corps, 1d4 pieux par cible, 1d4+5 chacun) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 6 000 po.

Glyphe de garde (explosif). FP 6 ; sort ; déclencheur à sort ; pas de remise en place ; effet magique – *glyphe de garde* (explosif), prêtre de niveau 16, 8d8 son, jet de Réflexes (DD 14) pour réduire les dégâts de moitié ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans un rayon de 1,50 m) ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28). *Coût* : 680 po pour louer les services d'un PNJ lanceur de sorts.

Gouffre. FP 6 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 25) permet d'éviter la chute ; 12 m de profondeur (4d6, chute) ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une zone de 3 m x 3 m) ; Fouille (DD 26) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). *Prix de vente* : 28 200 po.

Lames empoisonnées tourbillonnantes. FP 6 ; mécanique ; déclencheur à retardement ; remise en place automatique ; verrou caché permet de contourner (Fouille DD 25, Crochetage DD 30) ; Att +10 corps à corps (1d4+4/19–20 plus poison, dague) ; poison – venin de ver pourpre, jet de Vigueur (DD 24) pour résister, 1d6 For/2d6 For ; cibles multiples (une cible dans chacune des 3 cases de 1,50 m chosies) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 30 200 po.

Mur conçu pour s'effondrer. FP 6 ; mécanique ; déclencheur de proximité ; pas de remise en place ; Att +20 corps à corps (8d6, blocs de pierre) ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une zone de 3 m x 3 m) ; Fouille (DD 14) ; Désamorçage/sabotage (DD 16). *Prix de vente* : 15 000 po.

Salle rétrécissant. FP 6 ; mécanique ; déclencheur à retardement ; remise en place automatique ; loquet caché permet de contourner (Fouille, DD 25) ; murs mouvants (12d6, écrasement) ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une pièce de 3 m x 3 m) ; ne rate jamais ; retardement (4 rounds) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 22). *Prix de vente* : 25 200 po.

Volée de lances. FP 6 ; mécanique ; déclencheur de proximité ; remise en place via réparation ; Att +21 distance (1d8, lance) ; cibles multiples (tire 1d6 lances par cible dans une zone de 3 m x 3 m) ; Fouille (DD 26) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 31 200 po.

FP 7

Barrière de lames. FP 7 ; objet magique ; déclencheur de proximité (*alarme*) ; remise en place automatique ; effet magique – *barrière de lames*, prêtre de niveau 11, 11d6 tranchants, jet de Réflexes (DD 19) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 31) ; Désamorçage/sabotage (DD 31). *Cout* : 33 000 po, 2 640 PX.

Brume acide. FP 7 ; objet magique ; déclencheur de proximité (*alarme*) ; remise en place automatique ; effet magique – *brume acide*, magicien de niveau 11, 2d6/round acide pendant 11 rounds ; Fouille (DD 31) ; Désamorçage/sabotage (DD 31). *Cout* : 33 000 po, 2 640 PX.

Convocation de monstres VI. FP 7 ; objet magique ; déclencheur de proximité (*alarme*) ; pas de remise en place ; effet magique – *convocation de monstres VI*, magicien de niveau 11 ; Fouille (DD 31) ; Désamorçage/sabotage (DD 31). *Cout* : 3 300 po, 264 PX.

Éclair multiple. FP 7 ; objet magique ; déclencheur de proximité (*alarme*) ; remise en place automatique ; effet magique – *éclair multiple*, magicien de niveau 11, 11d6 électricité à la cible la plus proche plus 5d6 électricité à 11 cibles supplémentaires max., jet de Réflexes (DD 19) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 31) ; Désamorçage/sabotage (DD 31). *Cout* : 33 000 po, 2 640 PX.

Fosse bien camouflée. FP 7 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place via réparation ; jet de Réflexes (DD 25) permet d'éviter la chute ; 21 m de profondeur (7d6, chute) ; cibles multiples (première cible dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 18). *Prix de vente* : 24 500 po.

Salle remplie d'eau. FP 7 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une pièce de 3 m x 3 m) ; ne rate jamais ; retardement (3 rounds) ; eau ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). *Prix de vente* : 21 000 po.

Serrure empoisonnée. FP 7 ; mécanique ; déclencheur par contact (attenant) ; pas de remise en place ; poison – bile de dragon, jet de Vigueur (DD 26) pour résister, 3d6 For/0 ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 16). *Prix de vente* : 11 300 po.

Tentacules noirs. FP 7 ; objet magique ; déclencheur de proximité (*alarme*) ; pas de remise en place ; effet magique – *tentacules noirs*, magicien de niveau 7, 1d4+7 tentacules, Att +7 corps à corps (1d6+4, tentacule) ; cibles multiples (jusqu'à 6 tentacules par cible dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; Fouille (DD 29) ; Désamorçage/sabotage (DD 29). *Cout* : 1 400 po, 112 PX.

Vapeurs d'othur brûlé. FP 7 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place via réparation ; gaz ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une salle de 3 m x 3 m) ; ne rate jamais ; retardement (3 rounds) ; poison – vapeurs d'othur brûlé, jet de Vigueur (DD 18) pour résister, 1 Con (diminution permanente)/3d6 Con ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 21). *Prix de vente* : 17 500 po.

Volée de flèches empoisonnées. FP 7 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att +18 distance (1d4+1 plus poison, dard) ; poison – extrait de sanvert, jet de Vigueur (DD 13) pour résister, 1 Con/1d2 Con ; cibles multiples (tire 1d8 dards par cible dans une zone de 3 m x 3 m) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). *Prix de vente* : 33 000 po.

FP 8

Brume de folie. FP 8 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place via réparation ; gaz ; ne rate jamais ; retardement (1 round) ; poison – brume de folie, jet de Vigueur (DD 15) pour résister, 1d4 Sag/2d6 Sag ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une pièce de 3 m x 3 m) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 23 900 po.

Destruction. FP 8 ; objet magique ; déclencheur de proximité (*alarme*) ; remise en place automatique ; effet magique – *destruction*, prêtre de niveau 13, jet de Vigueur (DD 20) pour 10d6 dégâts ; Fouille (DD 32) ; Désamorçage/sabotage (DD 32). *Cout* : 45 500 po, 3 640 PX.

Faux empoisonnée dissimulée dans un mur. FP 8 ; mécanique ; déclencheur par contact ; remise en place manuelle ; Att +16 corps à corps (2d4+8 plus poison, faux) ; poison – mortelame, jet de Vigueur (DD 20) pour résister, 1d6 Con/2d6 Con ; Fouille (DD 24) ; Désamorçage/sabotage (DD 19). *Prix de vente* : 31 400 po.

Flèche acide. FP 8 ; objet magique ; déclencheur visuel (*vision lucide*) ; remise en place automatique ; pièges multiples (2 sorts de *flèche acide*) ; Att +9 contact à distance et +9 distance ; effet magique – *flèche acide*, magicien de niveau 18, 2d4 acide/round pendant 7 rounds ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 27). *Cout* : 83 500 po, 4 680 PX.

Fosse bien camouflée. FP 8 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place via réparation ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 30 m de profondeur (10d6, chute) ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 18). *Prix de vente* : 16 000 po.

Inversion de la gravité. FP 8 ; objet magique ; déclencheur de proximité (*alarme*, zone de 3 m de côté) ; remise en place automatique ; effet magique – *inversion de la gravité*, magicien de niveau 13, 6d6 chute (en tombant de

18 m de haut à la fin du sort), jet de Réflexes (DD 20) pour annuler les dégâts ; Fouille (DD 32) ; Désamorçage/sabotage (DD 32). *Coût* : 45 500 po, 3 640 PX.

Mot de pouvoir étourdisant. FP 8 ; objet magique ; déclencheur par contact ; pas de remise en place ; effet magique – *mot de pouvoir étourdisant*, magicien de niveau 13 ; Fouille (DD 32) ; Désamorçage/sabotage (DD 32). *Coût* : 4 550 po, 364 PX.

Parole du Chaos. FP 8 ; objet magique ; déclencheur de proximité (*détection de la Loi*) ; remise en place automatique ; effet magique – *parole du Chaos*, prêtre de niveau 13 ; Fouille (DD 32) ; Désamorçage/sabotage (DD 32). *Coût* : 46 000 po, 3 680 PX.

Rayons prismatiques. FP 8 ; objet magique ; déclencheur de proximité (*alarme*) ; remise en place automatique ; effet magique – *rayons prismatiques*, magicien de niveau 13, jet de Réflexes, Vigueur ou Volonté (DD 20) selon l'effet ; Fouille (DD 32) ; Désamorçage/sabotage (DD 32). *Coût* : 45 500 po, 3 640 PX.

Tremblement de terre. FP 8 ; objet magique ; déclencheur de proximité (*alarme*) ; remise en place automatique ; effet magique – *tremblement de terre*, prêtre de niveau 13, rayon de 19,50 m, jet de Réflexes (DD 15 ou DD 20 selon le terrain) ; Fouille (DD 32) ; Désamorçage/sabotage (DD 32). *Coût* : 45 500 po, 3 640 PX.

Note. Ce piège est constitué de deux sorts de *flèche acide* (FP 6) qui tirent simultanément, en exploitant le même déclencheur et la même remise en place.

FP 9

Gouffre. FP 9 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 25) permet d'éviter la chute ; 30 m de profondeur (10d6, chute) ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une zone de 3 m x 3 m) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). *Prix de vente* : 40 500 po.

Gouffre hérissé de pieux empoisonnés. FP 9 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; verrou caché permet de contourner (Fouille DD 25, Crochetage DD 30) ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 21 m de profondeur (7d6, chute) ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une salle de 3 m x 3 m) ; pieux (Att +10 corps à corps, 1d4 pieux par cible, 1d4+5 chacun plus poison) ; poison – venin de guêpe géante, jet de Vigueur (DD 14) pour résister, 1d6 Dex/1d6 Dex) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 11 910 po.

Nuage incendiaire. FP 9 ; objet magique ; déclencheur de proximité (*alarme*) ; remise en place automatique ; effet magique – *nuage incendiaire*, magicien de niveau 15, 4d6/round pendant 15 rounds, jet de Réflexes (DD 22) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 33) ; Désamorçage/sabotage (DD 33). *Coût* : 60 000 po, 4 800 PX.

Plafond descendant. FP 9 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place via réparation ; plafond descendant (12d6, écrasement) ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une pièce de 3 m x 3 m) ; ne rate jamais ; retardement (1 round) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 16). *Prix de vente* : 12 600 po.

Poignée de tiroir enduite d'un poison de contact. FP 9 ; mécanique ; déclencheur par contact (attenant) ; remise en place manuelle ; poison – extrait de lotus noir, jet de Vigueur (DD 20) pour résister, 3d6 Con/3d6 Con ; Fouille (DD 18) ; Désamorçage/sabotage (DD 26). *Prix de vente* : 21 600 po.

FP 10

Absorption d'énergie. FP 10 ; objet magique ; déclencheur visuel (*vision lucide*) ; remise en place automatique ; Att +8 contact à distance ; effet magique – *absorption d'énergie*, magicien de niveau 17, 2d4 niveaux négatifs pendant 24 heures, jet de Vigueur (DD 23) pour annuler ; Fouille (DD 34) ; Désamorçage/sabotage (DD 34). *Coût* : 124 000 po, 7 920 PX.

Cage de force et convocation de monstres VII. FP 10 ; objet magique ; déclencheur de proximité (*alarme*) ; remise en place automatique ; pièges multiples (un piège de *cage de force* et un piège de *convocation de monstres VII* qui appelle un hamatula) ; effet magique – *cage de force*, magicien de niveau 13 ; effet magique – *convocation de monstres VII*, magicien de niveau 13, hamatula ; Fouille (DD 32) ; Désamorçage/sabotage (DD 32). *Coût* : 241 000 po, 7 280 PX.

Fosse hérissée de pieux empoisonnés. FP 10 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; verrou caché permet de contourner (Fouille DD 25, Crochetage DD 30) ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 15 m de profondeur (5d6, chute) ; cibles multiples (première cible dans 2 cases de 1,50 m) ; pieux (Att +10 corps à corps, 1d4 pieux par cible, 1d4+5 chacun plus poison) ; poison – venin de ver pourpre, jet de Vigueur (DD 24) pour résister, 1d6 For/2d6 For) ; Fouille (DD 16) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). *Prix de vente* : 19 700 po.

Murs mouvants. FP 10 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place automatique ; pas de jet d'attaque requis (18d6, écrasement) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). *Prix de vente* : 25 000 po.

Plainte d'autre-tombe. FP 10 ; objet magique ; déclencheur de proximité (*alarme*) ; remise en place automatique ; effet magique – *plainte d'autre-tombe*, magicien de niveau 17, jet de Vigueur (DD 23) pour annuler ; cibles multiples (jusqu'à 17 créatures) ; Fouille (DD 34) ; Désamorçage/sabotage (DD 34). *Coût* : 76 500 po, 6 120 PX.

Salle rétrécissant. FP 10 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place automatique ; murs mouvants (16d6, écrasement) ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une pièce de 3 m x 3 m) ; ne rate jamais ; retardement (2 rounds) ; Fouille (DD 22) ; Désamorçage/sabotage (DD 22). *Prix de vente* : 29 000 po.

Note. Ce piège est en fait un piège de FP 8 qui crée une *cage de force* et un autre, également de FP 8, qui convoque un hamatula dans la même zone. Ces effets sont indépendants l'un de l'autre.

Conception d'un piège

Pièges mécaniques. Choisissez les éléments que vous souhaitez associer au piège et ajoutez les ajustements correspondant au facteur de puissance (voir *Table : modificateurs au FP des pièges mécaniques*) pour parvenir au FP final du piège. Tirez-en le DD du test d'Artisanat (fabrication des pièges) que le personnage doit effectuer.

Pièges magiques. Là encore, choisissez les éléments qui vous conviennent et déterminez le FP du piège qui en résulte (voir la *Table : modificateurs au FP des pièges magiques*). Si un personnage joueur souhaite concevoir et construire un piège magique, il lui faut posséder le don Création d'objets merveilleux. En outre, il doit être capable de lancer le ou les sorts que requiert le piège, sans quoi il lui faut louer les services d'un PNJ qui s'en chargera pour lui.

Facteur de puissance d'un piège

Pour calculer le facteur de puissance d'un piège, ajoutez tous les modificateurs de FP (voir les deux tables suivantes) au FP de base.

Piège mécanique. Le FP de base d'un piège mécanique est égal à 0. Si son FP final est toujours égal à 0, ajoutez-lui des éléments jusqu'à ce que le FP s'élève à 1 au moins.

Piège magique. Pour un piège à sort ou à objet magique, le FP de base est égal à 1. C'est le sort du plus haut niveau qui modifie le FP (voir la *Table : modificateurs au FP des pièges magiques*).

Dégâts moyens. Si le piège à sort ou à objet magique inflige des points de dégâts, calculez les dégâts moyens et arrondissez cette valeur au multiple de 7 le plus proche. Utilisez cette valeur pour ajuster le facteur de puissance du piège, comme le montrent les deux tables suivantes. Les dégâts dus au poison ou aux pieux ne comptent pas, à l'inverse de ceux qui découlent d'une valeur de Force élevée ou d'attaques multiples.

Pour ce qui est des pièges magiques, seul un modificateur s'applique au FP : le niveau du sort du plus haut niveau utilisé lors de la conception, ou les dégâts moyens (choisir le plus élevé).

Pièges multiples. Si le piège est en fait constitué de plusieurs pièges qui affectent la même zone à peu de choses près, déterminez le FP de chacun séparément.

Pièges multiples interdépendants. Si un piège dépend du bon fonctionnement d'un autre, (par exemple, si on peut éviter le second en n'étant pas victime du premier), il faut les considérer comme des pièges séparés.

Pièges multiples indépendants. Si plusieurs pièges agissent indépendamment (si le fonctionnement de l'un n'affecte pas celui de l'autre), utilisez leurs FP pour déterminer le niveau de rencontre comme s'il s'agissait de monstres. Le niveau de rencontre ainsi obtenu correspond au FP des pièges combinés.

Table : modificateurs au FP des pièges mécaniques

Élément	Modificateur au FP
<i>DD du test de Fouille</i>	
15 ou moins	-1
25-29	+1
30 ou plus	+2
<i>DD du test de Désamorçage/sabotage</i>	
15 ou moins	-1
25-29	+1
30 ou plus	+2
<i>DD du jet de Réflexes (fosses et autres pièges proposant un jet de sauvegarde)</i>	
15 ou moins	-1
16-24	—
25-29	+1
30 ou plus	+2
<i>Bonus à l'attaque</i>	
+0 ou moins	-2
+1 à +5	-1
+6 à +14	—
+15 à +19	+1
+20 à +24	+2
<i>Dégâts/effet</i>	
Dégâts moyens	+1/7 points*

<i>Éléments divers</i>	
Attaque de contact	+1
Cibles multiples	+1 (ou 0 si ne rate jamais)
Liquide	+5
Objet spécial	Niveau du sort imité
Pieux (de fosse)	+1
Poison	FP du poison (voir ci-dessous)
Ajone à feuilles bleues	+1
Bile de dragon	+6
Brume de folie	+4
Cendres d'ungol	+3
Essence d'ombre	+3
Extrait de lotus noir	+8
Extrait de sanvert	+1
Fluide cervical de charognard rampant	+1
Mortelame	+5
Nitharite	+4
Pâte de malyss	+3
Poudre d'assonne	+3
Terrinave	+5
Tormentille	+1
Vapeurs d'othur brûlé	+6
Venin d'araignée de taille M	+2
Venin de guêpe géante	+3
Venin de mille-pattes de taille P	+1
Venin de scorpion de taille G	+3
Venin de ver pourpre	+4
Venin de vipère à tête noire	+1
Venin de wiverne	+5
Retardement, 1 round	+3
Retardement, 2 rounds	+2
Retardement, 3 rounds	+1
Retardement, 4 rounds ou plus	-1

* Arrondir au multiple de 7 le plus proche (arrondir à l'entier supérieur pour une moyenne qui se situe exactement entre deux nombres).

Table : modificateurs au FP des pièges magiques

Élément	Modificateur au FP
Sort du plus haut niveau	+ niveau du sort OU +1 tous les 7 points de dégâts moyens par round*

* Voir la note de la table précédente.

Coût d'un piège mécanique

Le coût de base d'un piège mécanique est de 1 000 po. Appliquez les modificateurs issus de la *Table : modificateurs au coût des pièges mécaniques* pour obtenir le coût de base modifié.

Le coût final est égal à (coût de base modifié x facteur de puissance) + coûts supplémentaires. Le coût minimum d'un tel piège est égal à FP x 100 po.

Une fois le coût de base modifié multiplié par le facteur de puissance, ajoutez la valeur des objets spéciaux et poisons incorporés au piège. Si le piège bénéficie de l'un de ces éléments et si sa remise en place est automatique, multipliez le coût du poison ou de l'objet spécial par 20 pour ce qui est des doses nécessaires.

Pièges multiples. Si le piège est constitué de plusieurs pièges attenants, déterminez le coût final de chacun séparément, puis faites la somme des valeurs obtenues. Cela vaut pour les pièges indépendants et interdépendants (voir ci-dessus).

Table : modificateurs au coût des pièges mécaniques

Élément	Modificateur au coût
Type de déclencheur	—
Contact	—
Contact (attenant)	-100 po
Espace	—

Proximité	+1 000 po
Minuté	+1 000 po
<i>Remise en place</i>	
Pas de remise en place	-500 po
Réparation	-200 po
Manuelle	—
Automatique	+500 po (ou 0 si le piège possède un déclencheur minuté)
<i>Moyen de contourner</i>	
Loquet caché	r +200 po (Fouille, DD 25)
Verrou	+100 po (Crochetage, DD 30)
Verrou caché	+300 po (Crochetage DD 30, Fouille DD 25)
<i>DD du test de Fouille</i>	
19 ou moins	-100 po x (20 – DD)
20	—
21 ou plus	+200 po x (DD – 20)
<i>DD du test de Désamorçage/sabotage</i>	
19 ou moins	-100 po x (20 – DD)
20	—
21 ou plus	+200 po x (DD – 20)
<i>DD du jet de Réflexes</i>	
(fosses et pièges dépendant d'un jet de sauvegarde)	
19 ou moins	-100 po x (20 – DD)
20	—
21 ou plus	+300 po x (DD – 20)
<i>Bonus à l'attaque</i>	
(pièges d'attaque à distance ou de corps à corps)	
+9 ou moins	-100 po x (10 – bonus)
+10	—
+11 ou plus	+200 po x (bonus – 10)
<i>Bonus aux dégâts</i>	
Modificateur de Force élevé (attaques à distance)	+100 po x bonus (max. +4)
Modificateur de Force élevé (attaques au corps à corps)	+100 po x bonus (max. +4)
<i>Éléments divers</i>	
Ne rate jamais	+1 000 po
Poison	Coût du poison*
Objet spécial	Coût de l'objet*

* Multipliez le coût par 20 si le piège bénéficie d'une remise en place automatique.

Coût d'un piège à objet magique

Pour créer un piège à objet magique, il faut sacrifier des points d'expérience et dépenser des pièces d'or, puis louer les services d'un lanceur de sorts. La *Table : modificateurs au coût des pièges magiques* répertorie tous les coûts. Si le piège bénéficie de plusieurs sorts (par exemple, un déclencheur visuel ou sonore en plus de l'effet magique principal), le concepteur doit les payer tous (à l'exception du sort *alarme*, qui est gratuit à moins qu'il ne soit lancé par un PNJ ; voir ci-dessous).

Les coûts issus de la *Table : modificateurs au coût des pièges magiques* partent du principe que le concepteur lance lui-même les sorts nécessaires (ou qu'un autre PJ le fait gracieusement). S'il faut louer les services d'un PNJ lanceur de sorts, son salaire s'ajoute au prix final.

Le temps de création d'un piège à objet magique est égal à 1 jour par tranche de 500 po de son coût.

Table : modificateurs au coût des pièges magiques

Elément	Modificateur au coût
Sort <i>alarme</i> en guise de déclencheur	—
<i>Piège à usage unique</i>	
Chaque sort utilisé dans le piège	+50 po x niveau de lanceur de sorts x niveau du sort, +4 PX x niveau de lanceur de sorts x niveau du sort
Composantes matérielles	+ coût des composantes matérielles
PX	+ total de PX x 5 po
<i>Piège à remise en place</i>	

automatique

Chaque sort utilisé dans le piège

+500 po x niveau de lanceur de sorts x niveau du sort,

+40 PX x niveau de lanceur de sorts x niveau du sort

Composantes matérielles

+ coût des composantes matérielles x 100 po

PX

+ total de PX x 500 po

Coût d'un piège à objet magique

Un piège à objet magique n'a un coût que s'il faut louer les services d'un PNJ lanceur de sorts pour le jeter.

DD du test d'Artisanat des pièges mécaniques

Une fois que vous avez calculé le facteur de puissance du piège qu'un PJ souhaite concevoir et construire, déterminez le DD du test d'Artisanat (fabrication de pièges) en vous reportant à la table ci-dessous.

FP du piège

1–3

DD de base du test d'Artisanat (fabrication de pièges)

20

4–6

25

7–10

30

Éléments supplémentaires

Déclencheur de proximité

Remise en place automatique

Modificateur au test d'Artisanat (fabrication de pièges)

+5

+5

Effectuer les tests. Pour déterminer les progrès hebdomadaires réalisés sur la conception du piège, le personnage effectue un test d'Artisanat (fabrication de pièges). Pour de plus amples informations sur ce type de test, reportez-vous à la description de la compétence Artisanat.

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Les plans

Qu'est-ce qu'un plan ?

Les plans d'existence sont différentes réalités liées les unes aux autres. Exception faite des rares points de connexion, chaque plan constitue un univers doté de lois.

Les plans se décomposent en un certain nombre de types : le plan Matériel, les plans transitoires, les plans intérieurs, les plans extérieurs et les demi-plans.

Le plan Matériel. Les plans Matériels sont semblables à notre monde et régis par les mêmes lois de la nature.

Le plan Matériel est le plan sur lequel se déroulent la plupart des aventures.

Les plans transitoires. Ces trois plans ont un point commun : ils permettent de se rendre d'un lieu à un autre. Le plan Astral permet de se rendre dans les autres plans. De leur côté, le plan Éthétré et le plan de l'Ombre permettent de se déplacer au sein même du plan Matériel, auquel ils sont reliés. Ces plans entretiennent les liens les plus fréquents avec le plan Matériel et on y accède généralement via tout un assortiment de sorts. Ils abritent également des autochtones.

Les plans intérieurs. Ces six plans représentent l'incarnation même des fondations de l'univers. Ils sont constitués d'un type d'énergie ou d'un élément écrasant tous les autres. Les indigènes des plans intérieurs sont également composés de ces éléments.

Les plans extérieurs. Les dieux en personne y vivent, en compagnie de créatures comme les célestes, les démons et les diables. Chacun des dix-sept plans extérieurs affiche un alignement, représentatif d'une morale ou d'une éthique, auquel se conforment le plus souvent ses habitants. Les plans extérieurs constituent l'ultime lieu de repos des esprits du plan Matériel, qu'il s'agisse d'une paisible introspection ou d'une damnation éternelle.

Demi-plans. Cette catégorie fourre-tout renferme tous les espaces interdimensionnels qui fonctionnent sur le même modèle que les plans, mais dont la taille et l'accès sont limités. D'autres types de plans s'étendent à l'infini, mais un demi-plan ne fait parfois que quelques dizaines de mètres.

Caractéristiques des plans

Chaque plan d'existence a ses propriétés – les lois de la nature de son univers.

Les caractéristiques planaires sont divisées en différents domaines. Tous les plans affichent les caractéristiques suivantes.

Caractéristiques physiques. Ces caractéristiques fixent les lois de la nature, parmi lesquelles la gravité et l'écoulement du temps.

Caractéristiques élémentaires et énergétiques. Celles-ci précisent l'importance des éléments et énergies.

Caractéristiques d'alignement. À l'instar des personnages, les plans penchent parfois en faveur d'une éthique précise.

Caractéristiques magiques. L'œuvre de la magie est différente d'un plan à un autre. Ces caractéristiques tracent donc les frontières du possible et de l'impossible.

Caractéristiques physiques

Les deux plus importantes lois de la nature fixées par les caractéristiques physiques précisent le principe de la gravité et l'écoulement du temps. Les autres décrivent les frontières du plan (le cas échéant) et la nature de ces dernières. Enfin, une caractéristique physique précise la nature de la matière, qu'elle soit statique et immuable ou changeante et aléatoire.

La gravité. La gravité peut être inhabituelle, tout comme la direction de la force de pesanteur.

Gravité normale. La plupart des plans disposent d'une gravité semblable à celle du plan Matériel. Les règles normales de valeurs de caractéristique, de poids transportable et de charge s'appliquent. Sauf indication contraire, tous les plans de la cosmologie de D&D présentent une gravité normale.

Gravité élevée. La gravité de ce plan est beaucoup plus élevée que celle du plan Matériel. Du coup, les tests d'Acrobacies, Équilibre, Équitation, Escalade, Natation et Saut y sont victimes d'un malus de circonstances de -2, tout comme les jets d'attaque d'ailleurs. Le poids des objets est doublé, ce qui risque d'affecter la vitesse de déplacement des personnages. La portée des armes est quant à elle réduite de moitié. La Force et la Dextérité des personnages ne sont pas affectées.

Les personnages qui font une chute dans un plan dont la gravité est élevée subissent 1d10 points de dégâts par tranche de 3 mètres, jusqu'à un maximum de 20d10.

Gravité faible. Dans ce plan, la pesanteur est plus faible que dans le plan Matériel. Les créatures peuvent donc y soulever des charges considérables, mais leurs mouvements sont quelque peu maladroits. Les personnages situés dans un plan dont la gravité est faible sont victimes d'un malus de circonstances de -2 aux tests d'Acrobacies, Équilibre, Équitation et Natation tout comme aux jets d'attaque. Le poids des objets est réduit de moitié. La portée des armes est doublée et les personnages bénéficient d'un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Escalade et Saut.

La Force et la Dextérité ne sont pas modifiées, mais ce que l'on peut en faire risque fort de changer. Ces avantages s'appliquent aux voyageurs interplanaires comme aux autochtones.

Les personnages faisant une chute dans un plan dont la gravité est faible subissent 1d4 points de dégâts par tranche de 3 mètres, jusqu'à un maximum de 20d4.

Aucune gravité. Les individus situés dans un plan dénué de gravité sont tout simplement en état d'apesanteur, à moins que certains mécanismes (comme la magie ou la volonté) n'offrent de moyen de s'y diriger.

Gravité directionnelle objective. La force de gravité est la même que dans le plan Matériel, mais la direction traditionnelle n'est pas celle du bas (généralement le sol). Cela peut-être vers un objet solide, à un certain angle ou vers le haut.

En outre, cette gravité directionnelle peut être différente suivant les endroits. Le bas ne sera pas toujours dans la même direction.

Les voyageurs se montrent généralement prudents dans ce genre de plan. Nul ne souhaite avancer dans un couloir de 30 mètres sur le point de se transformer en un puits aussi profond.

Gravité directionnelle subjective. La force de gravité est la même, mais chaque individu choisit la direction de la pesanteur. Un tel plan n'affiche aucune gravité à l'égard des objets non portés et des créatures dénuées de conscience. L'impression léguée est souvent confuse pour les nouveaux arrivants, mais courante dans les lieux en perpétuel état d'apesanteur comme le plan de l'Air.

Les personnages progressent normalement sur les surfaces solides en imaginant que le bas se situe sous leurs pieds. S'il se trouve dans les airs, un personnage se contente de "voleter" en choisissant la direction du bas et en se laissant tomber. Dans un tel cas, une créature "tombe" de 45 mètres durant le premier round, puis de 90 mètres lors de chaque round suivant. Les déplacements se font en ligne droite uniquement. Pour s'arrêter, on commence par ralentir en songeant à un autre "bas" (là encore, on progresse de 45 mètres au premier round, puis de 90 mètres aux suivants).

Pour déterminer la nouvelle direction de la force de gravité, il faut entreprendre une action libre et réussir un test de Sagesse (DD 16). On peut effectuer ce test une fois par round. Tout personnage ratant son premier test bénéficie d'un bonus de +6 aux suivants, jusqu'à ce qu'il en réussisse un.

Écoulement du temps. Le passage du temps varie grandement selon les plans. Néanmoins, il reste toujours le même au sein d'un plan donné. Le temps est toujours affaire de subjectivité pour l'intéressé. Cette même subjectivité s'applique à divers plans. Les voyageurs réaliseront qu'ils gagnent et perdent du temps en visitant les plans, mais à leurs yeux, il se sera normalement écoulé.

Passage du temps normal. Il s'agit du passage du temps classique, du moins selon les habitants du plan Matériel. Dans un tel plan, une heure vaut une heure du plan Matériel. Sauf indication contraire, tous les plans affichent une caractéristique d'écoulement du temps normale.

Passage du temps immuable. Dans ces plans, le temps s'écoule bel et bien, mais ses ravages sont quasi inexistant. Les effets sur la faim, la soif, le vieillissement, les empoisonnements et la guérison naturelle changent selon les plans.

Mais il existe un danger dans les plans immuables. En effet, lorsque l'on revient vers un plan où le temps s'écoule normalement, la faim et le vieillissement reprennent leurs droits rétroactivement.

Passage du temps inhabituel. Dans certains plans, le temps s'écoule plus rapidement ou plus lentement. Il est donc possible de se rendre dans un autre plan, d'y passer une année, et de revenir dans le plan Matériel pour découvrir que six secondes seulement s'y sont écoulées. Chaque chose du plan Matériel n'a donc vieilli que d'une poignée de secondes. Mais pour le voyageur, ses objets, sorts et autres effets, l'année passée outreplan est bien réelle.

Lorsque vous souhaitez établir l'écoulement du temps dans un autre plan, prenez pour base le plan Matériel. Ainsi, dans l'exemple ci-dessus, 1 round = 1 an. Pour chaque année passée dans l'autre plan, un simple round de 6 secondes s'est écoulé dans le plan Matériel.

Les individus ingénieux et peu scrupuleux peuvent ainsi profiter des plans affichant un écoulement du temps inhabituel. Songez aux avantages qu'offre un écoulement plus lent du temps : soins, récupération des sorts, etc. Vos personnages seront frais et dispos avant même que leurs ennemis aient réalisé leur disparition. Le fait d'expédier ses adversaires dans un plan où le temps s'écoule plus vite permet de les neutraliser durant plusieurs années, mais constitue également un problème potentiel pour les générations à venir.

Passage du temps capricieux. Dans certains plans, le temps accélère et ralentit régulièrement, si bien qu'un personnage risque d'y perdre son latin au fil de ses pérégrinations interplanaires. Pour chaque plan que vous

bâtissez dont le passage du temps est capricieux, créez également une table visant à déterminer l'écoulement du temps. Vous trouverez un exemple ci-dessous.

1d100	Temps écoulé dans le plan Matériel	Temps passé dans le plan capricieux
01–10	1 jour	1 round
11–40	1 jour	1 heure
41–60	1 jour	1 jour
61–90	1 heure	1 jour
91–100	1 round	1 jour

Il vous faudra également fixer la périodicité du jet (selon les standards du plan Matériel). Pour les habitants d'un tel plan, le temps passe naturellement et le changement est imperceptible.

Si le passage du temps est immuable au regard de la magie, les sorts qui y sont lancés dont la durée n'est pas instantanée deviennent permanents (du moins jusqu'à dissipation).

Forme et taille. Les plans ont diverses formes et tailles. La plupart sont infinis, du moins si vastes que cela revient au même.

Plans infinis. Ces plans s'étendent à l'infini, mais sans doute abritent-ils des composantes finies, comme des mondes sphériques. Ils peuvent également être en expansion permanente, tels des cartes s'étendant à l'infini.

Plan fini. Des frontières fixes délimitent ces plans. Il peut s'agir de frontières avec d'autres plans, ou encore d'obstacles solides, comme le bord du monde ou une gigantesque muraille. Les demi-plans sont habituellement dotés de frontières finies.

Plan indépendant. Dans ce cas de figure, les frontières se rejoignent, permettant ainsi à un voyageur de se rendre jusqu'à l'autre bout de la carte. Un plan sphérique est un exemple de plan fini et indépendant. Toutefois, ceux-ci peuvent avoir une forme de cube, de tore, ou être tout simplement plats. Ainsi, en arrivant à l'une des extrémités de ce type de plan, un voyageur peut parfaitement être téléporté vers le bord opposé. Certains demi-plans sont indépendants.

Caractéristiques d'altération. Cette caractéristique indique dans quelle mesure il est possible de modifier la nature même du plan. Certains plans réagissent aux pensées conscientes, alors que d'autres ne peuvent être manipulés que par de très puissantes créatures. Enfin, d'autres sont sensibles aux effets physiques et magiques.

Altération normale. Ces plans constituent la norme. Les objets restent en place (et restent ce qu'ils sont), sauf quand on les affecte par le biais d'une force physique ou de magie. Dans un plan altérable, il est possible de modifier l'environnement de manière tangible.

Altération aléatoire. Les plans dotés de cette caractéristique changent si fréquemment qu'il est difficile d'y trouver une région stable. De tels plans ont des réactions démesurées face à des sorts, à des pensées ou à la volonté. D'autres changent sans raison connue.

Altération magique. Des sorts précis parviennent à altérer le tissu primaire de ces plans.

Altération divine. Certains êtres (des dieux et autres entités dotées d'une puissance incommensurable) ont le pouvoir d'altérer les objets, les créatures et le paysage de ce type de plan. Des personnages ordinaires auront le sentiment que ces lieux sont semblables à des plans normalement altérables en ce sens que les sorts et la force physique sont capables de les affecter. Mais les dieux ont, d'un simple claquement de doigts, le pouvoir de modifier ces endroits selon leur bon plaisir, se créant ainsi de vastes royaumes.

Altération impossible. Ces plans sont immuables. Les visiteurs ne sauraient affecter les êtres y vivant, ni les possessions de ces derniers d'ailleurs. Tout sort visant un habitant du plan n'a aucun effet, sauf s'il est possible de passer outre la nature inaltérable de celui-ci. Néanmoins, les sorts lancés avant que l'on ne soit entré dans le plan font effet normalement.

Pour déplacer ne serait-ce qu'un objet non porté au sein d'un plan inaltérable, il faut réussir un test de Force (DD 16). De leur côté, les objets particulièrement lourds ne peuvent être déplacés.

Altération consciente. Ces plans réagissent à la moindre pensée – celle du plan lui-même en l'occurrence. Les voyageurs réaliseront que le paysage change au fil de ce que pense d'eux le plan même. Qu'il devienne avenant ou inhospitalier dépend donc de sa réaction à leur égard.

Caractéristiques élémentaires et énergétiques

Au sein de la cosmologie de D&D, il existe quatre éléments et deux types d'énergie qui, ensemble, constituent un tout. Les éléments sont la Terre, l'Air, le Feu et l'Eau. Dans l'autre catégorie, on trouve les énergies positive et négative.

Le plan Matériel propose un équilibre entre ces éléments et énergies. En effet, tous y sont présents. Les plans intérieurs, entre autres, sont dominés par un élément ou un type d'énergie particulier. D'autres proposent diverses variantes de ces caractéristiques élémentaires. Peu de plans présentent cette caractéristique.

Air dominant. Principalement constitués d'espace ouvert, ces plans n'abritent qu'une poignée de roches flottantes ou d'autres éléments. Généralement, l'atmosphère y est respirable, mais il est possible d'y croiser des

nuages d'acide ou de gaz toxiques. Les créatures de la Terre (comme les élémentaires de la Terre) s'y sentent mal, car on n'y trouve peu ou pas de sol naturel. Cependant, elles ne subissent aucun dégât particulier.

Eau dominante. Dans ces plans principalement liquides, les créatures qui ne sont pas en mesure de respirer sous l'eau ou de trouver une poche d'air se noient rapidement. Les créatures du Feu s'y sentent très mal à l'aise.

Celles qui sont constituées de feu (comme les élémentaires du Feu) y subissent 1d10 points de dégâts par round.

Feu dominant. Ces plans sont constitués de flammes brûlant continuellement sans jamais épuiser leur source de combustible. Les plans dominés par le Feu sont extrêmement hostiles à l'encontre des créatures originaires du plan Matériel, et celles qui ne disposent ni de résistance ni de protection s'y embrasent rapidement. Le bois, le papier, les vêtements et autres matériaux inflammables qui ne sont pas protégés prennent feu quasi instantanément. À ce sujet, ceux qui portent des vêtements inflammables non protégés prennent également feu. En outre, pour chaque round passé dans un plan dominé par un tel élément, les créatures subissent 3d10 points de dégâts de feu. Les créatures de l'Eau s'y sentent très mal à l'aise. Celles qui sont constituées d'eau (comme les élémentaires de l'Eau) subissent le double des dégâts susmentionnés.

Terre dominante. Ces plans sont principalement solides. Les voyageurs y arrivant prennent le risque de suffoquer s'ils n'atteignent pas le refuge d'une grotte ou de quelque autre poche d'air. Pire encore, les individus qui ne sont pas capables de fourir sont ensevelis et doivent se creuser un chemin (1,50 m par tour). Les créatures de l'Air (comme les élémentaires de l'Air) s'y sentent mal car les lieux sont clos et prompts à déclencher des crises de claustrophobie. Mais en dehors de la pénalité de mouvement, elles ne souffrent d'aucun autre dérangement.

Énergie positive dominante. Une abondance de vie caractérise ces plans. Toutefois, cette dominance peut être mineure ou majeure.

Un plan minoritairement dominé par l'énergie positive affiche de violentes explosions de vie sous toutes leurs formes. Les couleurs y sont plus vives, les foyers plus chauds, les bruits plus forts et les sensations bien plus intenses, tout cela en raison de la présence d'énergie positive qui tourbillonne dans tout le plan. Tous les individus situés dans un plan minoritairement dominé par l'énergie positive bénéficient du pouvoir extraordinaire de guérison accélérée 2 tant qu'ils y demeurent.

Les plans majoritairement dominés par l'énergie positive vont plus loin encore. Ainsi, toute créature située dans un tel plan doit réussir un jet de Vigueur (DD 15), sans quoi l'éclat de son environnement l'aveugle pendant 10 rounds. Le simple fait de se trouver dans le plan en question confère le pouvoir extraordinaire de guérison accélérée 5. En outre, les créatures disposant de leur maximum de points de vie gagnent 5 points de vie temporaires par round. Ceux-ci disparaissent 1d20 rounds après que la créature a quitté le plan ainsi majoritairement dominé par l'énergie positive. Cependant, toute créature doit effectuer un jet de Vigueur (DD 20) par round durant lequel ses points de vie temporaires dépassent son total normal de points de vie. Si elle le rate, elle explose en un souffle d'énergie et périt du même coup.

Énergie négative dominante. Ces plans sont de vastes étendues désolées aspirant la vie des voyageurs qui les parcourent. Le plus souvent, ce sont des lieux déserts, hantés, privés de couleurs et balayés par des vents soufflant les plaintes de ceux qui y ont perdu la vie. Ces plans peuvent également afficher une domination d'énergie négative mineure ou majeure. Dans un plan minoritairement dominé par l'énergie négative, les créatures vivantes subissent 1d6 points de dégâts par round. À 0 point de vie ou moins, elles tombent en poussière.

Les plans majoritairement dominés par l'énergie négative sont plus rigoureux encore. Chaque round, les créatures s'y trouvant doivent réussir un jet de Vigueur (DD 25) ou gagner 1 niveau négatif. Une créature dont les niveaux négatifs égalent les niveaux ou DV actuels meurt et devient une âme-en-peine.

Dans de tels plans, le sort *protection contre la mort* immunise le voyageur contre les dégâts et l'absorption d'énergie.

Caractéristiques d'alignement

Certains plans disposent d'un alignement. La plupart des habitants de ces plans, y compris les puissantes créatures telles que les dieux, sont de ce même alignement. En outre, les créatures d'un alignement contraire à celui du plan éprouvent les pires difficultés à traiter avec les autochtones et leur environnement.

L'alignement d'un plan influence les échanges sociaux qui s'y déroulent. Ainsi, les personnages dont l'alignement diffère de celui de l'ensemble des autochtones risquent d'y avoir la vie dure.

Les caractéristiques d'alignement sont constituées de plusieurs composantes. Viennent d'abord la morale (Bien ou Mal) et l'éthique (Loi ou Chaos). Un plan peut donc disposer d'un genre moral, d'un genre éthique, ou des deux. Ensuite, l'élément moral ou éthique peut être modéré ou intense.

Bien/Mal. Ces plans ont choisi leur camp dans la bataille qui oppose le Bien et le Mal. Aucun plan ne peut être à la fois bon et mauvais.

Loi/Chaos. La lutte entre la Loi et le Chaos prévaut pour ces plans. Aucun plan ne peut être à la fois loyal et chaotique.

Chaque composante de l'alignement est affublée d'un registre, intense ou modéré, qui décrit la puissance de cet alignement au sein du plan. Ainsi, un plan peut, par exemple, afficher les caractéristiques suivantes : Bien/modéré, Chaos/intense.

Alignement modéré. Les créatures possédant un alignement opposé à celui du plan sont victimes d'un malus de circonstances de -2 aux tests relevant du Charisme.

Alignement intense. Les créatures possédant un alignement différent de celui du plan sont victimes du même malus de circonstances de -2. En outre, le malus de -2 s'applique également aux tests relevant de l'Intelligence et de la Sagesse.

Les malus dus aux composantes éthique et morale s'ajoutent.

Alignement neutre. Dans le cas d'un plan modérément neutre, nul n'est victime du moindre malus de circonstances. Le plan Matériel est modérément neutre.

Un plan intensément neutre s'oppose au Bien, au Mal, à la Loi et au Chaos. Un tel plan s'attache davantage à l'équilibre des alignements qu'aux points de vue divers et variés. Dans un tel plan, toute créature qui n'est pas neutre est victime d'un malus de circonstances de -2 aux tests relevant de l'Intelligence, de la Sagesse et du Charisme. Ce malus peut s'appliquer par deux fois (une fois pour Loi/Chaos et une fois pour Bien/Mal). Ainsi, les personnages neutres bons, neutres mauvais, loyaux neutres et chaotiques neutres sont victimes d'un malus de circonstances de -2. De leur côté, les personnages loyaux bons, chaotiques bons, chaotiques mauvais et loyaux mauvais sont victimes d'un malus de -4.

Caractéristiques magiques

La caractéristique magique décrit le fonctionnement de la magie en comparaison de celui du plan Matériel. Certaines régions d'un plan (comme celles qui se trouvent sous le contrôle d'un dieu) peuvent parfaitement abriter des poches au sein desquelles la magie opère différemment.

Magie normale. Cela signifie que tous les sorts et pouvoirs surnaturels fonctionnent normalement. Sauf indication contraire, tous les plans présentent cette caractéristique.

Magie sauvage. Dans les plans affichant la caractéristique de magie sauvage, les sorts et pouvoirs magiques fonctionnent différemment, parfois dangereusement. Ainsi, tout sort ou pouvoir magique utilisé dans un tel plan a une chance d'aller de travers. Le personnage doit réussir un test de lanceur de sorts (DD 15 + niveau du sort ou effet) pour que la magie prenne effet normalement. En ce qui concerne les pouvoirs magiques, utilisez le niveau ou les DV de la créature usant du pouvoir en guise de test de lanceur de sorts et le niveau du pouvoir magique pour fixer le DD du test de lanceur de sorts.

En cas d'échec, il se produit un phénomène étrange ; lancez 1d100 et consultez la table qui suit.

Enfin, les plans frappés de magie sauvage apportent parfois des modifications supplémentaires aux jets de lanceur de sorts, selon l'école ou le registre du sort (ajoutant, par exemple, +4 au DD des sorts de nécromancie, ou -2 au DD des sorts du Bien).

1d100 Conséquences

- 01–19 Le sort est renvoyé au personnage et prend effet normalement. S'il ne peut affecter le lanceur de sorts, il échoue simplement.
- 20–23 Une fosse circulaire de 4,50 mètres de diamètre s'ouvre sous les pieds du lanceur de sorts. Elle fait 3 mètres de profondeur par niveau de celui-ci.
- 24–27 Le sort échoue, mais la ou les cibles sont criblées d'une pluie de petits objets (fleurs, fruits pourris, etc.) qui disparaissent en les touchant. L'averse dure 1 round. Pendant ce temps, les protagonistes sont aveuglés et doivent effectuer un test de Concentration (DD 15 + niveau du sort) s'ils souhaitent jeter un sort.
- 28–31 Le sort affecte une cible ou une zone d'effet choisie au hasard. On doit choisir une cible située dans la portée du sort, ou résister le point d'origine du sort dans la limite de sa portée. Pour déterminer la direction dans laquelle est déplacé le point d'origine, lancez 1d8 sur la table des projectiles à impact. Pour déterminer la distance parcourue, lancez 3d6. Multipliez le résultat par 1,50 mètre pour les sorts à portée courte, par 6 mètres pour les sorts à portée moyenne et par 24 mètres pour les sorts à portée longue.
- 32–35 Le sort fonctionne normalement et les composantes matérielles sont intactes. En outre, il reste présent à l'esprit du jeteur de sorts (il peut donc le réutiliser). Les objets ne perdent pas de charge et l'effet ne compte pas dans la limite habituelle d'utilisation de l'objet ou du pouvoir magique concerné.
- 36–39 Le sort ne fonctionne pas, mais toutes les créatures (amies et ennemis) situées à 9 mètres ou moins du jeteur de sorts bénéficient des effets de *guérison suprême*.
- 40–43 Le sort ne fonctionne pas, mais *silence* et *ténèbres profondes* recouvrent une zone de 9 mètres de rayon autour du personnage pendant 2d4 rounds.
- 44–47 Le sort ne fonctionne pas, mais *inversion de la gravité* recouvre une zone de 9 mètres de rayon autour du personnage pendant 1 round.

- 48–51 Le sort fonctionne, mais des couleurs chatoyantes dansent autour du personnage pendant 1d4 rounds. Considérez qu'il s'agit là d'une *poussière scintillante* (DD 10 + le niveau du sort jeté).
- 52–59 Il ne se passe rien. Le sort ne fonctionne pas. Toute composante matérielle utilisée est gâchée. Il en va de même pour le sort et les éventuelles charges d'un objet magique.
- 60–71 Il ne se passe rien. Le sort ne fonctionne pas. Les composantes matérielles utilisées sont intactes et le sort reste dans l'esprit du personnage (il peut donc le réutiliser). Les objets ne perdent pas de charge et l'effet ne compte pas dans la limite habituelle d'utilisation de l'objet ou du pouvoir magique concerné.
- 72–98 Le sort fonctionne normalement.
- 99– Le sort fonctionne bien mieux que prévu. Les jets de sauvegarde effectués contre ce sort sont victimes d'un malus de -2 et il affiche l'effet maximal possible, comme s'il se trouvait sous l'influence du don Quintessence des sorts. Si le personnage a déjà tiré la quintessence de son sort, ce résultat n'a pas d'autre conséquence.

Magie affaiblie. Il est plus difficile de lancer certains sorts et pouvoirs magiques dans ces plans, en grande partie parce que la nature même de ces derniers entrave le bon fonctionnement de la magie.

Pour jeter un sort affaibli, le personnage doit effectuer un test d'Art de la magie (DD 15 + niveau du sort). En cas d'échec, le sort ne fonctionne pas mais est tout de même perdu. En cas de réussite, il œuvre normalement.

Magie renforcée. Dans ces plans, certains sorts et pouvoirs magiques affichent davantage de puissance que dans le plan Matériel.

Les autochtones d'un plan bénéficiant d'une magie renforcée sont parfaitement au courant des sorts et pouvoirs magiques concernés, mais les voyageurs interplanaires le découvriront par eux-mêmes.

Quand un sort est renforcé, il est possible de lui appliquer certains dons de métamagie sans modifier son niveau ou son temps d'incantation. On considère que les jeteurs de sorts situés dans ce plan bénéficient du don en question en ce qui concerne ce sort. Par contre, ils doivent l'acquérir par les voies normales s'ils souhaitent l'utiliser dans d'autres plans.

Magie limitée. Ces plans n'autorisent l'utilisation que de sorts et pouvoirs magiques issus d'une école, d'une branche, d'un registre ou d'un niveau précis. Les autres sorts et pouvoirs magiques ne fonctionnent tout simplement pas.

Magie morte. Ces plans n'abritent aucune énergie magique. Un tel plan fonctionne sur le même principe qu'une *zone d'antimagie*. Les sorts de divination sont incapables de déceler les sujets se trouvant dans une zone semblable, et un utilisateur de magie ne saurait employer une *téléportation* ou quelque autre sort pour y entrer ou bien en sortir. L'exception qui confirme la règle est représentée par les portails interplanaires permanents, qui fonctionnent normalement.

Échanges planaires

Les plans séparés. Deux plans séparés ne se chevauchent ni n'entretiennent de lien direct. Chacun est semblable à une planète suivant une orbite différente de l'autre. Pour passer entre deux plans séparés, il est nécessaire d'effectuer un transit par un troisième plan, comme le plan Astral.

Les plans limitrophes ou adjacents. Les plans reliés en certains points sont limitrophes. Dites-vous qu'ils se touchent tout simplement. Ainsi, là où ils sont en contact, tout voyageur peut quitter une réalité pour entrer dans une autre.

Les plans coexistants. S'il est possible de créer en n'importe quel endroit un lien entre deux plans, ceux-ci sont coexistants. Ils se chevauchent donc totalement. On atteint un plan coexistant depuis n'importe quel point du plan de départ. Du reste, lorsqu'on se rend dans un tel plan, il est généralement possible de voir ou d'affecter le plan avec lequel il coexiste.

Strates

Les plans sont divisés en "sous-plans" ou strates. Il s'agit de plans d'existence distincts, chacun présentant ses propres caractéristiques. Les strates sont reliées les unes aux autres par un ensemble de portails, vortex et autres frontières mouvantes.

On accède généralement à une strate par une autre : la première du plan, qui se situe tout en haut ou tout en bas selon les lieux. La plupart des accès (comme les portails et les vortex naturels) aboutissent à ce premier niveau, depuis lequel on peut se rendre sur les autres. Le sort *changement de plan* dépose également les personnages sur la première strate d'un plan.

Description des plans

Le plan Matériel

Le plan Matériel est au centre de la plupart des cosmogonies et c'est par rapport à lui que sont définis les autres plans.

Le plan Matériel affiche les caractéristiques suivantes :

- Gravité normale.
- Passage du temps normal.
- Altération normale.
- Aucune caractéristique élémentaire ou énergétique.
- Alignement neutre modéré.
- Magie normale.

Le plan Éthétré

Le plan Éthétré est une dimension coexistante avec le plan Matériel et souvent avec d'autres plans. Le plan Matériel lui-même est visible depuis le plan Éthétré, mais il semble assourdi et indistinct, ses couleurs se fondant les unes dans les autres et ses bords s'estompant dans un flou brumeux.

S'il est possible d'observer le plan Matériel depuis le plan Éthétré, ce dernier est généralement invisible aux yeux des créatures du plan Matériel. Normalement, les créatures du plan Éthétré ne peuvent attaquer celles du plan Matériel et vice versa. Un voyageur situé dans le plan Éthétré est invisible, intangible et complètement silencieux pour un personnage situé dans le plan Matériel.

Le plan Éthétré est principalement vide de structures et d'obstacles, mais il possède ses propres habitants. Parmi ceux-ci se trouvent les autres voyageurs éthétréés, mais les fantômes constituent un danger particulier pour ceux qui marchent dans la brume...

Le plan Éthétré affiche les caractéristiques suivantes :

- Aucune gravité.
- Altération normale. Il y a de toute façon peu de choses à modifier dans ce plan.
- Alignement neutre modéré.
- Magie normale. Les sorts fonctionnent normalement dans le plan Éthétré, mais ils n'affectent pas le plan Matériel. Les seules exceptions sont les sorts et les pouvoirs magiques exploitant la force magique (dotés du registre de force, comme *projectile magique* ou *mur de force*) et les abjurations affectant les êtres éthétréés. Bien sûr, les lanceurs de sorts situés dans le plan Matériel doivent bénéficier d'un moyen de détecter les ennemis situés dans le plan Éthétré avant de les viser au moyen de sorts de force. S'il est possible de toucher un adversaire éthétré au moyen d'un *projectile magique* lancé depuis le plan Matériel, l'inverse ne l'est pas. Aucune attaque magique ne peut passer du plan Éthétré au plan Matériel, y compris les attaques de force.

Le plan de l'Ombre

Le plan de l'Ombre est une dimension plongée dans l'obscurité, à la fois adjacente et coexistante avec le plan Matériel. Elle recouvre le plan Matériel à la manière du plan Éthétré, de sorte qu'un voyageur interplanéaire peut emprunter le plan de l'Ombre pour parcourir rapidement de grandes distances. Il est également adjacent à d'autres plans. Au moyen du sort approprié, il est possible de l'explorer pour découvrir d'autres réalités.

Le plan de l'Ombre est un monde en noir et blanc : les couleurs y ont disparu. Pour le reste, il semble similaire (mais n'est pas tout à fait identique) au plan Matériel.

En dépit de l'absence de source de lumière, divers plantes, animaux et humanoïdes vivent dans le plan de l'Ombre.

Le plan de l'Ombre est soumis à une caractéristique d'altération magique et certaines régions se déversent continuellement dans d'autres plans. Par conséquent, les cartes précises sont pratiquement inutiles, en dépit de la présence de repères.

Le plan de l'Ombre possède les caractéristiques suivantes :

- Altération magique. Certains sorts modifient la trame du plan de l'Ombre. L'utilité et la puissance de ces sorts dans le plan de l'Ombre les rendent particulièrement précieux pour les explorateurs comme pour les autochtones.
- Alignement neutre modéré.
- Magie renforcée. Les sorts affichant le registre d'obscurité sont bonifiés dans le plan de l'Ombre. Ils sont lancés comme s'ils avaient été préparés au moyen du don Quintessence des sorts, bien qu'ils ne nécessitent pas d'emplacements de sorts de niveau supérieur.

En outre, certains sorts sont plus puissants dans le plan de l'Ombre. Les sorts de *convocation d'ombres* et de *magie des ombres* ont 30 % de l'efficacité des sorts qu'ils reproduisent (et non 20 %). *Convocation d'ombres suprême* et *magie des ombres suprême* ont 70 % d'efficacité (et non 60 %) et un sort de *reflets d'ombre* conjure à 90 % de la puissance de l'original (et non à 80 %).

• Magie affaiblie. Les sorts exploitant ou générant de la lumière ou du feu pétillent parfois lorsqu'ils sont lancés dans le plan de l'Ombre. Un lanceur de sorts tentant de jeter un sort affichant le registre de lumière ou de feu doit réussir un test d'Art de la magie (DD 20 + niveau du sort). Les sorts produisant de la lumière sont en général moins efficaces, toutes les sources de lumière voyant leur portée réduite de moitié dans le plan de l'Ombre.

En dépit de la sombre nature du plan de l'Ombre, les sorts produisant, utilisant ou manipulant les ténèbres elles-mêmes ne sont pas affectés par le plan.

Le plan Astral

Le plan Astral est l'espace qui sépare les plans. Lorsqu'un personnage franchit un portail interplanétaire ou projette son esprit dans un plan d'existence différent, alors il voyage à travers le plan Astral. Même les sorts permettant un mouvement instantané à travers un plan touchent brièvement au plan Astral.

Le plan Astral est une formidable sphère infinie de ciel clair et argenté, s'ouvrant aussi bien en haut qu'en bas. On aperçoit à l'occasion quelques morceaux de matière solide, mais la majorité du plan Astral est un lieu ouvert et infini.

Des voyageurs planaires, tout comme les réfugiés d'autres plans, résident dans le plan Astral.

Le plan Astral possède les caractéristiques suivantes :

- Gravité directionnelle subjective.
- Passage du temps immuable. Le vieillissement, la faim, la soif, le poison et la guérison naturelle n'affectent personne dans le plan Astral, bien qu'ils reprennent leur cours normal lorsque le voyageur le quitte.
- Alignement neutre modéré.
- Magie renforcée. Tous les sorts et pouvoirs magiques utilisés dans le plan Astral peuvent être employés comme s'ils étaient bonifiés par le don Incantation rapide. Les sorts et pouvoirs magiques bénéficiant déjà de ce don ne sont pas affectés, tout comme les sorts lancés par des objets magiques. Les sorts recevant de cette manière un déclenchement rapide sont toujours préparés et lancés à leur niveau non modifié. Comme avec le don Incantation rapide, on ne peut lancer qu'un sort à déclenchement rapide par round.

Le plan élémentaire de l'Air

Le plan élémentaire de l'Air est vide, constitué dans toutes les directions d'un ciel sans fin.

Le plan élémentaire de l'Air est le plus confortable et hospitalier des plans intérieurs, et toutes sortes de créatures aériennes y vivent. De fait, les créatures volantes disposent de formidables avantages dans ce plan. Même si les voyageurs incapables de voler peuvent facilement y survivre, ils sont en position de faiblesse.

Le plan élémentaire de l'Air possède les caractéristiques suivantes.

- Gravité directionnelle subjective. Les habitants du plan déterminent eux-mêmes où se trouve leur "bas". Les objets qui ne sont pas soumis à la force d'une créature ne bougent pas.
- Air dominant.
- Magie renforcée. Les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent, manipulent ou créent de l'air (y compris ceux du domaine de l'Air) voient à la fois leur effet et leur portée bonifiés (comme si Extension d'effet et Extension de portée avaient été utilisés sur eux, mais ils n'exigent pas la mobilisation d'emplacements de sorts de plus haut niveau). Un sort de *brume mortelle* verrait ainsi sa portée doublée et ses dégâts (pour les créatures qu'elle ne tuerait pas sur le coup) augmentés de moitié. Les sorts et pouvoirs magiques dont l'effet et la portée sont déjà bonifiés ne sont pas concernés par ce bénéfice.
- Magie affaiblie. Les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent ou créent de la terre (y compris la招ocation d'élémentaires de la Terre ou d'Extérieurs relevant du sous-type de la terre) sont affaiblis.

Le plan élémentaire de l'Eau

Le plan élémentaire de l'Eau est une mer sans fond ni surface, un environnement entièrement liquide baigné d'une lueur diffuse. C'est l'un des plans intérieurs les plus hospitaliers, du moins une fois que le voyageur a résolu le problème de la respiration...

Les océans éternels de ce plan varient de glacials à bouillants, de salés à doux. Ils sont en perpétuel mouvement, tourmentés par les courants comme par les marées. Les communautés permanentes des lieux s'agglutinent autour d'épaves suspendues au sein de ce liquide sans fin, dérivant au gré des marées du plan.

Le plan élémentaire de l'Eau affiche les caractéristiques suivantes.

- Gravité directionnelle subjective. La gravité de ce plan fonctionne sur le même principe que celle du plan élémentaire de l'Air. Cependant, s'élever ou descendre dans le plan élémentaire de l'Eau est plus lent (et moins dangereux) que dans le plan élémentaire de l'Air.
- Eau dominante.
- Magie renforcée. Les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent ou créent de l'eau voient à la fois leurs effets et leur portée étendus (comme si Extension d'effet et Extension de portée avaient été utilisés sur eux, mais les sorts n'exigent pas la mobilisation d'emplacements de sorts de plus haut niveau). Les sorts et pouvoirs magiques dont la portée et les effets sont déjà étendus ne sont pas concernés par ce bénéfice.
- Magie affaiblie. Les sorts et pouvoirs magiques relevant du registre du feu sont affaiblis. Cela inclut les sorts du domaine du Feu.

Le plan élémentaire du Feu

Dans le plan élémentaire du Feu, tout brûle. Le sol n'est constitué que de formidables plaques de flammes comprimées, en danse perpétuelle. L'air vibre de la chaleur des tempêtes de flammes continues et le liquide le plus courant y est le magma, et non l'eau. Les océans sont de flammes liquides et les montagnes suppurent de la

lave en fusion. Ici, le feu survit sans combustible ni air, mais les produits inflammables amenés dans le plan sont aisément consumés.

Le plan élémentaire du Feu affiche les caractéristiques suivantes :

- Feu dominant.
- Magie renforcée. Les sorts et pouvoirs magiques affichant le registre du feu voient à la fois leurs effets et leur portée étendus (comme si Extension d'effet et Extension de portée avaient été utilisés sur eux, mais les sorts n'exigent pas la mobilisation d'emplacements de sorts de plus haut niveau). Les sorts et pouvoirs magiques dont la portée et l'effet sont déjà étendus ne sont pas concernés par ce bénéfice.
- Magie affaiblie. Les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent ou créent de l'eau (y compris la convocation d'élémentaires de l'Eau ou d'Extérieurs affichant le sous-type d'eau) sont affaiblis. Cela inclut également les sorts du domaine de l'Eau.

Le plan élémentaire de la Terre

Lieu de richesses cachées, muraille protégeant des ennemis, tombeau des explorateurs cupides, le plan élémentaire de la Terre est un lieu solide, fait de roches, de terre et de pierres. Le voyageur imprudent et mal préparé peut se retrouver enseveli au sein de cette vaste solidité de matière et voir sa vie broyée dans le néant. Ses restes empoussiérés serviront alors d'avertissement à toute personne assez folle pour lui emboîter le pas. Malgré sa nature solide et rigide, le plan élémentaire de la Terre varie dans sa consistance, allant d'un sol relativement meuble à des veines de métaux plus lourds et précieux.

Le plan élémentaire de la Terre affiche les caractéristiques suivantes :

- Terre dominante.
- Magie renforcée. Les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent, manipulent ou créent de la terre ou de la pierre (y compris ceux du domaine de la Terre) voient à la fois leurs effets et leur portée bonifiés (comme si Extension d'effet et Extension de portée avaient été utilisés sur eux, mais les sorts n'exigent pas la mobilisation d'emplacements de sorts de plus haut niveau). Les sorts et pouvoirs magiques dont l'effet et la portée sont déjà bonifiés ne sont pas concernés par ce bénéfice.
- Magie affaiblie. Les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent ou créent de l'air (y compris la convocation d'élémentaires de l'Air ou d'Extérieurs relevant du sous-type d'air) sont affaiblis. Cela inclut également les sorts du domaine de l'Air.

Le plan de l'énergie négative

Pour le voyageur, il n'y a pas grand-chose à voir dans le plan de l'énergie négative. C'est un lieu vide et obscur, un puits éternel où l'on peut tomber jusqu'à ce que le plan lui-même dérobe toute lumière et toute force.

Le plan de l'énergie négative est le plus hostile des plans intérieurs, et le plus dédaigneux et intolérant envers la vie. Seules les créatures invulnérables à ses énergies voleuses d'existence peuvent y survivre.

Le plan de l'énergie négative affiche les caractéristiques suivantes :

- Gravité directionnelle subjective.
- Énergie négative majoritairement dominante. Des régions du plan affichent la caractéristique d'énergie négative minoritairement dominante, et ces îlots sont souvent habités.
- Magie renforcée. Les sorts et pouvoirs magiques exploitant l'énergie négative bénéficient du don Quintessence des sorts, mais les sorts n'exigent pas la mobilisation d'emplacements de sorts de plus haut niveau. Les sorts et pouvoirs magiques dont la quintessence est déjà tirée ne sont pas concernés par ce bénéfice. Les pouvoirs de classe qui exploitent l'énergie négative, comme l'intimidation ou le contrôle des morts-vivants, bénéficient d'un bonus de +10 au jet visant à déterminer le nombre de dés de vie affectés.
- Magie affaiblie. Les sorts et pouvoirs magiques exploitant l'énergie positive, y compris les sorts de *soins*, sont affaiblis. Les personnages sont victimes d'un malus de -10 aux jets de Vigueur qu'ils effectuent pour regagner des niveaux négatifs conférés par une absorption d'énergie.

Rencontres aléatoires. Les rencontres aléatoires sont très rares dans ce plan car il est quasiment désert.

Le plan de l'énergie positive

Le plan de l'énergie positive ne possède pas de surface et est semblable au plan élémentaire de l'Air par sa nature vaste et ouverte. Toutefois, chaque parcelle de ce plan brille fortement d'un pouvoir inhérent. Ce pouvoir est dangereux pour les enveloppes charnelles et mortelles, qui ne sont pas faites pour le recevoir.

En dépit des effets bénéfiques du plan, c'est l'un des plus hostiles des plans intérieurs. Un voyageur non protégé y déborde de pouvoir alors que l'énergie positive s'empare de son corps. Puis, sa forme mortelle étant incapable de contenir pareille puissance, elle s'embrase comme une petite planète prise dans une supernova. Les visites dans le plan de l'énergie positive sont brèves et, même alors, les voyageurs doivent être sérieusement protégés.

Le plan de l'énergie positive affiche les caractéristiques suivantes :

- Gravité directionnelle subjective.

- Énergie positive majoritairement dominante. Des régions du plan ne possèdent que la caractéristique d'énergie minoritairement positive, et ces îlots sont souvent habités.
- Magie renforcée. Les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent de l'énergie positive bénéficient du don Quintessence des sorts, mais les sorts n'exigent pas la mobilisation d'emplacements de sorts de plus haut niveau. Les sorts et pouvoirs magiques dont la quintessence est déjà tirée ne sont pas concernés par ce bénéfice.
- Les pouvoirs de classe exploitant l'énergie positive, comme le renvoi ou la destruction de morts-vivants, bénéficient d'un bonus de +10 au jet visant à déterminer le nombre de dés de vie affectés. (De toute façon, on ne rencontre pratiquement aucun mort-vivant dans ce plan.)
- Magie affaiblie. Les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent l'énergie négative sont affaiblis, y compris les sorts de *blessure*.

Rencontres aléatoires. Les rencontres aléatoires sont très rares dans ce plan car il est quasiment désert.

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Les classes de PNJ

Adepté

Dés de vie. d6.

Compétences de classe

Les compétences de l'adepte (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Dressage (Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag) et Survie (Sag).

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur d'Int) x 4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int.

Table : l'adepte

Niveau de PNJ	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour					
						0	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
1	+0	+0	+0	+2		3	1	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3	Appel de familier	3	1	—	—	—	—
3	+1	+1	+1	+3		3	2	—	—	—	—
4	+2	+1	+1	+4		3	2	0	—	—	—
5	+2	+1	+1	+4		3	2	1	—	—	—
6	+3	+2	+2	+5		3	2	1	—	—	—
7	+3	+2	+2	+5		3	3	2	—	—	—
8	+4	+2	+2	+6		3	3	2	0	—	—
9	+4	+3	+3	+6		3	3	2	1	—	—
10	+5	+3	+3	+7		3	3	2	1	—	—
11	+5	+3	+3	+7		3	3	3	2	—	—
12	+6/+1	+4	+4	+8		3	3	3	2	0	—
13	+6/+1	+4	+4	+8		3	3	3	2	1	—
14	+7/+2	+4	+4	+9		3	3	3	2	1	—
15	+7/+2	+5	+5	+9		3	3	3	3	2	—
16	+8/+3	+5	+5	+10		3	3	3	3	2	0
17	+8/+3	+5	+5	+10		3	3	3	3	2	1
18	+9/+4	+6	+6	+11		3	3	3	3	2	1
19	+9/+4	+6	+6	+11		3	3	3	3	3	2
20	+10/+5	+6	+6	+12		3	3	3	3	3	2

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'adepte :

Armes et armures. L'adepte est formé au maniement de toutes les armes courantes. Par contre, il n'est formé ni au maniement des boucliers ni au port des armures.

Sorts. L'adepte lance des sorts divins qui sont issus de sa liste de sorts (voir ci-dessous). Comme le prêtre, il doit choisir et préparer ses sorts à l'avance. Par contre, contrairement au prêtre, il est incapable de lancer des sorts de *soins* ou de *blessure* de manière spontanée.

Pour préparer ou lancer un sort, l'adepte doit avoir une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + niveau du sort. Le DD associé au jet de sauvegarde de ses sorts est égal à 10 + niveau du sort + modificateur de Sagesse de l'adepte.

Contrairement au magicien, l'adepte ne trouve pas ses sorts dans des livres, sur des parchemins ou par quelque étude. Il les obtient par la prière ou la méditation, et les doit directement à son dieu ou à sa foi. Chaque jour, au moment qu'il a choisi (mais qui doit toujours rester le même), il doit prier ou méditer une heure durant pour récupérer ses sorts. Le temps qu'il passe à dormir n'a aucun effet sur la préparation des sorts.

À l'instar des autres lanceurs de sorts, l'adepte ne peut lancer qu'un certain nombre de sorts d'un niveau donné chaque jour. Le nombre de sorts qu'il peut lancer sur une base quotidienne apparaît sur la *Table : l'adepte*. En outre, il bénéficie de sorts en bonus s'il a une valeur de Sagesse élevée. Quand la *Table : l'adepte* indique 0 sort d'un niveau donné, cela signifie que le personnage a juste droit à ses sorts en bonus pour ce niveau.

Chaque adepte possède un symbole sacré (focaliseur divin) dont l'aspect dépend de sa religion.

Appel de familier. Au niveau 2, l'adepte peut appeler un familier, à la manière des magiciens et des ensorceleurs.

Équipement de départ

Pour 2d4 x 10 po d'équipement.

Liste de sorts de l'adepte

L'adepte choisit ses sorts dans la liste suivante :

Niveau 0. Assistance divine, création d'eau, détection de la magie, fatigue, lecture de la magie, lumière, purification de nourriture et d'eau, réparation, soins superficiels, son imaginaire.

1^{er} niveau. Bénédiction, brume de dissimulation, compréhension des langages, détection de la Loi, détection du Bien, détection du Chaos, détection du Mal, endurance aux énergies destructives, frayeur, injonction, mains brûlantes, protection contre la Loi, protection contre le Bien, protection contre le Chaos, protection contre le Mal, soins légers, sommeil.

2^e niveau. Aide, détection de l'invisibilité, endurance de l'ours, force de taureau, grâce féline, hypnose des animaux, image miroir, invisibilité, ralentissement du poison, rayon ardent, résistance aux énergies destructives, soins modérés, ténèbres, toile d'araignée.

3^e niveau. Animation des morts, contagion, délivrance des malédictions, don des langues, éclair, flamme éternelle, guérison des maladies, lumière du jour, malédiction, neutralisation du poison, soins importants, ténèbres profondes.

4^e niveau. Création mineure, métamorphose, mur de feu, peau de pierre, restauration, soins intensifs.

5^e niveau. Annulation d'enchantement, communion, création majeure, guérison suprême, métamorphose funeste, mur de pierre, rappel à la vie, vision lucide.

Expert

Dés de vie. d6.

Compétences de classe

L'expert peut choisir jusqu'à dix compétences, qui deviennent par la suite ses compétences de classe.

Points de compétence au niveau 1 : (6 + modificateur d'Int) x 4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 6 + modificateur d'Int.

Table : l'expert

Niveau de PNJ	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté
1	+0	+0	+0	+2
2	+1	+0	+0	+3
3	+2	+1	+1	+3
4	+3	+1	+1	+4
5	+3	+1	+1	+4
6	+4	+2	+2	+5
7	+5	+2	+2	+5
8	+6/+1	+2	+2	+6
9	+6/+1	+3	+3	+6
10	+7/+2	+3	+3	+7
11	+8/+3	+3	+3	+7
12	+9/+4	+4	+4	+8
13	+9/+4	+4	+4	+8
14	+10/+5	+4	+4	+9
15	+11/+6/+1	+5	+5	+9
16	+12/+7/+2	+5	+5	+10
17	+12/+7/+2	+5	+5	+10
18	+13/+8/+3	+6	+6	+11
19	+14/+9/+4	+6	+6	+11
20	+15/+10/+5	+6	+6	+12

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'expert :

Armes et armures. L'expert est formé au maniement de toutes les armes courantes, mais pas des boucliers. Il est formé au port des armures légères.

Équipement de départ

Pour 3d4 x 10 po d'équipement.

Gens du peuple

Dés de vie. d4.

Compétences de classe

Les compétences des gens du peuple (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Détection (Sag), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag) et Saut (For).

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur d'Int) x 4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int.

Table : homme ou femme du peuple

Niveau de PNJ	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté
1	+0	+0	+0	+0
2	+1	+0	+0	+0
3	+1	+1	+1	+1
4	+2	+1	+1	+1
5	+2	+1	+1	+1
6	+3	+2	+2	+2
7	+3	+2	+2	+2
8	+4	+2	+2	+2
9	+4	+3	+3	+3
10	+5	+3	+3	+3
11	+5	+3	+3	+3
12	+6/+1	+4	+4	+4
13	+6/+1	+4	+4	+4
14	+7/+2	+4	+4	+4
15	+7/+2	+5	+5	+5
16	+8/+3	+5	+5	+5
17	+8/+3	+5	+5	+5
18	+9/+4	+6	+6	+6
19	+9/+4	+6	+6	+6
20	+10/+5	+6	+6	+6

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'homme ou femme du peuple :

Armes et armures. Les gens du peuple sont formés au maniement d'une arme courante. Ils ne sont pas formés au maniement des boucliers ni au port des armures.

Équipement de départ

Pour 5d4 po d'équipement.

Homme d'armes

Dés de vie. d8.

Compétences de classe

Les compétences de l'homme d'armes (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For) et Saut (For).

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur d'Int) x 4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int.

Table : l'homme d'armes

Niveau de PNJ	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté
1	+1	+0	+2	+0
2	+2	+0	+3	+0
3	+3	+1	+3	+1
4	+4	+1	+4	+1
5	+5	+1	+4	+1
6	+6/+1	+2	+5	+2
7	+7/+2	+2	+5	+2
8	+8/+3	+2	+6	+2
9	+9/+4	+3	+6	+3
10	+10/+5	+3	+7	+3
11	+11/+6/+1	+3	+7	+3
12	+12/+7/+2	+4	+8	+4
13	+13/+8/+3	+4	+8	+4
14	+14/+9/+4	+4	+9	+4
15	+15/+10/+5	+5	+9	+5
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+5
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+5
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+6
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+6
20	+20/15/+10/+5	+6	+12	+6

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'homme d'armes :

Armes et armures. L'homme d'armes est formé au maniement de toutes les armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (à l'exception du pavois). Il est formé au port de toutes les armures.

Équipement de départ

Pour 3d4 x 10 po d'équipement.

Noble

Dés de vie. d8.

Compétences de classe

Les compétences du noble (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Bluff (Cha), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Contrefaçon (Int), Déguisement (Cha), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Estimation (Int), Intimidation (Cha), Langue, Natation (For), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha) et Survie (Sag).

Points de compétence au niveau 1 : (4 + modificateur d'Int) x 4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 4 + modificateur d'Int.

Table : le noble

Niveau de PNJ	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté
1	+0	+0	+0	+2
2	+1	+0	+0	+3
3	+2	+1	+1	+3
4	+3	+1	+1	+4
5	+3	+1	+1	+4
6	+4	+2	+2	+5
7	+5	+2	+2	+5
8	+6/+1	+2	+2	+6
9	+6/+1	+3	+3	+6
10	+7/+2	+3	+3	+7
11	+8/+3	+3	+3	+7
12	+9/+4	+4	+4	+8
13	+9/+4	+4	+4	+8

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

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de noble :

Armes et armures. Le noble est formé au maniement de toutes les armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (à l'exception du pavois). Il est formé au port de toutes les armures.

Équipement de départ

Pour 6d8 x 10 po d'équipement.

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Les trésors

Les trésors des monstres

La description de chaque créature indique un type de trésor, sauf pour celles qui s'accompagnent de la mention "Aucun". Les tables que vous trouverez dans les pages suivantes vous permettront de définir avec précision les possessions matérielles de chaque créature. Une fois que vous avez trouvé le type de trésor concerné, il ne vous reste plus qu'à jeter 1d100 à une ou plusieurs reprises pour obtenir le trésor exact.

Quand vous prévoyez une rencontre avec des créatures éloignées de leur repère (patrouille, monstres errants, etc.), souvenez-vous qu'elles n'emportent que ce qu'elles peuvent transporter. Dans le cas d'un monstre comme une bête éclipsante, cela signifie généralement qu'il ne possède rien. La plupart des monstres cachent leurs richesses et les défendent de leur mieux, mais ils les laissent derrière eux quand ils quittent leur antre.

Table : valeur des trésors par rencontre

ND de la rencontre	Trésor
1	300 po
2	600 po
3	900 po
4	1 200 po
5	1 600 po
6	2 000 po
7	2 600 po
8	3 400 po
9	4 500 po
10	5 800 po
11	7 500 po
12	9 800 po
13	13 000 po
14	17 000 po
15	22 000 po
16	28 000 po
17	36 000 po
18	47 000 po
19	61 000 po
20	80 000 po

Table : valeur moyenne des trésors

Type de trésor	Valeur moyenne
Gemme	275 po
Objet d'art	1 100 po
Objet non magique	350 po
Objet magique de faible puissance	1 000 po
Objet magique de puissance intermédiaire	10 000 po
Objet magique de grande puissance	40 000 po

Comment utiliser la table des trésors

Commencez par chercher le niveau de votre trésor, à gauche, qui est égal au FP des monstres rencontrés. Un trésor normal (c'est-à-dire qui inclut des pièces, biens précieux et objets) requiert trois jets, un par catégorie.

Table : trésors

Nivea	%	Pièces	%	Biens précieux	%	Objets
1	01–14	—	01–90	—	01–71	—
	15–29	1d6x1 000 pc	91–95	1 gemme	72–95	1 non magique
	30–52	1d8x100 pa	96–00	1 objet d'art	96–00	1 faible

	53–95	2d8x10 po			
	96–00	1d3x10 pp			
2	01–13	—	01–81	—	01–49
	14–23	1d10x1 000 pc	82–95	1d3 gemmes	50–85
	24–43	2d10x100 pa	96–00	1d3 objets d'art	1 non magique
	44–95	4d10x10 po			86–00
	96–00	1d4x10 pp			1 faible
3	01–11	—	01–77	—	01–49
	12–21	2d10x1 000 pc	78–95	1d3 gemmes	50–79
	22–41	4d8x100 pa	96–00	1d3 objets d'art	1d3 non magiques
	42–95	1d4x100 po			80–00
	96–00	1d6x10 pp			1 faible
4	01–11	—	01–70	—	01–42
	12–21	3d10x1 000 pc	71–95	1d4 gemmes	43–62
	22–41	4d12x1 000 pa	96–00	1d3 objets d'art	1d4 non magiques
	42–95	1d6x100 po			63–00
	96–00	1d8x10 pp			1 faible
5	01–10	—	01–60	—	01–57
	11–19	1d4x10 000 pc	61–95	1d4 gemmes	58–67
	20–38	1d6x1 000 pa	96–00	1d4 objets d'art	1d4 non magiques
	39–95	1d8x100 po			68–00
	96–00	1d10x10 pp			1d3 faibles
6	01–10	—	01–56	—	01–54
	11–18	1d6x10 000 pc	57–92	1d4 gemmes	55–59
	19–37	1d8x1 000 pa	93–00	1d4 objets d'art	1d3 faibles
	38–95	1d10x100 po			00
	96–00	1d12x10 pp			1 intermédiaire
7	01–11	—	01–48	—	01–51
	12–18	1d10x10 000 pc	49–88	1d4 gemmes	52–97
	19–35	1d12x1 000 pa	89–00	1d4 objets d'art	1d3 faibles
	36–93	2d6x100 pa			98–00
	94–00	3d4x10 pp			1 intermédiaire
8	01–10	—	01–45	—	01–48
	11–15	1d12x10 000 pc	46–85	1d6 gemmes	49–96
	16–29	2d6x1 000 pa	86–00	1d4 objets d'art	1d4 faibles
	30–87	2d8x100 po			97–00
	88–00	3d6x10 pp			1 intermédiaire
9	01–10	—	01–40	—	01–43
	11–15	2d6x10 000 pc	41–80	1d8 gemmes	44–91
	16–29	2d8x1 000 pa	81–00	1d4 objets d'art	1d4 faibles
	30–85	5d4x100 po			92–00
	86–00	2d12x10 pp			1 intermédiaire
10	01–10	—	01–35	—	01–40
	11–24	2d10x1 000 pa	36–79	1d8 gemmes	41–88
	25–79	6d4x100 po	80–00	1d6 objets d'art	1d4 faibles
	80–00	5d6x10 pp			89–99
					1 intermédiaire
11	01–08	—	01–24	—	01–31
	09–14	3d10x1 000 pa	25–74	1d10 gemmes	32–84
	15–75	4d8x1 000 po	75–00	1d6 objets d'art	1d4 faibles
	76–00	4d10x10 pp			85–98
					1 intermédiaire
12	01–08	—	01–17	—	99–00
	09–14	3d12x1 000 pa	18–70	1d10 gemmes	1 puissant
	15–75	1d4x1 000 po	71–00	1d8 objets d'art	28–82
	76–00	1d4x100 pp			1 intermédiaire
					83–97
13	01–08	—	01–11	—	98–00
	09–75	1d4x1 000 po	12–66	1d12 gemmes	1 puissant
	76–00	1d10x100 pp	67–00	1d10 objets d'art	20–73
					1d6 faibles
					74–95
					1 intermédiaire
					96–00
					1 puissant

14	01–08 — 09–75 1d6x1 000 po 76–00 1d12x100 pp	01–11 — 12–66 2d8 gemmes 67–00 2d6 objets d'art	01–19 — 20–58 1d6 faibles 59–92 1 intermédiaire 93–00 1 puissant
15	01–03 — 04–74 1d8x1 000 po 75–00 3d4x100 pp	01–09 — 10–65 2d10 gemmes 66–00 2d8 objets d'art	01–11 — 12–46 1d10 faibles 47–90 1 intermédiaire 91–00 1 puissant
16	01–03 — 04–74 1d12x1 000 po 75–00 3d4x100 pp	01–07 — 08–64 4d6 gemmes 65–00 2d10 objets d'art	01–40 — 41–46 1d10 faibles 47–90 1d3 intermédiaires 91–00 1 puissant
17	01–03 — 04–68 3d4x1 000 po 69–00 2d10x100 pp	01–04 — 05–63 4d8 gemmes 64–00 3d8 objets d'art	01–33 — 34–83 1d3 intermédiaires 84–00 1 puissant
18	01–02 — 03–65 3d6x1 000 po 66–00 5d4x100 pp	01–04 — 05–54 3d12 gemmes 55–00 3d10 objets d'art	01–24 — 25–80 1d4 intermédiaires 81–00 1 puissant
19	01–02 — 03–65 3d8x1 000 po 66–00 3d10x100 pp	01–03 — 04–50 6d6 gemmes 51–00 6d6 objets d'art	01–04 — 05–70 1d4 intermédiaires 71–00 1 puissant
20	01–02 — 03–65 4d8x1 000 po 66–00 4d10x100 pp	01–02 — 03–38 4d10 gemmes 39–00 7d6 objets d'art	01–25 — 26–65 1d4 intermédiaires 66–00 1d3 puissants

Pour les trésors supérieurs au niveau 20, référez-vous à la ligne du niveau 20 et ajoutez plusieurs objets puissants, comme indiqué ci-dessous :

Niveau	Objets magiques	Niveau	Objets magiques	Nivea	Objets magiques
21	+1	25	+9	28	+23
22	+2	26	+12	29	+31
23	+4	27	+17	30	+42
24	+6				

Table : gemmes

1d10	Valeur	Moyenn	Exemples
0		e	
01–25	4d4 po	10 po	Agate (mousse ou xyloïde), azurite, hématite, lapis-lazuli, malachite, obsidienne, œil-de-chat, œil-de-tigre, perle (irrégulière), quartz bleu, rhodochrosite, turquoise
26–50	2d4x10 po	50 po	Calcédoine, chrysoprase, citrine, cordiérite, cornaline, cristal de roche (quartz limpide), héliotrope, jaspe, onyx, onyx marbre, péridot, pierre de lune, quartz (rose, laiteux ou rutilé), sardoine, zircon
51–70	4d4x10 po	100 po	Ambre, améthyste, chrysobéryl, corail, grenat (rouge ou brun vert), jade, jais, perle (blanche, dorée, rose ou argentée), spinelle (rouge, brun rouge ou vert sombre), tourmaline
71–90	2d4x100 po	500 po	Aigue-marine, alexandrite, grenat almandin, perle noire, spinelle bleu nuit, topaze jaune d'or
91–99	4d4x100 po	1 000 po	Corindon (jaune ambré ou pourpre), émeraude, opale (blanche, noire ou de feu), rubis, saphir bleu ou noir
100	2d4x1 000 po	5 000 po	Diamant (limpide, jaune, rose, brun ou bleu), émeraude (pure), hyacinthe

Table : objets d'art

1d10	Valeur	Moyenn	Exemples
0		e	
01–10	1d10x10 po	55 po	Aiguille en argent, statuette en os ou en ivoire, bracelet d'or fin
11–25	3d6x10 po	105 po	Vêtements tissés de fil d'or, masque de velours noir agrémenté de nombreuses citrines, calice en argent serti de lapis-lazuli
26–40	1d6x100 po	350 po	Grande tapisserie en laine, chope en laiton incrustée de motifs en jade

41–50	1d10x100 po	550 po	Peigne en argent serti de pierres de lune, épée longue à la lame plaquée d'argent et au pommeau taillé dans le jais
51–60	2d6x100 po	700 po	Harpe en bois exotique, sculptée et ornée d'ivoire et de zircons, statuette en or massif (5 kilos)
61–70	3d6x100 po	1 050 po	Peigne en or en forme de dragon avec un œil de grenat, bouchon en or et topaze, dague d'apparat en électrum avec un rubis enchâssé dans son pommeau
71–80	4d6x100 po	1 400 po	Bandeau sur lequel un faux œil a été tissé à l'aide de saphirs et de pierres de lune, opale de feu fixée à une chaîne d'or fin, peinture de maître
81–85	5d6x100 po	1 750 po	Manteau de soie et de velours orné de nombreuses pierres de lune, pendentif en saphir fixé à une chaîne en or
86–90	1d4x1 000 po	2 500 po	Gant brodé et garni de nombreuses pierres fines, bracelet de cheville serti de pierres fines, boîte à musique en or
91–95	1d6x1 000 po	3 500 po	Serre-tête en or serti de quatre aigues-marines, collier de petites perles roses
96–99	2d4x1 000 po	5 000 po	Couronne en or sertie de joyaux, anneau en électrum serti d'une pierre précieuse
100	2d6x1 000 po	7 000 po	Anneau d'or serti d'un rubis, coupe en or sertie d'émeraudes

Table : objets non magiques

1d100		Objet
01–17		Objet spécial
01–12		Feu grégeois (1d4 flasques, 20 po chacune)
13–24		Acide (2d4 flasques, 10 po chacune)
25–36		Bâtonnets fumigènes (1d4, 20 po chacun)
37–48		Eau bénite (1d4 flasques, 25 po chacune)
49–62		Antidote (1d4 doses, 50 po chacune)
63–74		Torche éternelle
75–88		Sacoches immobilisantes (1d4, 50 po chacune)
89–00		Pierres à tonnerre (1d4, 30 po chacune)
18–50		Armure (lancez 1d100 : 01–10 : taille P ; 11–100 : taille M)
01–12		Chemise de mailles (100 po)
13–18		Armure de cuir cloutée de maître (175 po)
19–26		Cuirasse (200 po)
27–34		Crevice (250 po)
35–54		Armure à plaques (600 po)
55–80		Harnois (1 500 po)
81–90		Ébénite
01–50		Targe (205 po)
51–00		Rondache (257 po)
91–00		Bouclier de maître
01–17		Targe (165 po)
18–40		Rondache en bois (153 po)
41–60		Rondache en acier (159 po)
61–83		Écu en bois (157 po)
84–00		Écu en acier (170 po)
51–83		Armes
01–50		Arme de corps à corps usuelle de maître
51–70		Arme inhabituelle de maître
71–00		Arme à distance usuelle de maître
84–00		Matériel et équipement
01–03		Sac à dos vide (2 po)
04–06		Pied-de-biche (2 po)
07–11		Lanterne sourde (12 po)
12–16		Cadenas simple (20 po)
17–21		Cadenas moyen (40 po)
22–28		Bon cadenas (80 po)
29–35		Excellent cadenas (150 po)
36–40		Menottes de qualité supérieure (50 po)

41–43	Petit miroir en acier (10 po)
44–46	Corde en soie, 15 m (10 po)
47–53	Longue-vue (1 000 po)
54–58	Outils de maître artisan (55 po)
59–63	Matériel d'escalade (80 po)
64–68	Trousse de déguisement (50 po)
69–73	Trousse de premiers secours (50 po)
74–77	Symbole sacré en argent (25 po)
78–81	Sablier (25 po)
82–88	Loupe (100 po)
89–95	Instrument de musique de maître (100 po)
96–00	Outils de cambrioleur de qualité supérieure (50 po)

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Matériaux spéciaux

Hormis les objets magiques créés à l'aide de sorts, il existe des substances naturelles ayant des propriétés spéciales en propre.

De façon générale, un objet (une arme, une armure ou un bouclier) fabriqué à partir de plusieurs matériaux spéciaux obtient uniquement le bénéfice de celui qui est majoritaire. Cependant, il est possible de fabriquer chaque tête d'une arme double dans une matière différente.

Armes en matériaux spéciaux

Les matériaux décrits dans cette section ont des effets précis en jeu. Certaines créatures bénéficient d'une réduction des dégâts en rapport avec leur nature ou leur concept. Elles peuvent être résistantes à presque toutes les armes sauf si elles remplissent certaines conditions, comme être d'alignement mauvais ou contondante. Elles peuvent aussi être vulnérables aux armes faites dans un matériau particulier. Les personnages peuvent porter des armes de différents types, selon le style de la campagne et les adversaires qu'ils rencontrent le plus fréquemment.

Adamantium. Ce métal d'une dureté exceptionnelle peut servir à fabriquer armes ou armures. Les armes en adamantium ont la faculté d'ignorer jusqu'à 20 points de solidité lorsqu'elles sont utilisées pour détruire l'arme d'un adversaire ou pour briser un objet. Les armures en adamantium confèrent à leur porteur une réduction des dégâts dont la valeur dépend du type d'armure : 1/- pour les armures légères, 2/- pour les armures intermédiaires et 3/- pour les armures lourdes. Les boucliers en adamantium n'ont aucun avantage particulier.

L'adamantium est une matière si coûteuse que les armes, armures et boucliers en adamantium sont toujours également des objets de maître. Le coût de cette qualité supérieure est déjà inclus dans les prix fournis ci-dessous. Les armes et munitions en adamantium bénéficient donc d'un bonus d'altération de +1 sur les jets d'attaque, tandis que les armures et boucliers en adamantium ont un malus d'armure aux tests réduit de 1 point par rapport à une armure ou un bouclier ordinaire du même type.

Les objets sans partie métallique ne peuvent être fabriqués en adamantium. Seuls les armes, armures et boucliers métalliques peuvent être fabriqués en adamantium. Par exemple, on peut faire des flèches en adamantium, mais pas des bâtons.

Les armes, armures et boucliers en adamantium ont un tiers de points de résistance en plus. L'adamantium a 40 points de résistance par 2,5 cm d'épaisseur et une solidité de 20.

Type d'objet en adamantium
Munitions
Arme (ou bouclier)
Armure légère
Armure intermédiaire
Armure lourde

Modificateur au prix de vente
+60 po (pièce)
+3 000 po
+5 000 po
+10 000 po
+15 000 po

Argent alchimique. Un procédé complexe mêlant l'alchimie et la métallurgie permet de faire pénétrer de l'argent dans une arme en acier, afin de la rendre plus efficace contre les lycanthropes. Cependant, l'arme subit alors un malus de -1 sur les jets de dégâts (avec un minimum de 1 points de dégâts). Le procédé alchimique n'est possible que sur les objets métalliques. Il ne fonctionne pas sur les métaux spéciaux, comme l'adamantium, le fer froid ou le mithral.

L'argent alchimique a 10 points de résistance par 2,5 cm d'épaisseur et une solidité de 8.

Type d'objet en argent alchimique
Munitions
Arme légère
Arme à une main (ou une tête d'une arme double)
Arme à deux mains (ou deux têtes d'une arme double)

Modificateur au prix de vente
+2 po
+20 po
+90 po
+180 po

Ébénite. Ce bois noir d'une grande rareté est aussi dur que le bois normal, mais bien plus léger. Tout objet en ébénite pèse deux fois moins lourd qu'un objet en bois du même type. Les boucliers en ébénite ont un malus

d'armure aux tests réduit de 2 points par rapport aux boucliers ordinaires (ce qui inclut la réduction en tant que bouclier de maître). Les armes (et éventuellement les armures) en ébénite n'ont aucun avantage particulier. Les objets en ébénite sont toujours des objets de maître ou de qualité supérieure. Le prix de vente d'un objet en ébénite est égal à celui d'un objet de maître ou de qualité supérieure, plus 10 po par tranche de 500 grammes du poids d'un objet ordinaire (avant la réduction due à l'ébénite). Par exemple, les prix des boucliers en ébénite sont les suivants : targe 215 po, rondache 203 po, écu 257 po, pavois 405 po.

Seuls les objets majoritairement en bois (arc, flèche, lance, etc.) peuvent bénéficier des avantages de l'ébénite. Les objets qui ne sont que partiellement en bois (hache d'armes, masse d'armes, etc.), ou qui sont normalement fabriqués à partir d'un autre matériau, ne peuvent pas être faits en ébénite ou n'en tirent aucun avantage. L'ébénite a 10 points de résistance par 2,5 cm d'épaisseur et une solidité de 5.

Fer froid. Ce minerai de fer qu'on trouve dans les profondeurs, s'il est forgé à des températures peu élevées, devient une arme très efficace contre les fées. Les objets en fer froid n'ont aucune autre particularité par rapport à ceux en acier.

Les armes en fer froid coûtent deux fois plus cher que leurs équivalents en acier. De plus, il faut dépenser 2 000 po supplémentaires pour rendre magique une arme en fer froid.

Les objets sans partie métallique ne peuvent être fabriqués en adamantium. Par exemple, on peut faire des flèches en adamantium, mais pas des bâtons.

Le coût d'une arme double dont une seule tête est faite de fer froid n'augmente que de +50%. Par exemple, une double lame dont un côté est en fer froid et l'autre en acier coûte 150 po.

Le fer froid a 30 points de résistance par 2,5 cm d'épaisseur et une solidité de 10.

Mithral. Le mithral est un métal argenté extrêmement rare et bien plus léger que le fer, pour une dureté équivalente. Quand on le travaille comme l'acier, il devient un matériau exceptionnel pour la création des armures et de certains objets. La plupart des armures en mithral sont considérées comme faisant partie de la catégorie plus légère d'un cran pour ce qui est de leur poids et des possibilités de déplacement qu'elles autorisent (par exemple, pour savoir si un barbare pourra utiliser sa faculté de déplacement accéléré ou non). Les armures lourdes sont considérées comme étant intermédiaires et les armures intermédiaires comme étant légères (mais les armures légères restent légères). Pour les boucliers et les armures en mithral, le risque d'échec des sorts profanes est réduit de 10%, le bonus de Dextérité maximal augmente de 2 et le malus d'armure aux tests est réduit de 3 (jusqu'à un minimum de 0, cette réduction comprend celle due en tant qu'objet de maître).

Les objets en mithral pèsent deux fois moins lourd que les objets métalliques du même type. Dans le cas des armes, ce poids réduit ne modifie pas leur catégorie de taille ou la facilité avec laquelle on les manie (c'est-à-dire s'il s'agit d'armes légères, à une main ou à deux mains). Les objets qui ne sont pas principalement composés de métal ne tirent aucun avantage à être fabriqués partiellement en mithral. (Une épée longue en mithral en tirera des avantages, mais pas une faux en mithral).

Armes, armures et bouclier en mithral sont toujours également des objets de maître. Le coût de cette qualité supérieure est déjà inclus dans les prix fournis ci-dessous.

Le mithral a 30 points de résistance par 2,5 cm d'épaisseur et une solidité de 15.

Type d'objet en mithral	Modificateur au prix de vente
Armure légère	+1 000 po
Armure intermédiaire	+4 000 po
Armure lourde	+9 000 po
Bouclier	+1 000 po
Autre objet	+1 000 po/kg

Peau de dragon. Les forgerons peuvent utiliser la peau de dragon pour produire des armures ou des boucliers de maître. On peut récupérer suffisamment de peau sur un dragon pour fabriquer une armure de peau de maître complète pour une créature dont la taille est inférieure d'une catégorie à celle du dragon. En sélectionnant les meilleures écailles et les morceaux de peau plus épaisse, le forgeron peut produire une crevise de maître pour créature plus petite que le dragon de deux catégories de taille, une armure à plaques de maître pour une créature plus petite de trois catégories, ou encore une cuirasse ou un harnois de maître pour une créature plus petite de quatre tailles ou moins. Dans tous les cas, il reste assez de peau pour fabriquer une rondache ou un écu de maître en plus de l'armure, à condition que le dragon soit au moins de taille G.

Puisque les armures en peau de dragon ne sont pas métalliques, les druides peuvent les porter sans pour autant rompre leurs vœux.

Les armures de maître en peau de dragon coûtent deux fois plus cher que des armes de maître ordinaires du même type. Elles ne sont cependant pas plus longues à fabriquer (on ne double pas le prix pour déterminer la progression de l'artisan, voir la compétence Artisanat).

La peau de dragon a une solidité de 10 et 10 points de résistance par 2,5 cm d'épaisseur.

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Pouvoirs et états préjudiciables

POUVOIRS SPÉCIAUX

Les pouvoirs spéciaux peuvent être extraordinaires, magiques ou surnaturels.

Pouvoirs extraordinaires (Ext). Les pouvoirs extraordinaires ne sont pas magiques, mais ils sont si spécialisés qu'on ne peut pas les maîtriser sans avoir suivi la formation adéquate. Ces pouvoirs ne sont en rien gênés par les sorts ou effets interdisant l'usage de la magie.

Pouvoirs magiques (Mag). Les pouvoirs magiques fonctionnent comme des sorts. Ils sont soumis à la résistance à la magie et à une éventuelle *dissipation de la magie*. Ils ne fonctionnent pas dans les lieux où la magie est supprimée ou réprimée (comme dans une *zone d'antimagie*).

Pouvoirs surnaturels (Sur). Les pouvoirs surnaturels sont magiques mais ne fonctionnent pas comme des sorts. Ces pouvoirs ne sont pas soumis à la résistance à la magie mais ne fonctionnent pas au sein d'une *zone d'antimagie* ou tout autre lieu où la magie est supprimée ou réprimée. Les effets d'un pouvoir surnaturel ne peuvent pas être dissipés et ils ne peuvent pas être la cible d'un contresort.

Voir la table ci-dessous, pour un résumé des types de pouvoirs spéciaux.

Table : pouvoirs spéciaux

	Extraordinaire	Magique	Surnaturel
Dissipation	Non	Oui	Non
Résistance à la magie	Non	Oui	Non
<i>Zone d'antimagie</i>	Non	Oui	Oui
Attaque d'opportunité	Non	Oui	Non

Dissipation : Une *dissipation de la magie* ou un sort similaire peuvent-ils dissiper les effets de ce type de pouvoir ?

Résistance à la magie : la résistance à la magie protège-t-elle contre un pouvoir de ce type ?

Zone d'antimagie : est-ce qu'une *zone d'antimagie* réprime ce type de pouvoir ?

Attaque d'opportunité : l'utilisation de ce type de pouvoir provoque-t-elle une attaque d'opportunité, au même titre que le fait de lancer un sort ?

Absorption d'énergie et niveaux négatifs

Certaines créatures, principalement des morts-vivants, possèdent un terrifiant pouvoir surnaturel qui leur permet de voler l'énergie vitale de leurs proies quand elles les touchent.

Dans la plupart des cas, ce type d'agression nécessite un jet d'attaque de corps à corps réussi ; un simple contact physique avec la cible n'est pas suffisant.

Chaque fois que la créature réussit son attaque, elle transmet un ou plusieurs niveaux négatifs à son adversaire, qui subit aussitôt les handicaps suivants (par niveau négatif accumulé) :

-1 à tous les tests de compétence ou de caractéristique

-1 au jet d'attaque

-1 à tous les jets de sauvegarde

-1 niveau effectif (chaque fois que le niveau de la victime est utilisé pour un jet de dé ou un calcul, on le réduit de 1 par niveau négatif)

Si la victime est capable de lancer des sorts, elle en perd un de son plus haut niveau disponible, comme si elle venait de le jeter (dans le cas où elle peut utiliser plusieurs sorts du même niveau, elle choisit celui qu'elle perd). De plus, la prochaine fois qu'elle préparera ses sorts (ou qu'elle récupérera son potentiel magique, dans le cas d'un barde ou d'un ensorceleur), le sort restera perdu. Le personnage perd donc un sort de son plus haut niveau par niveau négatif (un magicien pouvant préparer deux sorts du 6^e niveau et ayant reçu trois niveaux négatifs perdra ses deux sorts du 6^e niveau, ainsi qu'un autre du 5^e niveau, choisi par le joueur).

Les niveaux négatifs persistent pendant 24 heures ou jusqu'à ce qu'on les fasse disparaître à l'aide d'un sort tel que *restauration*. Au bout de ces 24 heures, la victime doit tenter un jet de Vigueur dont le DD est égal à $10 + 1/2$ nombre de DV de l'attaquant + modificateur de Charisme de l'attaquant (ce DD est calculé dans la description de chaque monstre). En cas de succès, le niveau négatif se dissipe sans conséquence néfaste. Dans le cas contraire, il disparaît, mais la victime perd immédiatement un niveau d'expérience. Un jet de Vigueur distinct est joué pour chaque niveau négatif contracté.

Tout personnage ayant contracté autant de niveaux négatifs qu'il a de niveaux réels, ou tombant en dessous du niveau 1, meurt instantanément. Selon la créature qui l'a tué, il peut revenir à la vie dès la nuit suivante sous les traits d'une créature similaire. Sinon, il revient sous les traits d'un nécrophage.

Une créature gagne 5 points de vie temporaires par niveau négatif qu'elle transmet (sauf si elle obtient ce résultat par un sort ou effet similaire). Ces points de vie durent pendant 1 heure.

Affaiblissement ou diminution de caractéristique

Diverses attaques peuvent infliger soit un affaiblissement temporaire, soit une diminution permanente de points de caractéristique. Les points d'affaiblissement temporaire sont récupérés au rythme de 1 par jour pour chaque caractéristique (deux fois plus vite si le blessé ne fait que se reposer) ou grâce aux sorts *restauration partielle*, *restauration* et *restauration suprême*. Pour leur part, les points de diminution permanente ne guérissent pas naturellement et ne peuvent être récupérés qu'à l'aide de *restauration* ou *restauration suprême*.

Toute perte de points de caractéristique constitue un sérieux handicap, surtout si la caractéristique touchée tombe à 0 :

- Un personnage ayant 0 en Force ne peut plus bouger. Il gît sur le sol, sans défense.
- Idem s'il tombe à 0 en Dextérité : il est incapable de bouger le petit doigt, et donc de se relever.
- À 0 en Constitution, le personnage est mort.
- À 0 en Intelligence, il ne peut plus réfléchir : il sombre dans une inconscience proche du coma.
- Si sa Sagesse tombe à 0, il s'enfonce dans un profond sommeil peuplé de cauchemars auxquels il ne peut échapper.
- À 0 en Charisme, il entre en catatonie, dans un état proche du coma.

Il n'est pas nécessaire de noter les points perdus au-delà de 0 : aucune valeur de caractéristique ne peut devenir négative.

Avoir 0 dans une valeur de caractéristique et ne pas avoir de valeur du tout dans la caractéristique concernée sont deux choses totalement différentes.

Certains sorts ou pouvoirs réduisent une valeur de caractéristique, mais il ne s'agit pas là à proprement parler d'une perte de points de caractéristique. En effet, la caractéristique amoindrie retrouve sa valeur d'origine dès que le sort cesse de faire effet.

Si la Constitution du personnage est touchée, celui-ci perd 1 point de vie par dé de vie chaque fois que son modificateur de Constitution diminue de 1. Une perte de points de vies consécutive à une baisse de Constitution ne peut faire tomber en dessous de 1 point de vie par dé.

Le pouvoir que certaines créatures ont d'affaiblir les caractéristiques de leurs adversaires est d'origine surnaturelle. Il nécessite toujours une attaque consciente : on ne perd jamais de points de caractéristique quand on attaque ces créatures, même si on le fait à mains nues.

Antimagie

Le sort *zone d'antimagie* et les effets d'antimagie répriment tous les effets magiques. Les effets de l'antimagie sont les suivants.

Sorts, pouvoirs magiques et pouvoirs surnaturels cessent de fonctionner dans une aire d'antimagie (les pouvoirs extraordinaires ne sont pas affectés). L'antimagie ne fait pas disparaître la magie, elle la réprime seulement. Cela signifie que les sorts et les objets magiques recommencent à faire effet dès que l'aire d'antimagie disparaît ou se déplace (sauf pour les sorts ou effets dont la durée s'est achevée entre temps).

Quand un sort de zone arrive au contact d'une aire d'antimagie, deux cas de figure peuvent se produire. Si le centre du sort se trouve à l'extérieur de l'aire d'antimagie, il continue de fonctionner normalement en dehors de cette dernière. Dans le cas contraire, le sort est totalement réprimé.

Golems et autres créatures artificielles, élémentaires, Extérieurs et morts-vivants tangibles ne sont pas affectés par une aire d'antimagie (même si celle-ci réprime leurs sorts, pouvoirs magiques et autres pouvoirs surnaturels). Créatures convoquées de tous types et morts-vivants intangibles disparaissent dès qu'ils pénètrent dans une aire d'antimagie. Ils réapparaissent au même endroit dès qu'elle bouge ou se dissipe.

Les objets magiques dont l'effet est permanent, comme les *sacs sans fond*, ne fonctionnent plus au sein d'une aire d'antimagie, mais leur effet n'est pas annulé (on ne peut donc pas accéder au contenu d'un *sac sans fond*, mais il n'est pas perdu pour autant).

Deux aires d'antimagie au contact l'une de l'autre ne s'annulent pas, pas plus que leurs effets ne se cumulent. Les sorts *mur de force*, *mur prismatique* et *sphère prismatique* ne sont pas affectés par l'antimagie. *Annulation d'enchantement*, *dissipation de la magie* et *dissipation suprême* ne peuvent rien contre l'antimagie, tandis que *disjonction de Mordenkainen* possède une petite chance de dissiper une *zone d'antimagie* (1% par niveau du lanceur de sorts). Si la *zone d'antimagie* résiste, aucun des objets qu'elle englobe n'a à craindre la *disjonction de Mordenkainen*.

Attaque de mort

Dans la plupart des cas, ce type d'agression autorise un jet de Vigueur. S'il est raté, la victime meurt instantanément.

Rappel à la vie ne fonctionne pas sur quelqu'un qui a été tué par une attaque de mort.

Les attaques de mort tuent instantanément. Il n'est pas possible de stabiliser l'état de la victime pour la maintenir en vie. Si une telle précision est nécessaire, un personnage mort est considéré comme ayant -10 points de vie, et ce quelle que soit la cause de son décès.

Le sort *protection contre la mort* protège le sujet contre ce type d'attaque.

Attaque de regard

Le regard pétrifiant de la méduse est connu de tous, mais ce type d'attaque peut aussi charmer, maudire, ou même tuer la cible, en fonction du monstre qui l'utilise. Cette attaque est d'origine surnaturelle, sauf quand elle est la conséquence d'un sort.

Tout personnage se trouvant à portée d'une attaque de type regard doit effectuer un jet de sauvegarde chaque round, au début de son tour de jeu (le plus souvent, il s'agit d'un jet de Vigueur ou de Volonté).

Il est possible de ne pas regarder la créature en face, et de se concentrer par exemple sur son corps ou son ombre (ou encore de suivre ses mouvements par le biais d'une surface réfléchissante). Dans ce cas, le personnage a, chaque round, 50% de chances de ne pas avoir de jet de sauvegarde à jouer. En contrepartie, la créature bénéficie d'un camouflage envers le personnage.

On peut se protéger totalement de ce type d'attaque en fermant les yeux ou en mettant un bandeau dessus, ou encore en tournant le dos à la créature. Dans ce cas, le personnage ne risque plus d'être affecté par le regard, mais la créature bénéficie d'un camouflage total contre le personnage.

La créature peut choisir d'activer son regard, au prix d'une action d'attaque. Dans ce cas, elle sélectionne une cible, et une seule, qui doit effectuer un jet de sauvegarde (à moins qu'elle ne se protège comme indiqué ci-dessus). À noter que, dans ce cas, la cible devra sans doute effectuer deux jets de sauvegarde au cours du même round : un au début de son tour de jeu, et une autre quand c'est au monstre de jouer.

On peut fixer l'image de la créature (illusion, miroir, etc.) sans être affecté par son regard.

Toutes les créatures possédant ce pouvoir sont immunisées contre leur propre regard.

Dans le cas où la visibilité est si réduite qu'elle procure un camouflage (obscurité, brouillard, etc.), les personnages ont, chaque round, une chance égale au pourcentage de camouflage conféré de ne pas avoir à effectuer de jet de sauvegarde. Cette chance ne s'ajoute pas à celle qu'offre le fait de détourner les yeux ; les deux pourcentages sont joués séparément.

Une créature invisible ne peut pas attaquer à l'aide de son regard.

Les personnages voyant dans l'obscurité totale à l'aide de vision dans le noir sont affectés normalement par le regard des créatures qu'ils distinguent.

Sauf indication contraire, une créature intelligente peut réprimer le pouvoir de son regard si elle le désire.

Attaque de souffle

La créature crache la matière ou l'énergie (plutôt que de la faire apparaître par magie). La plupart des créatures possédant ce pouvoir sont limitées à un certain nombre d'utilisations quotidiennes ou doivent attendre que leurs réserves se reconstituent entre deux utilisations. En règle générale, elles sont assez intelligentes pour conserver leur souffle en cas de besoin urgent. Sauf cas particulier, les souffles sont des pouvoirs surnaturels.

Utiliser une attaque de souffle est généralement une action simple. Aucun jet d'attaque n'est nécessaire, le souffle emplissant automatiquement la zone définie.

Tout personnage pris dans la zone d'effet doit réussir le jet de sauvegarde correspondant sous peine de subir le plein effet du souffle. Dans la plupart des cas, un jet de sauvegarde réussi est synonyme de dégâts réduits de moitié (ou autre effet réduit).

Toute créature est immunisée contre son propre souffle.

Il n'est pas nécessaire de respirer pour pouvoir utiliser un souffle, et certaines créatures qui ne respirent pas disposent de ce pouvoir.

Charme et coercition

Nombre de sorts et d'effets magiques embrument l'esprit de la cible, qui se retrouve incapable de faire la différence entre ses alliés et ses adversaires, quand elle n'est pas purement et simplement convaincue que ses meilleurs amis sont devenus ses pires ennemis ! Les enchantements sont divisés en deux branches : les charmes et les coercitions.

Un enchantement de type charme permet de se faire un ami de la créature affectée et de lui suggérer comment se comporter, mais la domination exercée sur elle n'est pas absolue et la victime ne sert pas aveuglément le lanceur de sorts. Cette catégorie comprend les divers sorts de *charme*. La victime est libre d'agir comme elle l'entend, mais ses perceptions sont modifiées par le sort.

- Une créature *charmée* n'acquiert pas la possibilité de comprendre magiquement la langue son nouvel ami.

- Une créature *charmée* conserve son alignement et ses allégeances, si ce n'est qu'elle considère l'individu qui la charme comme son ami et qu'elle appuie ses propositions et ses suggestions.
- Une créature *charmée* n'affronte ses anciens alliés que si ces derniers menacent son nouvel ami, et encore prend-elle garde à ne pas les blesser si possible (comme elle le ferait si elle tentait de s'interposer dans une lutte entre deux amis).
- Une créature *charmée* a droit à un test de Charisme opposé contre le charmeur afin de résister à un ordre l'incitant à faire quelque chose qu'elle ne ferait pas, même pour un bon ami. En cas de succès, elle peut ne pas obéir à l'ordre, mais elle reste charmée.
- Une créature *charmée* n'obéit jamais à une instruction suicidaire ou lui faisant courir un danger manifeste et immédiat.
- Si le charmeur lui donne un ordre auquel elle est fortement opposée, elle a droit à un nouveau jet de sauvegarde. Si elle le réussit, elle se libère de l'emprise de son maître.
- Tout individu *charmé* se faisant attaquer par son maître ou les alliés de celui-ci est automatiquement délivré des effets du charme.

La coercition est une influence autrement plus puissante, puisqu'elle neutralise purement et simplement le libre arbitre de la victime ou modifie sa façon de penser. Un sort de charme fait que la cible prend le lanceur de sorts pour son ami ; avec un sort de coercition, elle n'a d'autre choix que de lui obéir et devient son esclave.

Que le personnage soit tombé sous la coupe d'un sort de charme ou de coercition, il ne révèle rien à son maître de sa propre initiative.

Esquive totale et esquive extraordinaire

Ces deux pouvoirs extraordinaires permettent d'éviter tout ou partie d'une attaque de zone. Roublards et moines les gagnent au fil des niveaux, mais d'autres créatures, telles que les familiers, les possèdent également.

Quand il est pris pour cible par une attaque n'infligeant que des dégâts réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, un personnage possédant le pouvoir d'esquive totale ne subit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde.

Comme toujours lorsqu'on a droit à un jet de Réflexes, le personnage doit disposer de la place nécessaire pour éviter l'attaque. S'il est ligoté ou s'il se trouve dans un espace confiné, il ne peut pas faire appel à ce pouvoir. Ce pouvoir est en grande partie instinctif ; le personnage n'a pas besoin de voir venir l'attaque pour avoir une chance de s'y soustraire.

Roublards et moines ne peuvent pas faire appel à leur pouvoir d'esquive totale en armure lourde ou intermédiaire. Certaines créatures possédant ce pouvoir de façon innée ne sont pas concernées par cette restriction.

L'esquive extraordinaire est similaire à l'esquive totale, si ce n'est que le personnage ne subit que des dégâts réduits de moitié même s'il rate son jet de sauvegarde.

État gazeux

Certaines créatures ont le pouvoir surnaturel ou magique de se transformer en gaz.

Les créatures gazeuses n'ont pas la possibilité de courir, mais elles savent voler. Elles peuvent se déplacer comme un nuage de vapeur, et passer par les plus infimes fissures. Elles sont par contre incapables de traverser les solides.

Elles ne peuvent pas attaquer physiquement, ni lancer des sorts à composantes verbales, gestuelles ou matérielles (ce qui exclut également les focaliseurs). Elles perdent tous leurs pouvoirs surnaturels, sauf celui qui leur permet de passer à l'état gazeux.

Elles bénéficient d'une réduction des dégâts de 10/magie. Sorts, pouvoirs magiques et surnaturels les affectent normalement. Elles perdent la protection conférée par leur armure (ce qui inclut une éventuelle armure naturelle), mais conservent les modificateurs qu'elles doivent à leur taille, à leur Dextérité, à leur bonus de parade et au bonus que peut conférer une armure de force.

Elles n'ont pas besoin de respirer et sont immunisées contre les agressions respiratoires (la puanteur des troglodytes, le gaz, etc.).

Elles ne peuvent pas s'enfoncer dans l'eau ni dans un autre liquide. Elles ne sont ni éthérées ni intangibles. Elles sont affectées par le vent et les autres mouvements d'air, qui les poussent devant eux. Mais même un vent extrêmement violent ne peut dissiper ou endommager une créature en état gazeux.

Un test de Détection (DD 15) est nécessaire pour faire la différence entre une créature en état gazeux et une nappe de brume. Si elle tente de se cacher dans la fumée ou le brouillard, la créature bénéficie d'un bonus de +20 à son test de Discrétion.

Facultés psioniques

Le terme facultés psioniques regroupe tous les pouvoirs mentaux possédés par certaines créatures, et qui leur permettent, par exemple, de communiquer par télépathie ou d'utiliser leur énergie mentale comme une arme. Ce

sont des pouvoirs magiques générés par la seule force de l'esprit, sans l'assistance d'une force magique extérieure ou d'un rituel. Si une créature possède des facultés psioniques, son entrée en fait la description détaillée.

Une attaque psionique s'accompagne presque systématiquement d'un jet de Volonté de la part de la cible, mais tous les pouvoirs psioniques ne prennent pas la forme d'attaques mentales. Certains permettent par exemple à leur utilisateur de changer de forme, de refermer ses blessures ou de se téléporter sur de longues distances.

Quelques créatures psioniques sont capables de voir l'avenir, le passé ou le présent (dans des lieux lointains), ainsi que de lire les pensées des autres.

Guérison accélérée

Une créature possédant ce pouvoir extraordinaire récupère les points de vie perdus à un rythme stupéfiant. Ce détail crucial excepté, la guérison accélérée fonctionne exactement comme la guérison normale.

Dès que son tour de jeu arrive et avant d'agir, la créature récupère un nombre de points de vie fixe (indiqué dans sa description).

Contrairement à la régénération, la guérison accélérée ne permet pas de récupérer les membres tranchés.

Si la créature a subi des dégâts létaux et des dégâts non-létaux, la guérison accélérée efface en priorité les dégâts non-létaux.

Ce pouvoir ne rend pas les points de vie perdus par asphyxie, déshydratation ou malnutrition.

Enfin, la guérison accélérée n'augmente pas le nombre de points de vie récupérés par une créature qui se métamorphose.

Immunité contre le feu

Une créature immunisée contre le feu ne subit jamais les dégâts de feu. Elle est cependant vulnérable au froid, et les attaques de froid lui infligent 1,5 fois les dégâts habituels, qu'elles permettent un jet de sauvegarde ou pas, et que celui-ci soit raté ou réussi.

Immunité contre le froid

Une créature immunisée contre le froid ne subit jamais les dégâts de froid. Elle est cependant vulnérable au feu, et les attaques de feu lui infligent 1,5 fois les dégâts habituels, qu'elles permettent un jet de sauvegarde ou pas, et que celui-ci soit raté ou réussi.

Intangibilité

Spectres, âmes-en-peine et quelques autres créatures similaires n'ont pas de corps physique. Étant dénuées de substance, elles ne peuvent pas manipuler les solides ou exercer la moindre force physique. De la même manière, la matière non magique les traverse sans les affecter. Cela étant, ils ont une présence substantielle qui peut ressembler à une attaque physique (comme le contact d'un spectre) contre les créatures tangibles. Les créatures intangibles sont sur le même plan que les personnages et ceux-ci ont une chance de pouvoir les affecter.

Les créatures intangibles ne peuvent être blessées que par d'autres entités intangibles, les armes magiques, les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Elles sont immunisées contre toutes les formes d'attaque non magiques. S'ils sont d'origine naturelle, le feu, le froid et l'acide sont sans effet sur elles.

Même si elles sont touchées par un effet magique ou une arme capable de les affecter, elles ont 50% de chances de ne pas être blessées par l'attaque si elle vient d'une source tangible. Les seules exceptions sont les armes spectrales ou les effets de force.

Les créatures intangibles sont immunisées contre les coups critiques, les dégâts supplémentaires d'ennemi juré et les attaques sournoises. Elles peuvent se déplacer dans toutes les directions, y compris vers le haut ou vers le bas. Elles n'ont pas besoin de marcher sur une surface solide. Elles peuvent traverser les solides à volonté, mais n'y voient rien quand leurs yeux sont entourés de matière.

Les créatures intangibles se dissimulant à l'intérieur d'un objet solide obtiennent un bonus de +2 sur les tests de Perception auditive, car les objets solides portent bien les sons. La procédure pour localiser un adversaire intangible dans un objet solide est la même que pour un adversaire invisible.

Elles ne font jamais aucun bruit, sauf si elles choisissent d'en faire.

Les attaques physiques d'une créature intangible ne tiennent aucun compte de l'armure de leurs cibles, même si celle-ci est magique. Les seules protections efficaces contre les créatures intangibles sont les armures spectrales et celles qui sont constituées de force (telles que le sort *armure de mage* et la protection conférée par des *bracelets d'armure*).

Les créatures intangibles conservent tous leurs pouvoirs dans l'eau. Elles se comportent en milieu aquatique comme à l'air libre.

Rien ne peut les faire tomber, car elles sont dénuées de masse. Elles ne sont donc jamais meurtries par les chutes. Les créatures dotées d'un corps physique ne peuvent pas leur faire de croc-en-jambe ni lutter avec elles à bras le corps.

Étant dénuées de masse, les créatures intangibles ne déclenchent jamais les pièges liés au poids (plaques de pression, etc.).

Enfin, elles ne dégagent aucune odeur et ne laissent pas la moindre trace. Comme indiqué précédemment, elles ne font du bruit que si elles le souhaitent, par exemple pour faire peur à leurs proies.

Invisibilité

La faculté de se déplacer sans être vu confère un énorme avantage, mais qui est loin d'être déterminant. Les créatures invisibles ne peuvent pas être vues, mais rien n'empêche de les entendre, de les sentir, ou tout simplement d'avoir la certitude qu'il y a quelqu'un à proximité.

Une créature invisible est indétectable par le sens de la vue, y compris par la vision dans le noir.

L'invisibilité ne confère pas en soi l'immunité contre les coups critiques, mais elle protège contre les dégâts supplémentaires d'ennemi juré et contre les attaques sournoises.

Généralement, on peut repérer une créature invisible en mouvement et distante de moins de 9 mètres pour peu que l'on réussisse un test de Détection (DD 20). L'observateur éprouve la sensation qu'il y a quelqu'un (ou quelque chose) non loin, mais sans savoir exactement où se trouve la créature en question. Si la créature invisible ne bouge pas (ou presque pas), il est bien plus difficile de la détecter (DD 30). Enfin, un objet, un être ne respirant pas (créature artificielle, mort-vivant, etc.) ou une créature totalement immobile accroît encore la difficulté du test de Détection (DD 40). Localiser précisément la créature ou l'objet est quasiment impossible (+20 au DD du test de Détection) et, même si le personnage réussit ce test, la créature invisible bénéficie toujours d'un camouflage total (50% de risque de rater).

Il est possible de localiser une créature invisible à l'oreille. Tout personnage cherchant à le faire doit effectuer un test de Perception auditive par round (au prix d'une action libre). S'il obtient un résultat supérieur ou égal au test de Déplacement silencieux de la créature invisible, il la détecte (si la créature ne maîtrise pas la compétence Déplacement silencieux, elle effectue un test de Dextérité assorti de son éventuel malus d'armure aux tests). Si le personnage remporte le test opposé, il sait juste qu'il y a quelque chose d'invisible dans une certaine direction. Pour localiser la créature avec précision, il lui faut dépasser d'au moins 20 le DD indiqué.

Test de Perception auditive pour détecter l'invisible

La créature invisible	DD
Parle ou se bat	0
Se déplace à mi-vitesse	test de Déplacement silencieux
Se déplace à vitesse normale	test de Déplacement silencieux à -4
Court ou charge	test de Déplacement silencieux à -20
Est éloignée	+1 par tranche de 3 mètres
Est derrière un obstacle (porte)	+5
Est derrière un obstacle (mur de pierre)	+15

Il est possible de repérer une créature invisible à tâtons. Un personnage peut tenter une attaque de contact, à l'aide de sa main ou d'une arme, dans deux cases (de 1,50 mètre de côté) adjacentes au prix d'une action simple. Si une créature invisible se trouve dans une de ces deux zones, l'attaque a 50% de chances de porter. Dans ce cas, le personnage n'inflige pas le moindre dégât mais localise la créature (sauf si cette dernière recommence à bouger, évidemment).

Si une créature invisible frappe un personnage, celui-ci sait d'où est venu le coup, ce qui lui permet de localiser son agresseur (sauf si ce dernier bouge aussitôt). L'exception à cette règle concerne les créatures invisibles ayant une allonge supérieure à 1,50 mètre. Dans ce cas, le personnage sait dans quelle direction se trouve son adversaire, mais pas où il se tient précisément.

Un personnage peut attaquer normalement une créature invisible localisée, mais sa cible bénéficie toujours d'un camouflage total (correspondant à 50% de chances de rater). Si vous le souhaitez, ce pourcentage peut diminuer si la créature est particulièrement lente ou imposante.

Si un personnage essaye de frapper une créature invisible qu'il n'est pas parvenu à localiser, demandez au joueur de choisir l'endroit exact (autrement dit, la case de 1,50 mètre de côté) où son personnage place son attaque. Si la créature se trouve bien là, jouez l'attaque normalement, sans oublier le camouflage total. Si le joueur s'est trompé de case, demandez-lui d'effectuer l'attaque, jouez normalement la chance de rater, et annoncez-lui qu'il a manqué son coup. De cette manière, le joueur ne saura pas si son personnage a raté parce qu'il a frappé au mauvais endroit ou en raison du résultat de votre jet de pourcentage.

Si une créature invisible ramasse un objet visible, celui-ci reste visible. Il est possible, par exemple, de recouvrir un objet invisible de farine afin de savoir constamment où il se trouve (du moins, jusqu'à ce que la farine tombe ou soit emportée par un courant d'air). Une créature invisible peut faire disparaître un objet pour peu qu'il soit

suffisamment petit ; dans ce cas, elle n'a qu'à le glisser dans sa poche ou le cacher dans les replis de sa cape invisible.

Les créatures invisibles laissent des traces de leur passage. On peut les pister normalement et un sol meuble (sable, boue, etc.) risque de les trahir.

De la même manière, elles provoquent un déplacement de l'eau ou de tout autre liquide quand elles marchent dedans ou s'enfoncent à l'intérieur. Elles bénéficient alors d'un simple camouflage (et plus d'un camouflage total).

Une créature dotée d'un puissant odorat peut traquer les entités invisibles comme si ces dernières étaient visibles. Un personnage ayant le don Combat en aveugle a plus de chances de toucher une créature invisible. Chaque fois qu'un de ses coups porte, jouez la chance de rater à deux reprises. Le personnage touche, sauf si les deux jets indiquent que le coup est raté (vous avez également la possibilité de n'effectuer qu'un seul jet, en faisant passer la chance de rater de 50% à 25%).

Les créatures dotées du pouvoir de vision aveugle (voir plus loin) localisent normalement les entités invisibles, qu'elles peuvent attaquer sans malus ni chances de rater.

Pour peu qu'elle soit allumée, une torche invisible dégage toujours de la lumière, de même qu'un objet invisible sur lequel on a lancé lumière ou un sort similaire.

Les créatures éthérees sont invisibles. Comme elles ne sont pas physiquement présentes, les tests de Détection ou de Perception auditive ne permettent pas de les localiser, pas plus que le don Combat en aveugle, l'odorat ou la vision aveugle. De la même manière, les créatures intangibles sont souvent invisibles. Dans leur cas, on ne peut pas les repérer à l'odorat, ni à l'aide de la vision aveugle ou du don Combat en aveugle. Par contre, un test de Détection ou de Perception auditive (si elles ont décidé de faire du bruit) permet parfois de les localiser.

Les créatures invisibles ne peuvent pas attaquer à l'aide de leur regard.

L'invisibilité n'affecte pas les sorts de *détection*.

Comme certaines créatures sont capables de détecter ou de voir l'invisible, il est utile de savoir se cacher, même quand on est invisible.

Maladie

Quand un personnage est blessé par un monstre porteur d'une maladie, mais aussi quand il touche un objet infecté ou avale de la nourriture avariée ou de l'eau croupie, il doit effectuer un jet de Vigueur. En cas de succès, son système immunitaire réussit à repousser l'infection. Dans le cas contraire, il est affecté après une période d'incubation variable. À partir de ce moment, il doit jouer un jet de Vigueur par jour pour éviter de s'affaiblir davantage. S'il en réussit deux d'affilée, son organisme vient à bout de la maladie.

Vous pouvez jouer le premier jet de Vigueur à la place du joueur, afin que ce dernier ne sache pas si son personnage a contracté la maladie ou non.

Description des maladies

Les maladies présentent de nombreux symptômes différents et sont propagées par divers vecteurs. Les caractéristiques de quelques maladies connues sont résumées sur la *Table : maladies*.

Maladie. Les maladies notées en italique sur la *Table : maladies* sont d'origine surnaturelle. Les autres sont d'origine extraordinaire.

Transmission. Le mode de transmission : ingestion, inhalation, blessure ou contact. Certaines maladies nécessitant une blessure peuvent être transmises par une piqûre de puce, et la plupart des maladies contractées par inhalation peuvent également l'être par ingestion (et vice versa).

DD. Le DD du jet de Vigueur à réussir pour échapper à la maladie. Si le mal est contracté, il s'agit du DD à atteindre pour ne pas en subir les effets (et pour s'en débarrasser, si l'on en réussit deux à la suite).

Incubation. Le délai nécessaire avant que l'effet de la maladie ne se fasse sentir.

Effet. L'affaiblissement temporaire de points de caractéristique subi par le personnage quand la maladie agit (au terme de la période d'incubation), puis chaque fois qu'il rate un jet de Vigueur.

Type de maladie. Parmi les maladies les plus courantes, on recense les suivantes :

Bouille-crâne. Le malade a l'impression que son cerveau est en train de bouillir. Provoque un état de stupeur permanente.

Croupissure. Véhiculée par l'eau croupie.

Diantrespasme. Transmise par les barbazus et les diantrefosses. Il faut réussir trois jets de Vigueur à la suite (et non deux) pour s'en débarrasser.

Fièvre des marais. Transmise par les rats sanguinaires et les otyughs. On peut également l'attraper en cas de blessure ouverte dans les lieux propices à la propagation des maladies (marais, proximité d'une carcasse en état de putréfaction avancée, etc.).

Fièvre gloussante. Le malade est pris d'une forte fièvre qui le désoriente totalement et provoque de violents accès de rire de dément. C'est ce dernier symptôme qui fait que cette maladie est connue sous le nom de « démentia » parmi les érudits.

Mal rouge. La peau rougit, se boursoufle et devient chaude au toucher.

Mort vaseuse. Le malade se transforme de l'intérieur en vase contagieuse. Peut provoquer une diminution permanente de caractéristique.

Peste infernale. Transmise par les tormantes. Peut provoquer une diminution permanente de caractéristique.

Putréfaction de momie. Propagée par les momies. Les jets de Vigueur réussis permettent juste de contrer l'effet, jamais de recouvrer la santé (des soins magiques sont nécessaires pour obtenir ce résultat).

Tremblote. Provoque de violentes crises de tremblements.

Table : maladies

Maladie	Transmission	DD	Incubation	Effet
Bouille-crâne	Inhalation	12	1 jour	1d4 Int
Croupissure	Ingestion	16	1d3 jours	1d4 For ¹
<i>Diantrespasme</i> ²	Blessure	14	1d4 jours	1d4 For
Fièvre des marais	Blessure	12	1d3 jours	1d3 Dex, 1d3 Con
Fièvre gloussante	Inhalation	16	1 jour	1d6 Sag
Mal rouge	Blessure	15	1d3 jours	1d6 For
Mort vaseuse	Contact	14	1 jour	1d4 Con ³
<i>Peste infernale</i>	Blessure	18	1 jour	1d6 Con ³
<i>Putréfaction de momie</i> ⁴	Contact	20	1 jour	1d6 Con
Tremblote	Contact	13	1 jour	1d8 Dex

1 Chaque fois que le malade perd au moins 2 points de Force d'un coup, il doit réussir un autre jet de Vigueur (même DD) sous peine de perdre la vue de façon permanente.

2 Il faut réussir trois jets de Vigueur consécutifs pour guérir du diantrespasme (au lieu de deux).

3 S'il subit cet effet, le personnage doit effectuer un Vigueur supplémentaire. S'il le rate, un des points d'affaiblissement temporaire de Constitution devient une diminution permanente.

4 Les jets de Vigueur réussis permettent juste de contrer l'effet de la maladie. Seule la magie permet de s'en débarrasser.

Guérison des maladies

La compétence Premiers secours peut permettre de soigner une maladie. Chaque fois que le malade doit effectuer un jet de Vigueur pour vaincre son mal, celui qui le soigne peut jouer un test de Premiers secours (même DD). Le malade prend le résultat qui l'avantage le plus. Pour pouvoir bénéficier de cette aide, le malade doit avoir reçu les soins prodigues par le soigneur et avoir passé les 8 dernières heures à se reposer.

L'affaiblissement temporaire de caractéristique infligé par une maladie est récupéré au rythme de 1 point par jour et par caractéristique, et ce même si l'organisme du personnage n'est pas encore parvenu à terrasser l'affection. Cela signifie qu'un aventurier chanceux ayant contracté une maladie dont l'effet n'est pas trop violent peut y résister longtemps, même s'il n'arrive pas à s'en débarrasser.

Métamorphose

La magie permet aux personnages et aux monstres de changer de forme. Parfois, cette transformation est involontaire, mais dans la plupart des cas, elle avantage la créature qui la décide ou qui accepte de s'y prêter. Une créature ayant changé de forme conserve son esprit et ses facultés de réflexion.

Ce pouvoir suit les règles du sort *métamorphose*, exception faite des précisions suivantes.

Les créatures capables de se transformer à l'aide d'un pouvoir et non d'un sort ne subissent pas de désorientation (voir *métamorphose*) en changeant de forme.

Une créature métamorphosée ne change pas de type. Même si elle est transformée en créature d'un autre type que le sien, elle est donc toujours affectée par les armes tueuses ou mortelles visant son propre type, et uniquement celui-ci.

Le rôdeur gagne son bonus contre ses ennemis jurés uniquement s'il a conscient d'être à face l'un d'entre eux. Si un de ses ennemis jurés change de forme, le rôdeur perd aussitôt son bonus.

Le bonus dont nains et gnomes bénéficient contre les géants dépend de la forme et de la taille de ces derniers. Nains et gnomes perdent leur bonus contre un géant transformé en autre chose. Par contre, ils le gagnent contre une autre créature métamorphosée en géant.

Odorat

Ce pouvoir extraordinaire permet à la créature de repérer l'approche des ennemis, de remarquer ceux qui se cachent et de traquer ses proies à l'odeur.

La créature peut détecter ses adversaires à l'odeur, le plus souvent dans un rayon de 9 mètres. Si l'ennemi est dans le sens du vent, la créature le repère à 18 mètres de distance. À l'inverse, s'il est sous le vent, l'odorat ne fonctionne qu'à 4,50 mètres de distance. Les odeurs particulièrement fortes, telles que celles de la fumée ou de

matières en décomposition, peuvent être décelées deux fois plus loin qu'indiqué. Enfin, la distance est triplée pour les odeurs extrêmement puissantes (comme la puanteur d'un putois ou d'un troglodyte).

La créature est capable de déceler la présence de l'autre, mais pas de le localiser avec précision. Il faut une action de mouvement pour repérer de quelle direction vient l'odeur. Si elle se trouve à moins de 1,50 mètre de la source de l'odeur, la créature peut la localiser avec précision.

Si la créature possède également le don Pistage, elle peut suivre une piste à l'odeur. Il lui faut réussir un test de Survie pour trouver la trace ou pour la suivre. Le DD du test est généralement de 10 pour une piste fraîche, mais il peut beaucoup augmenter ou diminuer en fonction du temps écoulé, du nombre de proies qui sont passées par là et de leur odeur. Il augmente de 2 pour chaque heure écoulée depuis le passage des créatures suivies. Sinon, ce pouvoir se conforme aux règles énoncées pour le don Pistage (la créature ne tient toutefois aucun compte de l'état du sol ou de la visibilité).

Une créature possédant ce pouvoir peut identifier les odeurs familières avec autant de facilité qu'un humain reconnaît ce qu'il a déjà vu.

L'eau peut empêcher les créatures terrestres de suivre une piste, surtout s'il s'agit d'un cours d'eau. Pour leur part, les créatures aquatiques telles que le requin possèdent également ce pouvoir et s'en servent normalement sous l'eau.

Une odeur particulièrement forte peut servir à en cacher une autre pour masquer une piste. La présence d'une telle odeur (poivre, etc.) empêche de détecter ou d'identifier les créatures proches à l'aide de l'odorat, et le DD du test de Survie passe à 20 au lieu de 10.

Paralysie

Certains sorts ou monstres (grâce à un pouvoir magique ou surnaturel) peuvent paralyser leurs victimes, les maintenant immobiles par magie (le cas des poisons paralysants est évoqué dans la section Poison/venin).

Un personnage paralysé est incapable de parler ou d'accomplir la moindre action physique. Il reste totalement statique, et même ses amis ne peuvent bouger ses membres. Il n'a droit qu'aux actions purement mentales, par exemple lancer un sort sans composantes.

Une créature ailée se trouvant dans les airs au moment où elle est paralysée tombe aussitôt. De la même manière, un individu qui est en train de nager a des chances de se noyer.

Passage dans l'éther

Les araignées de phase et quelques autres monstres vivent dans le plan Éthéré, qui existe parallèlement au plan Matériel (le monde réel). Les créatures évoluant dans ce plan sont dites éthérées. Contrairement aux créatures intangibles, les créatures éthérées ne sont pas présentes sur le plan Matériel.

Les créatures éthérées sont invisibles, inaudibles, dénuées de substance et d'odeur pour quiconque se trouve dans le plan Matériel. La plupart des attaques magiques restent sans effet sur elles. *Détection de l'invisibilité et vision lucide* permettent de les repérer.

Elles voient et entendent tout ce qui se passe à moins de 18 mètres d'elles dans le plan Matériel, mais les solides limitent normalement leur champ de vision (par exemple, elles ne voient pas au travers d'un mur). Une créature éthérée se trouvant dans un objet ne peut plus voir. Cela étant, les objets et créatures qui se trouvent dans le plan Matériel leur apparaissent gris, spectraux et indistincts. Elles ne peuvent pas affecter le plan Matériel, même à l'aide de magie. Par contre, elles ont des interactions normales avec les autres créatures et objets éthérés (qui sont solides pour elles).

Même lorsqu'une créature du plan Matériel peut voir une créature éthérée, elles sont sur deux plans d'existence distincts et sont incapables d'interagir. Par contre, deux créatures éthérées sont sur le même plan et peuvent s'affecter l'une l'autre normalement.

Les effets de force originaires du plan Matériel s'étendent jusqu'au plan Éthéré, avec pour conséquence qu'un *mur de force* bloque les créatures éthérées et que *projectile magique* les affecte normalement (à condition que le lanceur de sorts puisse voir sa cible éthérée). Les attaques de regard et les abjurations s'étendent elles aussi du plan Matériel vers le plan Éthéré. À l'inverse, si l'on fait appel à ces pouvoirs ou effets depuis le plan Éthéré, ils n'ont aucun impact sur le plan Matériel.

Les créatures éthérées peuvent se déplacer dans toutes les directions, y compris le haut et le bas. Elles n'ont pas besoin de marcher sur une surface dure et les solides ne constituent pas un obstacle pour elles (mais elles n'y voient plus rien quand leurs yeux se trouvent à l'intérieur d'un mur, par exemple).

Les fantômes possèdent le pouvoir de manifestation, qui leur permet d'apparaître dans le plan Matériel en tant que créatures intangibles. Malgré cela, ils continuent d'évoluer dans le plan Éthéré, et toute créature s'y trouvant avec eux peut les combattre normalement.

Les créatures éthérées ne sont pas gênées par les liquides, qui n'ont pour elles pas plus de substance que l'air. Elles agissent normalement sous l'eau.

Étant dénuées de masse, elles n'ont pas à craindre la moindre chute.

Perception des vibrations

Les créatures qui possèdent ce pouvoir localisent leurs proies grâce aux vibrations propagées par le sol. La créature sait automatiquement où se trouve tout ce qui est en contact avec le sol dans les limites de portée. S'il est impossible de tracer une ligne directe entre la créature et sa proie (pour cause de faille, etc.), la portée indique le plus court chemin pris par les vibrations pour contourner l'obstacle. À noter que la créature ne détecte que ce qui se déplace en contact avec le sol.

On considère qu'un individu se déplace tant qu'il exécute une action physique (même s'il lance un sort en restant sur place). Il n'a pas besoin d'avancer pour être détecté par une créature dotée du pouvoir de perception des vibrations.

Perte de niveau

Un personnage perdant un niveau perd immédiatement un dé de vie, avec tout ce qui s'ensuit (diminution éventuelle des bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde, perte possible d'aptitudes ou de pouvoirs spéciaux, etc.). Le personnage perd également les autres avantages dus à une progression en niveau (points de caractéristiques, degré de maîtrise augmenté dans certaines compétences, etc.). En cas de doute quant aux compétences ou caractéristiques améliorées, le personnage perd un point dans sa meilleure caractéristique ou son degré de maîtrise le plus élevé baisse d'autant. Si le familier ou un autre compagnon du personnage a ses capacités liées au niveau de ce dernier, ses pouvoirs diminuent pour revenir au niveau correspondant.

Le total de points d'expérience de la victime tombe immédiatement à mi-chemin entre son nouveau niveau et le suivant.

Poison/venin

Chaque fois qu'un personnage est blessé par une arme empoisonnée ou une créature venimeuse, mais aussi chaque fois qu'il touche un objet enduit d'un poison de contact ou mange un aliment empoisonnés, il doit effectuer un jet de Vigueur. En cas d'échec, il subit l'effet initial de la substance toxique, ce qui se traduit souvent par un affaiblissement temporaire de points de caractéristique. Même en cas de réussite, un second jet de Vigueur est nécessaire 1 minute plus tard pour effet un effet secondaire.

Les termes poisons et venins sont complètement interchangeables. Une créature immunisée contre les poisons l'est aussi contre les venins et inversement. On utilise généralement le premier terme pour les substances manufacturées ou minérales et le second pour les substances sécrétées par des créatures.

Une arme ou un objet enduit d'une dose de poison ne peut affecter qu'une seule et unique créature. Le poison conserve toute sa virulence jusqu'à ce que l'arme inflige une blessure ou que l'objet soit touché (à moins que la substance n'ait été essuyée au préalable). Un produit toxique répandu sur un objet ou exposé à l'air libre reste toujours aussi dangereux jusqu'à ce qu'on le touche.

Poisons magiques et surnaturels peuvent exister, mais pour la plupart, leurs effets sont d'origine extraordinaire. Les poisons sont répartis en quatre grandes catégories selon leur méthode d'inoculation : blessure, contact, ingestion et inhalation.

Blessure. Les poisons de blessures doivent être inoculés en blessant leur victime. Si les dégâts d'une attaque sont réduits à 0 par une éventuelle réduction des dégâts, le poison est sans effet. Les pièges attaquant à l'aide d'aiguilles, de fléchettes ou d'autres types d'armes contiennent parfois des poisons de ce type.

Contact. Il suffit de toucher un poison de cette catégorie pour avoir à jouer un jet de sauvegarde. Il peut être inoculé à l'aide d'une arme ou d'une attaque de contact. Même si les dégâts de l'attaque en elle-même sont réduits à 0 par le biais d'une éventuelle réduction des dégâts, le poison l'affecte tout de même. Un coffre ou un autre objet peut être enduit d'un poison de contact pour piéger les importuns.

Ingestion. Les poisons à ingestion sont quasiment inutilisables en combat. Un empoisonneur peut faire avaler une potion à une créature inconsciente, ou duper sa victime pour lui faire avaler de la nourriture empoisonnée. Les assassins et les utilisateurs de ces poisons les réservent à d'autres types de situations.

Inhalation. On conserve habituellement le poison à inhalation dans des fioles fragiles ou des coquilles d'œufs. On peut les lancer par une attaque à distance ayant un facteur de portée de 3 mètres et elles relâchent leur contenu lorsqu'elles frappent une surface solide (ou qu'on les frappe). Un dose suffit pour remplir un cube de 3 mètres d'arête. Toutes les créatures dans cette zone d'effet doivent jouer un jet de Vigueur. (Il est inutile de retenir sa respiration. Ces poisons affectent la membrane nasale, le canal lacrymal ou d'autres parties du corps.) Les poisons et venins sont détaillés sur la *Table : poisons et venins*, selon les critères suivants.

Substance toxique. Le nom du poison ou du venin, et ce qui le produit quand il est d'origine végétale ou minérale (plante, racine, etc.).

Type. Voie de transmission (blessure, contact, ingestion ou inhalation) et le DD qu'il faut atteindre au jet de sauvegarde pour résister.

Effet initial. L'effet subi par la victime si elle rate son premier jet de sauvegarde. Il s'agit d'un affaiblissement temporaire en règle générale, sauf indication contraire.

Effet secondaire. L'effet subi par la victime si elle rate le second jet de sauvegarde, qui intervient 1 minute après l'empoisonnement. Il s'agit d'un affaiblissement temporaire en règle générale, sauf indication contraire.

Prix. Le prix d'une dose (une fiole). Il est impossible d'utiliser un poison en quantité inférieure à une dose. Acheter, détenir ou fabriquer du poison est interdit par la loi et, même dans les grandes villes, on ne peut obtenir de telles substances qu'auprès de spécialistes opérant en toute illégalité.

Préparation du poison

La préparation du poison suit les règles de la fabrication d'objets de la compétence Artisanat. Elle nécessite la compétence d'Artisanat (fabrication de poison). On peut utiliser Artisanat (alchimie), mais avec un malus de -4 sur les tests. Dans la plupart des cas, les matières premières nécessaires ne sont pas en vente libre, ce qui réduit leur disponibilité et augmente leur prix. Par contre, si le préparateur dispose du cadavre de la créature sécrétant le poison, alors le coût de création est divisé par deux.

Des risques de l'utilisation du poison

Un personnage a 5% de risque de s'empoisonner chaque fois qu'il enduit une arme de poison (ou qu'il prépare la substance, par exemple en la mélangeant à des aliments). De même, s'il obtient un 1 naturel (avant modifications) au jet d'attaque, il doit réussir un jet de Réflexes (DD 15) sous peine de se couper accidentellement avec son arme empoisonnée.

Immunité contre le poison

Les créatures sécrétant naturellement du venin sont immunisées contre leur propre toxine. Les créatures non vivantes (créatures artificielles et morts-vivants) et celles qui n'ont pas de métabolisme (telles que les élémentaires) sont immunisées contre tous les poisons. Vases, plantes et certains monstres sont également immunisés contre le poison. Mais, dans leur cas, on peut concevoir qu'il soit possible de concocter une substance spécialement conçue pour leur faire du mal.

Table : poisons et venins

Substance toxique	Type	Effet initial	Effet secondaire	Prix	DD de préparation
Venin de mille-pattes monstrueux (taille P)	Blessure (DD 11)	1d2 Dex	1d2 Dex	90 po	15
Venin de vipère à tête noire	Blessure (DD 11)	1d6 Con	1d6 Con	120 po	15
Tormentille (racine)	Blessure (DD 12)	0	1d4 Con + 1d3 Sag	100 po	15
Extrait de sanvert (plante)	Blessure (DD 13)	1 Con	1d2 Con	100 po	15
Poison drow	Blessure (DD 13)	Perte de connaissance pour 1 minute	Perte de connaissance pour 2d4 heures	100 po	15
Venin d'araignée monstrueuse (taille M)	Blessure (DD 14)	1d4 For	1d6 For	150 po	15
Ajonc à feuilles bleues (feuilles)	Blessure (DD 14)	1 Con	Perte de connaissance pour 1d3 heures	120 po	15
Venin de wiverne	Blessure (DD 17)	2d6 Con	2d6 Con	3 000 po	25
Essence d'ombre (mort-vivant)	Blessure (DD 17)	1 For ¹	2d6 For	250 po	20
Venin de scorpion monstrueux (taille G)	Blessure (DD 18)	1d6 For	1d6 For	200 po	20
Venin de guêpe géante	Blessure (DD 18)	1d6 Dex	1d6 Dex	210 po	20
Mortelame	Blessure (DD 20)	1d6 Con	2d6 Con	1 800 po	25
Venin de ver pourpre	Blessure (DD 24)	1d6 For	1d6 For	700 po	20
Fluide cervical de charognard rampant	Contact (DD 13)	Paralysie pour 2d6 minutes	0	200 po	15
Nitharite (poudre minérale)	Contact (DD 13)	0	3d6 Con	650 po	20

Pâte de malyss (racine)	Contact (DD 16)	1 Dex	2d4 Dex	500 po	20
Poudre d'assonne (feuilles séchées)	Contact (DD 16)	2d12 pv	1d6 Con	300 po	20
Terrinave (racine)	Contact (DD 16)	1d6 Dex	2d6 Dex	750 po	25
Extrait de lotus noir (nénuphar)	Contact (DD 20)	3d6 Con	3d6 Con	4 500 po	35
Bile de dragon	Contact (DD 26)	3d6 For	0	1 500 po	30
Entolome zébré (champignon)	Ingestion (DD 11)	1 Sag	2d6 Sag + 1d4 Int	180 po	15
Arsenic	Ingestion (DD 13)	1 Con	1d8 Con	120 po	15
Amnésite (mousse)	Ingestion (DD 14)	1d4 Int	2d6 Int	125 po	15
Huile de taggit (plante)	Ingestion (DD 15)	0	Perte de connaissance pour 1d3 heures	90 po	15
Cendres de liche	Ingestion (DD 17)	2d6 For	1d6 For	250 po	20
Ténébreux vireux (champignon)	Ingestion (DD 18)	2d6 Con	1d6 Con + 1d6 For	300 po	25
Cendres d'ungol	Inhalation (DD 15)	1 Cha	1d6 Cha + 1 Cha*	1 000 po	20
Brume de folie	Inhalation (DD 15)	1d4 Sag	2d6 Sag	1 500 po	20
Vapeurs d'othur brûlé	Inhalation (DD 18)	1 Con ¹	3d6 Con	2 100 po	25

1 Diminution permanente (plutôt qu'affaiblissement temporaire).

Rayons

Toutes les attaques prenant la forme d'un rayon sont soumises au résultat d'une attaque de contact à distance, qu'il s'agisse des rayons projetés par les yeux des tyrannociles ou d'un sort tel que *rayon affaiblissant*. Chaque rayon s'accompagne d'une portée maximale et aucun malus de portée ne s'applique. Même si l'attaque de rayon réussit, la victime a généralement droit à un jet de sauvegarde (Vigueur ou Volonté). Ce n'est jamais un jet de Réflexes, mais si la Dextérité de la cible est suffisamment élevée, elle est sans doute difficile à toucher, même sur une attaque de contact.

Réduction des dégâts (RD)

Certaines créatures possèdent un pouvoir surnaturel leur permettant d'ignorer les coups ou grâce auquel les blessures infligées par la majorité des armes se referment instantanément.

Le chiffre ou nombre apparaissant à gauche de la barre de fraction indique combien de points de dégâts la créature ignore à chaque attaque. Dans la plupart des cas, certaines armes peuvent ignorer cette réduction. Cette information se trouve à la droite de la barre de fraction. Différentes formes de réduction des dégâts peuvent être ignorées par les armes magiques (c'est-à-dire n'importe quelle arme disposant d'un bonus d'altération d'au moins +1, à l'exception des armes de maître), certains types d'armes (perforantes, tranchantes ou contondantes), certains matériaux (comme l'adamantium ou le fer froid) ou les armes alignées. Si la barre de fraction est suivie d'un tiret, la réduction des dégâts s'applique contre toutes les attaques, sauf celles qui sont spécifiquement indiquées comme ne tenant pas compte de la réduction des dégâts adverse.

Les munitions tirées par une arme à projectiles disposant d'un bonus d'altération de +1 ou plus (à l'exception des armes de maître) sont considérées comme magiques pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts. De même, les munitions tirées depuis une arme à projectiles alignée obtiennent l'alignement de l'arme à projectiles (en plus de l'alignement qu'elles peuvent déjà avoir).

Quand la réduction des dégâts annule totalement les dégâts infligés par une attaque, les éventuels effets secondaires de l'attaque disparaissent également (poison, étourdissement si le coup a été porté par un moine, maladie, etc.). La réduction des dégâts est inefficace contre les attaques de contact, les dégâts de type énergie destructive accompagnant l'attaque principale ou l'absorption d'énergie. Elle reste également sans effet contre les poisons et maladies contractés par ingestion, inhalation ou contact. Si la créature bénéficiant de la réduction des dégâts est en train de lancer un sort, elle n'a pas besoin d'effectuer de test de Concentration si l'attaque ne lui inflige aucun dégât.

Les sorts, pouvoirs magiques et les attaques d'énergie destructive (y compris le feu d'origine non magique) ne sont pas affectées par la réduction des dégâts.

Parfois, la réduction des dégâts prend la forme d'une guérison instantanée. Le reste du temps, les armes ricochent contre l'épiderme trop rigide de la créature. Quoi qu'il en soit, les personnages devraient vite comprendre qu'il est temps de changer de tactique.

Si une créature dispose de plusieurs réductions des dégâts (grâce à plusieurs sources distinctes), ces protections ne se cumulent pas. La créature bénéficie alors contre chaque attaque de la réduction la plus importante selon la situation.

Régénération

Les créatures dotées de ce pouvoir extraordinaire récupèrent rapidement les points de vie perdus, et même leurs membres tranchés.

Les dégâts infligés à la créature sont considérés comme des dégâts non-létaux, que son organisme soigne à un rythme fixe.

Certaines formes d'attaque, généralement le feu et l'acide, infligent des dégâts normaux à la créature, qui ne peut se régénérer dans ce cas de figure (pour plus de précisions, voir la description de chaque créature).

Les membres tranchés de la créature repoussent ou se ressoudent si elle peut les accolter au niveau de la plaie. Ils pourrissent s'ils ne sont pas rattachés au corps.

La régénération ne permet pas de récupérer les points de vie perdus par asphyxie, déshydratation ou malnutrition.

Les attaques n'infligeant aucun dégât ne sont pas affectées par la régénération.

Une attaque causant une mort immédiate (coup de grâce, dégâts excessifs, attaque mortelle d'un assassin, etc.) ne menace la créature que si elle est portée à l'aide d'une arme lui infligeant des dégâts normaux.

Résistance à la magie (RM)

La résistance à la magie (ou RM) est un pouvoir extraordinaire permettant de ne pas être affecté par la magie (certains sorts confèrent temporairement une résistance à la magie plus ou moins élevée).

Lorsqu'un personnage lance un sort sur une créature bénéficiant de résistance à la magie, il ne l'affecte que si le résultat de son test de niveau de lanceur de sorts ($1d20 + \text{niveau de lanceur de sorts}$) est égal ou dépasse la valeur de résistance à la magie de sa cible. La résistance à la magie est en quelque sorte une CA contre les attaques magiques. Si le lanceur de sorts n'obtient pas le total nécessaire, son sort reste sans effet. Une créature n'a pas besoin d'être consciente du danger pour que sa résistance à la magie fasse effet.

La résistance à la magie ne fonctionne que contre les sorts et les pouvoirs magiques, pas contre les pouvoirs extraordinaires ou surnaturels (ni contre le bonus d'altération des armes magiques). De la même manière, certains pouvoirs de créatures sont soumis à la résistance à la magie, d'autres non. À noter que certains sorts ne sont pas soumis à la résistance à la magie, comme indiqué par la ligne Résistance à la magie de leur description. Une créature peut volontairement réduire ou réprimer sa résistance à la magie par une action simple ne provoquant pas d'attaque d'opportunité. Dans ce cas, la résistance à la magie conserve la valeur décidée jusqu'au prochain tour de jeu de la créature. Dès le round suivant, elle revient à sa valeur d'origine, sauf si la créature décide de la conserver diminuée, par une nouvelle action simple n'exposant pas à une attaque d'opportunité.

La résistance à la magie n'interfère jamais avec les propres sorts, pouvoirs ou objets magiques de la créature.

Une créature possédant une certaine résistance à la magie ne peut pas en faire bénéficier d'autres individus en les touchant ou en se tenant à côté d'eux. Les créatures et objets magiques capables d'un tel transfert de résistance à la magie se comptent sur les doigts de la main.

Différentes sources de résistance à la magie ne se cumulent pas. Elles coexistent, avec pour conséquence que seule la plus puissante est prise en compte.

Quand s'applique la résistance à la magie ?

Tous les sorts indiquent si la résistance à la magie fonctionne contre eux. En règle générale, le facteur déterminant est l'effet du sort :

Sort à cibles. La résistance à la magie ne s'applique que si le sort prend directement la créature pour cible.

Certains sorts peuvent être dirigés contre plusieurs cibles. Dans ce cas, la résistance à la magie n'affecte que la partie du sort prenant la créature pour cible, pas le reste. Si plusieurs créatures bénéficiant de résistance à la magie sont prises pour cibles par un tel sort, on joue la résistance à la magie de chacune séparément.

Sort de zone. La résistance à la magie s'applique si la créature se trouve à l'intérieur de la zone d'effet du sort. Elle protège normalement la créature, sans affecter le sort.

Sort à effet. La plupart des sorts de ce type créent ou font apparaître quelque chose. Ils ne sont pas soumis à la résistance à la magie. Il arrive parfois que la résistance à la magie s'applique si le sort affecte plus ou moins directement la créature concernée (comme c'est le cas pour *toile d'araignée*).

La résistance à la magie peut également protéger contre un sort qui a déjà été jeté. Dans ce cas, on effectue le test de résistance à la magie quand la créature protégée est affectée par le sort.

N'effectuez qu'un test de niveau de lanceur de sorts par sort ou pouvoir pour une seule et même créature. Si le premier est réussi, la créature est affectée par le sort tant que celui-ci persiste. S'il est raté, le monstre continue de résister au sort par la suite. Si une créature est affectée par un sort alors qu'elle avait volontairement réduit sa résistance à la magie, elle dispose d'une seconde chance lorsque sa résistance à la magie remonte à sa valeur normale.

La résistance à la magie ne fonctionne que si l'énergie créée ou libérée par le sort s'attaque directement au corps ou à l'esprit de la cible. Si elle affecte autre chose (le sol, l'air ambiant, la luminosité, etc.), on n'effectue pas de jet de dé, même si la créature est indirectement affectée. Certaines créatures peuvent être blessées ou handicapées par un sort qui ne les prend pas directement pour cibles.

La résistance à la magie ne s'applique pas si le sort a pour fonction d'abuser la créature ou de révéler quelque chose à son sujet.

L'énergie magique doit continuer de fonctionner pour que la résistance à la magie entre en jeu. Les sorts ayant une durée instantanée, mais des effets qui se prolongent dans le temps, ne sont pas soumis à la résistance à la magie, sauf si la créature protégée est exposée au sort au moment où celui-ci est lancé.

En cas de doute, basez-vous sur l'école du sort :

Abjuration. Pour que la résistance à la magie fasse effet, la cible doit être transformée, retenue ou blessée de quelque façon que ce soit. Elle n'intervient pas contre les sorts modifiant les perceptions du sujet. Les abjurations qui bloquent ou annulent les attaques ne sont pas soumises à la résistance à la magie, car elles affectent l'individu protégé, et non les créatures qui l'attaquent.

Divination. Ces sorts n'affectent jamais les créatures directement. Ils ne sont donc pas soumis à la résistance à la magie, même si ce qu'ils révèlent peut parfois avoir des conséquences néfastes.

Enchantement. Comme les enchantements affectent l'esprit des créatures qu'ils prennent pour cibles, ils sont généralement soumis à la résistance à la magie.

Évocation. Si un sort d'évocation inflige des dégâts à la créature, il a un effet direct, auquel cas la résistance à la magie fonctionne. S'il endommage quelque chose d'autre, la résistance à la magie ne fonctionne pas.

Illusion. Les illusions ne sont presque jamais soumises à la résistance à la magie, exception faite de celles qui attaquent directement l'esprit de la cible.

Invocation. En règle générale, la résistance à la magie n'est d'aucune aide contre les invocations, sauf si elles génèrent de l'énergie sous une forme ou une autre. Les sorts qui appellent des créatures ou produisent des effets se comportant comme des créatures ne sont pas soumis à la résistance à la magie.

Nécromancie. La plupart des sorts de nécromancie affectent directement l'énergie vitale de la cible et sont donc soumis à la résistance à la magie. Les sorts inhabituels qui n'affectent personne directement constituent l'exception à la règle.

Transmutation. Les sorts de ce type sont soumis à la résistance à la magie s'ils ont pour fonction de transformer une créature, mais pas s'ils affectent l'environnement. Certains rendent un objet plus dangereux (par exemple *pierre magique*), mais ils ne sont pas soumis à la résistance à la magie car ils affectent les objets, et non une créature (même si celle-ci est par la suite prise pour cible par les objets enchantés). Dans le cas de *pierre magique*, la résistance à la magie ne fonctionne que si la créature tient les pierres en main au moment où le sort est jeté.

Succès de la résistance à la magie

La résistance à la magie empêche sorts et pouvoirs magiques d'affecter la créature protégée ou de lui nuire, mais elle ne permet jamais de dissiper ou de faire disparaître un effet magique affectant une autre créature. Elle peut empêcher un sort de dissiper un autre sort protégeant la créature.

Si le sort a été lancé au préalable et continue de faire effet, un test de niveau de lanceur de sorts raté indique que la créature n'est pas affectée. Le sort continue toutefois de faire effet jusqu'à la fin de la durée indiquée (et d'affecter les autres créatures, si elles ne sont pas protégées par leur résistance à la magie).

Résistance au renvoi des morts-vivants

Certaines créatures (principalement des morts-vivants) sont moins affectées par les prêtres et les paladins cherchant à les repousser ou à les intimider.

Ce pouvoir est de nature extraordinaire.

Chaque fois que quelqu'un tente de repousser, d'intimider, de détruire ou de contrôler la créature (mais aussi d'augmenter son moral), ajoutez le chiffre indiqué à son nombre de dés de vie pour tous les aspects du renvoi.

Résistance aux énergies destructives

Une créature résistant à un type d'énergie destructive bénéficie d'une importante protection (mais pas d'une immunité totale) contre la source de dégâts correspondante. Ce pouvoir est généralement de nature extraordinaire.

Chaque pouvoir de résistance est défini par le type d'énergie destructive contre lequel il protège, ainsi que par le nombre de points de dégâts qu'il annule par attaque, que la source en soit magique ou non.

Si la créature est en train de lancer un sort, elle n'a pas besoin d'effectuer de test de Concentration si l'attaque est totalement stoppée par sa résistance.

Plusieurs pouvoirs de ce type de sources différentes ne se cumulent pas. Seule la résistance la plus efficace est prise en compte.

Terreur

Sorts, objets magiques et monstres peuvent inspirer une terreur plus ou moins grande aux personnages. Dans la plupart des cas, les cibles ont droit à un jet de Volonté. Si elles le ratent, elles sont secouées, effrayées ou paniquées, selon l'adversaire ou la source qu'elles ont en face d'elles.

Secoué. Le personnage subit un malus de -2 aux jets d'attaque et de sauvegarde, ainsi qu'aux tests de compétence et de caractéristique.

Effrayé. Un personnage effrayé est secoué et s'enfuit aussi rapidement que possible. Il est toutefois capable de choisir sa direction de fuite et peut recommencer à agir comme il le souhaite dès qu'il ne voit plus (ou n'entend plus) ce qui l'a effrayé. Néanmoins, tant que l'effet persiste, il se remet à fuir s'il doit de nouveau affronter ce qui l'a terrifié la première fois. Si toute fuite lui est interdite, il peut se battre, mais il reste secoué.

Paniqué. Un personnage paniqué est secoué et s'enfuit le plus vite possible. Il cherche juste à s'éloigner de ce qui le terrifie, sans réfléchir où il va, mais en fuyant toute autre source de danger potentielle. Si on l'empêche de s'échapper, il se recroqueille sur lui-même plutôt que de combattre.

Intensification de la terreur. Les effets de type terreur sont cumulables : un personnage déjà secoué qui est secoué une seconde fois devient effrayé, tandis qu'un personnage secoué qui se retrouve effrayé par un second effet cède directement à la panique. De la même manière, un individu effrayé obtenant un résultat secoué ou effrayé devient paniqué.

Vision et perception aveugle

Certaines créatures ont le pouvoir extraordinaire d'utiliser un (ou plusieurs) autre sens que la vue de manière à pouvoir agir normalement même quand elles n'y voient pas. Les sens pouvant entrer en jeu sont variés : perception des vibrations, odorat exceptionnellement développé, ouïe hors du commun ou sonar. Grâce à ce pouvoir, la créature n'est pas affectée par l'invisibilité de ses adversaires, ni par le camouflage ou l'obscurité, même d'origine magique (mais elle reste incapable de discerner les entités éthérrées). La vision aveugle porte à une distance précisée dans la description de la créature.

- La vision aveugle ne permet pas de distinguer les contrastes ou les couleurs, ni de lire.
- Contrairement à la vision dans le noir, elle ne rend pas vulnérable aux attaques de regard.
- Les attaques aveuglantes n'affectent pas une créature bénéficiant de vision aveugle.
- Par contre, les attaques assourdissantes "aveuglent" la créature si celle-ci se repère grâce aux ondes sonores (comme le sonar des chauves-souris).
- La vision aveugle fonctionne sous l'eau, mais pas dans le vide.

Perception aveugle. La perception aveugle est une version moins développée de la vision aveugle, possédée par certaines créatures comme les chauves-souris. Elle permet de remarquer ce qu'on ne peut pas voir, mais sans détails. La perception aveugle permet de remarquer et localiser les créatures se trouvant à portée sans passer par un test de Détection ou de Perception auditive, à condition d'avoir une ligne d'effet dégagée jusqu'à elles.

Cependant, si la créature disposant de perception aveugle ne peut voir ses adversaires par d'autres moyens, ceux-ci bénéficient d'un camouflage total (50% de risque de rater) et elle perd son bonus de Dextérité à la CA face à eux. De même, ses attaques ont les chances de rater habituelles face à des adversaires profitant d'un camouflage. Enfin, le manque de visibilité handicape normalement ses mouvements.

Vision dans le noir

La vision dans le noir est un pouvoir extraordinaire permettant de voir en l'absence de source de lumière. La portée est précisée dans la description de chaque créature.

La vision dans le noir permet seulement de voir en noir et blanc (elle ne permet pas de distinguer les couleurs). Elle ne permet pas de distinguer ce que l'on ne verrait pas sous un éclairage normal : les objets invisibles le restent et les illusions ne disparaissent pas. Elle rend vulnérable aux attaques de type regard.

La présence de lumière ne gêne pas la vision dans le noir.

Vision nocturne

Les personnages dotés de vision nocturne ont une rétine tellement sensible qu'ils voient deux fois plus loin que la normale dans des conditions de faible éclairage. La vision nocturne est en couleur. Un lanceur de sorts peut s'en servir pour lire un parchemin, du moment qu'il bénéficie de la plus infime source de lumière (une petite flamme de bougie, par exemple).

En extérieur, les personnages dotés de vision nocturne voient aussi bien à la clarté de la lune qu'en plein jour.

LISTE DES ÉTATS PRÉJUDICIALES

Si certains effets ne peuvent se combiner, appliquez seulement le plus défavorable des deux.

Affaibli de façon temporaire. Le personnage a subi un affaiblissement temporaire de 1 ou plusieurs points de caractéristique. Il les récupère au rythme de 1 par jour et par caractéristique affaiblie, sauf indication contraire dans la source de l'effet. Un personnage se retrouvant à 0 en Force tombe au sol et est incapable de bouger. À 0 en Dextérité, il est paralysé. À 0 en Constitution, il meurt aussitôt. Enfin, à 0 en Intelligence, Sagesse ou Charisme, il sombre dans l'inconscience.

L'affaiblissement temporaire est différent d'un malus à une valeur de caractéristique, lequel disparaît dès que l'effet (fatigue, enchevêtement, etc.) qui l'a provoqué s'achève.

Agrippé. En train de lutter avec un ou plusieurs adversaires. Un personnage agrippé est limité dans le choix des actions qu'il peut entreprendre. Dans le même temps, il ne contrôle plus aucune zone et il perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA contre les adversaires autres que ceux avec lesquels il est en train de lutter.

Assourdi. Le personnage n'entend rien. Il subit un malus de -4 à l'initiative, rate systématiquement ses tests de Perception auditive et encourt 20% de chance de rater l'incantation de tout sort à composante verbale. S'il reste sourd suffisamment longtemps, il peut arriver à s'y habituer plus ou moins.

À terre. Le personnage se trouve allongé au sol. Il subit un malus de -4 sur les jets d'attaque à l'aide d'une arme de corps à corps, et l'arbalète est la seule arme à distance dont il puisse se servir (il le fait sans malus). Il subit un malus de -4 à la CA contre les attaques au corps à corps, mais un bonus de +4 contre les attaques à distance. Se relever est une action de mouvement qui provoque une attaque d'opportunité.

Aveuglé. Le personnage ne voit plus rien. Il subit un malus de -2 à la classe d'armure, perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA, se déplace à la moitié de sa vitesse habituelle et subit un malus de -4 sur ses tests de Fouille et de la plupart des compétences associées à la Force et à la Dextérité. Il ne peut pas effectuer le moindre test de Détection, ni se livrer à une activité nécessitant d'y voir (lire, par exemple). Tous ses adversaires bénéficient d'un camouflage total à son égard (50% de risque de rater).

Un personnage aveuglé pendant suffisamment longtemps peut s'habituer partiellement à sa condition et circonvenir certains de ces désavantages.

Chancelant. Se dit d'un personnage ayant encaissé exactement autant de points de dégâts non-létaux qu'il a de points de vie. L'activité d'un personnage chancelant est restreinte à une action simple ou de mouvement chaque round (mais pas les deux, et pas une action complexe).

Dès que les points de vie excèdent à nouveau son total de points de dégâts non-létaux, le personnage n'est plus chancelant. Par contre, si son total de points de dégâts dépasse ses points de vie, il tombe inconscient.

Confus. Les actions d'un personnage *confus* sont déterminées par 1d100, lancé à chaque round. Sur 01–10, il attaque la créature à l'origine de sa confusion avec des armes de corps à corps ou à distance (ou se rapproche de cette créature si elle est trop loin pour l'attaquer). Sur 11–20, il agit normalement. Sur 21–50, il ne fait rien d'autre que babiller. Sur 51–70, il fuit le plus rapidement possible la créature à l'origine de la confusion. Sur 71–100, il attaque la plus proche créature (à l'exception de son propre familier). Si un personnage *confus* est dans l'incapacité d'effectuer l'action tirée pour ce round, il se contente de babiller de façon incompréhensible. Si le personnage *confus* est attaqué, il riposte automatiquement en frappant son agresseur à son prochain tour de jeu (du moins s'il est encore *confus*). Un personnage *confus* ne porte pas d'attaque d'opportunité quand il en a l'occasion, sauf s'il est provoqué par une créature qu'il a décidé d'attaquer (par un jet de dé ou pour une riposte).

Diminué de façon permanente. Le personnage a subi une diminution permanente de 1 ou plusieurs points de caractéristique. Il ne peut les récupérer que par magie. S'il se retrouve à 0 en Force, il tombe au sol, incapable de bouger. À 0 en Dextérité, il est paralysé. À 0 en Constitution, il meurt aussitôt. Enfin, à 0 en Intelligence, Sagesse ou Charisme, il sombre dans l'inconscience.

Ébloui. Le personnage est incapable de voir clairement suite à une trop vive stimulation de la rétine. Il subit un malus de -1 sur les jets d'attaque et les tests de Détection et de Fouille.

Effrayé. Un personnage effrayé fuit la source de sa peur aussi vite que possible. Si toute voie de repli lui est coupée, il peut combattre. Il subit un malus de -2 aux jets d'attaque et de sauvegarde, ainsi qu'aux tests de compétence et de caractéristique. Il peut utiliser ses pouvoirs et ses sorts pour s'enfuir, et le fait immanquablement si aucune autre solution ne lui est offerte.

Cet état est semblable au fait d'être secoué, sauf que le personnage fait tout pour s'enfuir. Paniqué est un état de terreur plus extrême encore.

Emporté par le vent. Selon leur taille, les créatures peuvent être emportées par un vent plus ou moins violent. Les créatures emportées alors qu'elles se trouvaient au sol sont renversées et charriées par le vent sur une distance égale à $1d4 \times 3$ mètres, ce qui leur inflige $1d4$ points de dégâts non-létaux par tranche de 3 mètres. Les créatures en vol sont repoussées sur une distance de $2d6 \times 3$ mètres et les violentes bourrasques leur infligent $2d6$ points de dégâts non-létaux.

Enchevêtré. Le personnage est comme ligoté. L'enchevêtrement handicape le mouvement mais ne l'empêche pas totalement, à moins que les liens soient fixés à un objet immobile ou retenus avec force. Un personnage enchevêtré se déplace à demi-vitesse et est incapable de courir ou de charger. Il subit un malus de -2 au jet d'attaque et un malus de -4 en Dextérité. S'il tente de lancer un sort, il le perd à moins de réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau de sort).

Épuisé. Le personnage voit sa vitesse de déplacement réduite de moitié et il subit un malus de -6 en Force et en Dextérité. Un personnage épuisé redevient fatigué au bout d'une heure de repos total. Un individu fatigué devient épuisé dès qu'il fait quoi que ce soit de fatigant.

Étourdi. Un personnage étourdi lâche ce qu'il avait en main, ne peut pas agir, subit un malus de -2 à la CA et perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA.

Fasciné. Une créature fascinée est distraite par un sort ou un effet surnaturel. Tant que l'effet reste en place, une créature fascinée reste assise ou debout, sans pouvoir effectuer d'autre action que se concentrer sur l'effet en question. Elle subit un malus de -4 sur les tests de compétence joués en réaction, comme les tests de Détection ou de Perception auditive. L'approche d'une menace potentielle (comme une créature hostile) donne droit à un nouveau jet de sauvegarde contre l'effet de fascination. Toute menace évidente, comme dégainer une arme, lancer un sort ou tirer sur la créature, rompt immédiatement la fascination. Par une action simple, il est possible de secouer une créature fascinée pour la faire revenir à soi.

Fatigué. Un personnage fatigué est incapable de courir et de charger. Il subit un malus de -2 en Force et en Dextérité. La fatigue disparaît au bout de 8 heures de repos total. Un individu fatigué devient épuisé dès qu'il fait quoi que ce soit de fatigant.

Fiévreux. Le personnage subit un malus de -2 aux jets d'attaque, de dégâts d'armes et de sauvegarde, ainsi qu'aux tests de compétence et de caractéristique.

Hébété. Le personnage est incapable d'agir normalement. Il ne peut effectuer aucune action mais ne subit aucun malus à la CA.

Généralement, cet état ne dure pas plus de 1 round.

Hors de combat. Un personnage dont le total de points de vie est exactement de 0, ou dont le total est inférieur mais qui est stabilisé et conscient, est hors de combat. L'activité d'un personnage hors de combat est restreinte à une action simple ou une action de mouvement par round (mais pas une de chaque, ni une action complexe). Il se déplace à la moitié de sa vitesse habituelle. Il ne court aucun risque à effectuer des actions de mouvement, mais il subit 1 point de dégâts après chaque action simple (ainsi que d'autres actions fatigantes, comme lancer un sort à incantation rapide par une action libre). À moins que cette action ne lui ait permis de récupérer des points de vie, il est maintenant à un total de points de vie négatif et mourant.

Un personnage hors de combat dont le total de points de vie est négatif récupère des points de vie normalement si quelqu'un s'occupe de lui. S'il est seul, il a 10% de chances par jour de commencer à récupérer des points de vie normalement (en commençant par le jour où le jet de pourcentage est réussi). Dans le cas contraire, il subit 1 point de dégâts. Dès qu'il commence à récupérer des points de vie, il ne risque plus d'en perdre, même si son total est toujours négatif.

Immobilisé (en situation de lutte). Le personnage est maintenu par l'adversaire avec lequel il lutte (à noter qu'il n'est pas sans défense).

Inconscient. Sans connaissance et sans défense. Un personnage sombre dans l'inconscience quand son total de points de vie tombe entre -1 et -9, mais aussi quand il encaisse plus de points de dégâts non-létaux qu'il ne lui reste de points de vie.

Intangible. Dénué de corps physique. Les créatures intangibles sont immunisées contre les attaques non magiques. Elles ne peuvent être touchées que par les autres créatures désincarnées, les armes magiques, les sorts et les effets magiques ou surnaturels (voir Intangibilité, dans la partie précédente).

Invisible. Indétectable à l'œil nu. Les créatures invisibles bénéficient d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et leur cible perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA (voir Invisibilité, dans la partie précédente). Ces avantages sont annulés si l'adversaire en question utilise un autre sens que la vue.

Mort. Le personnage a atteint un total de points de vie de -10 ou une valeur de Constitution de 0, ou a été tué directement par un sort, un effet ou des dégâts excessifs. L'âme du personnage quitte son corps. Un personnage mort ne peut plus être soigné par des moyens ordinaires ou magiques, mais peut être ramené à la vie par magie. Un corps sans vie se décompose normalement si on ne le préserve pas magiquement, mais le sort qui le ramène à la vie lui rend sa pleine santé ou l'état dans lequel il se trouvait au moment de la mort (selon le sort utilisé). Quel que soit le sort qui le ramène d'entre les morts, le personnage n'a pas à craindre la rigidité cadavérique, la décomposition et autres effets secondaires déplaisants de la mort.

Mourant. Le personnage est inconscient et en train de mourir. Son total de points de vie est compris entre -1 et -9. À la fin de chaque round (en commençant par celui où il est tombé en dessous de 0 pv), il a 10% de chances de voir son état devenir stationnaire. Dans le cas contraire, il perd 1 point de vie. Si un personnage mourant atteint -10 points de vie, il est mort.

Nauséeux. Souffrant de violents maux d'estomac. Un personnage se trouvant dans cet état est incapable d'attaquer, de lancer le moindre sort ou de maintenir l'effet de ceux qu'il a jetés précédemment, bref de faire quoi que ce soit requérant un minimum de concentration. Ses possibilités d'action sont limitées à une action de mouvement par round.

Paniqué. Un personnage paniqué lâche ce qu'il tient en main et s'enfuit au hasard en s'éloignant de la source de sa peur et sans s'approcher des autres sources de danger potentielles. Il ne peut effectuer aucune autre action. Il subit un malus de -2 aux jets d'attaque et de sauvegarde, ainsi qu'aux tests de compétence et de caractéristique. S'il se retrouve acculé, il se recroqueville sur lui-même sans pouvoir attaquer (il utilise alors généralement l'action de défense totale). Il peut se servir de ses pouvoirs ou de ses sorts pour s'enfuir (il y est même obligé si ceux-ci constituent la seule façon de s'enfuir).

Un individu paniqué est dans un état de terreur plus intense que s'il était secoué ou effrayé.

Paralysé. Un personnage paralysé est immobile, incapable de bouger ou d'agir physiquement. Ses valeurs effectives de Force et de Dextérité tombent à 0. Il est sans défense mais peut accomplir des actions mentales. Une créature ailée se trouvant en l'air lorsqu'elle est paralysée ne peut plus battre des ailes et tombe. Un nageur paralysé ne peut plus nager et peut couler. Il est possible de traverser un espace occupé par une créature paralysée, qu'on en soit un allié ou pas. Cependant, chaque case de déplacement compte alors double.

Pétrifié. Un personnage pétrifié a été transformé en pierre. Il est considéré comme étant inconscient. Si la statue qu'il constitue n'est que fissurée ou si les morceaux cassés sont accolés à leur place quand on le retransforme en être de chair, son corps se reconstitue sans qu'il en souffre. Par contre, si la statue a été sévèrement endommagée (bras cassé et réduit en poussière ou oublié par terre, etc.), le personnage montre les mêmes blessures quand on le ramène dans le monde des vivants, dont on doit alors établir les conséquences en perte permanente de points de vie ou handicap.

Pris au dépourvu. Tout personnage n'ayant pas encore agi au cours d'un combat est automatiquement pris au dépourvu. Il perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA et ne peut porter d'attaque d'opportunité.

Recroquevillé sur soi-même. Le personnage éprouve une telle terreur qu'il est incapable de faire quoi que ce soit. Il subit un malus de -2 à la CA et perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA.

Renversé. Selon leur taille, les créatures peuvent être renversées par un vent plus ou moins violent. Si elles avançaient sur la terre ferme, elles se retrouvent par terre. Si elles évoluaient dans les airs, elles sont repoussées sur 1d6 x 3 mètres.

Renvoyé (ou repoussé). Affecté par une action de renvoi des morts-vivants. Les morts-vivants repoussés s'enfuient aussi vite que possible, pendant 10 rounds (1 minute). S'ils sont acculés, ils se recroquevillent sur eux-mêmes.

Sans défense. Un personnage sans défense peut être paralysé, *immobilisé* par un sort, ligoté, endormi, inconscient ou à la merci de ses ennemis d'une façon ou d'une autre. Un personnage sans défense a une valeur effective de Dextérité de 0 (soit un modificateur de -5). Toute attaque de corps à corps portée contre le personnage s'effectue à +4 au jet (ce qui revient à attaquer un adversaire à terre). Les attaques à distance ne bénéficient d'aucun bonus. Un roublard peut tenter une attaque sournoise contre lui.

Au prix d'une action complexe, un ennemi peut tenter d'achever le personnage à l'aide d'une arme de corps à corps. On peut également porter un coup de grâce avec un arc ou une arbalète, à condition de se trouver à moins de 1,50 mètre de l'individu sans défense (c'est-à-dire d'occuper une position adjacente). L'agresseur touche automatiquement et l'attaque est comptée comme un coup critique. (Un roublard ajoute ses dégâts d'attaque sournoise quand il tente de délivrer un coup de grâce.) Même si la cible survit, elle doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + nombre de points de dégâts infligés) sous peine de succomber au choc.

Tenter d'achever un adversaire sans défense provoque une attaque d'opportunité.

Les créatures immunisées contre les coups critiques le sont également contre les tentatives de coup de grâce.

Secoué. Le personnage subit un malus de -2 aux jets d'attaque et de sauvegarde, ainsi qu'aux tests de compétence et de caractéristique.

Être secoué constitue un état de terreur moins avancé qu'être effrayé ou paniqué.

Stable. Un personnage qui était mourant mais qui a cessé de perdre des points de vie (et dont le total de pv est toujours négatif) est stable. Le personnage n'est plus mourant mais reste inconscient. S'il est devenu stable grâce à une assistance extérieure (par exemple, grâce à un sort curatif ou à la compétence Premiers secours), il ne perd plus de points de vie. Chaque heure qui passe, il a 10% de chances de reprendre ses esprits et de ne plus être que hors de combat (même si son total de points de vie reste négatif).

S'il est devenu stable sans aide extérieure, il risque de recommencer à perdre des points de vie. Chaque heure, il a 10% de chances de reprendre connaissance et de ne plus être que hors de combat. Dans le cas contraire, il perd 1 pv.

Stoppé. Empêché d'avancer par une force contraire, exercée par le vent, par exemple. Si la créature avançait sur la terre ferme, elle s'arrête, tout simplement. Si elle évoluait dans les airs, elle est repoussée sur une distance spécifiée dans la description de l'effet.

Vidé de son énergie. Le personnage a contracté un ou plusieurs niveaux négatifs, qui peuvent se transformer en perte de niveau permanente.

S'il a au moins autant de niveaux négatifs que de niveaux normaux, il meurt instantanément. Chaque niveau négatif lui inflige les malus suivants : perte de 5 points de vie et malus de -1 aux jets d'attaque et de sauvegarde, aux tests de compétence et de caractéristique, ainsi qu'au niveau effectif (pour ce qui est de déterminer la puissance, la durée et le DD des sorts, entre autres). De plus, s'il s'agit d'un lanceur de sorts, il perd un sort de son plus haut niveau (ou la possibilité d'en apprendre un).

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Types, sous-types et pouvoirs spéciaux

Aberration (type). Les aberrations ont une anatomie surprenante, d'étranges pouvoirs et/ou un mode de pensée totalement différent de la normale.

Attributs. Les aberrations ont les attributs suivants :

- Dés de vie. d8.
- Bonus de base à l'attaque égal à $\frac{3}{4}$ des dés de vie (comme un prêtre).
- Jets de Volonté favorables.
- Points de compétence égaux à $(2 + \text{modificateur d'Int, minimum 1})$ par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie.

Traits. Les aberrations ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Formées au maniement de leurs armes naturelles. Formées au maniement des armes courantes et des armes apparaissant dans leur profil quand elles ont une forme vaguement humanoïde.
- Formées au port du type d'armure (légère, intermédiaire ou lourde) apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers. Les aberrations dont le profil n'indique aucune armure ne sont pas formées au port de l'armure. Elles sont formées au maniement des boucliers si elles sont également formées au port d'un type d'armure.
- Les aberrations mangent, dorment et respirent.

Absorption d'énergie (Sur). Cette attaque ponctionne l'énergie vitale de la cible. Elle est automatique dès que la créature touche (au corps à corps ou à distance). Chaque fois, l'adversaire acquiert un ou plusieurs niveaux négatifs (le nombre exact est indiqué dans la description). En cas de coup critique, la créature absorbe deux fois plus d'énergie. Chaque fois qu'elle transmet un niveau négatif à son adversaire, elle-même gagne 5 points de vie temporaires (10 en cas de coup critique). Ces points de vie temporaires persistent pendant 1 heure.

Pour chaque niveau négatif, l'adversaire subit un malus de -1 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde, tests de compétence et tests de caractéristique. Dans le même temps, il perd 1 DV ou 1 niveau effectif (ce qui intervient quand son niveau sert à déterminer un DD ou les variables d'un sort, par exemple). Enfin, s'il est lanceur de sorts, il perd un emplacement de sort de son plus haut niveau et un sort préparé de ce même niveau (si applicable). Le ou les sorts perdus le restent tant que les niveaux négatifs n'ont pas disparu.

Les niveaux négatifs persistent pendant 24 heures (sauf si on les fait disparaître à l'aide d'un sort tel que *restauration*). À ce moment, la cible doit jouer un jet de Vigueur par niveau négatif accumulé, le DD de chaque jet étant égal à $10 + \frac{1}{2} \text{ DV raciaux de la créature} + \text{son modificateur de Charisme}$ (le DD exact est indiqué dans la description). En cas de succès, le niveau négatif est dissipé sans effet secondaire. Dans le cas contraire, il disparaît, mais la cible perd également un niveau. Comme indiqué ci-dessus, un jet de Vigueur est nécessaire pour chaque niveau négatif accumulé.

Affaiblissement ou diminution de caractéristique (Sur). Certaines attaques réduisent la valeur des caractéristiques de l'adversaire. Leur effet peut être temporaire (affaiblissement) ou permanent (diminution).

Affaiblissement temporaire. Cette attaque réduit temporairement une caractéristique de l'adversaire. La description de la créature indique la caractéristique affectée et le nombre de points perdus à chaque attaque réussie. En cas de coup critique, la cible perd deux fois plus de points de caractéristique (s'il faut normalement jeter un dé, jetez-en deux). Les points de caractéristique temporairement affaiblis sont récupérés au rythme de 1 par jour et par caractéristique.

Diminution permanente. Cette attaque réduit de façon permanente une caractéristique de l'adversaire quand la créature touche au corps à corps. La description de la créature indique la caractéristique concernée et le nombre de points perdus. En cas de coup critique, la cible perd deux fois plus de points de caractéristique (si la quantité de points perdus est déterminée par le jet d'un dé, jetez-le deux fois et additionnez les résultats). Sauf indication contraire, l'attaquant récupère 5 points de vie temporaires par attaque réussie (10 sur un coup critique). Ces points de vie temporaires persistent pendant 1 heure.

Dans certains cas, cette attaque autorise un jet de Vigueur dont le DD est égal à $10 + \frac{1}{2} \text{ DV raciaux de la créature} + \text{son modificateur de Charisme}$ (le DD exact est calculé dans la description de la créature). Si aucun jet de sauvegarde n'est mentionné, c'est que l'attaque n'en autorise pas.

Air (sous-type). Ce sous-type est généralement conféré aux élémentaires et Extérieurs qui entretiennent un lien avec le plan élémentaire de l'Air. Les créatures de l'Air disposent toujours d'une vitesse de déplacement en vol, généralement affublée d'une manœuvrabilité parfaite.

Altéré (sous-type). Une créature acquiert ce sous-type quand un changement frappe sa forme d'origine. Certaines créatures (dotées d'un archétype hérité) naissent avec ce sous-type et d'autres le contractent quand elles prennent un archétype acquis. Ce sous-type va toujours de paire avec le type d'origine de la créature. La créature a généralement les traits de son type actuel, mais les attributs de l'ancien.

Ange (sous-type). Les anges constituent une race de célestes (des Extérieurs d'alignement bon) originaires des plans extérieurs du Bien.

Traits. Les anges ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.
- Immunité contre l'acide, le froid et la pétrification.
- Résistance à l'électricité (10) et au feu (10).
- Bonus racial de +4 aux jets de sauvegarde contre le poison.
- Aura de protection (Sur). Toute créature située à 6 mètres ou moins d'un ange bénéficie d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un bonus de résistance de +4 aux jets de sauvegarde contre les attaques et effets créés par des créatures d'alignement mauvais. Cette aura combine par ailleurs les effets des sorts *cercle magique contre le Mal* et *globe d'invulnérabilité partielle*, chacun sur une zone de 6 mètres de rayon (niveau de lanceur de sorts égal au nombre de DV de l'ange). (Les bonus conférés par le cercle ne sont pas inclus dans le profil des anges.)
- Don des langues (Sur). Les anges peuvent converser avec toute créature parlant un langage, quel qu'il soit, comme s'ils bénéficiaient constamment du sort *don des langues* (niveau de lanceur de sorts égal au nombre de DV de l'ange). Ce pouvoir fonctionne en permanence.

Animal (type). Les animaux sont des créatures vivantes non humanoïdes qui appartiennent généralement à la famille des vertébrés. Habituellement, ils n'ont pas de facultés magiques, sont incapables de parler et n'ont pas de réelle culture.

Attributs. Les animaux ont les attributs suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Dés de vie. d8.
- Bonus de base à l'attaque égal à $\frac{3}{4}$ des dés de vie (comme un prêtre).
- Jets de Réflexes et de Vigueur favorables (certains animaux présentent des jets de sauvegarde favorables différents).
- Points de compétence égaux à $(2 + \text{modificateur d'Int, minimum 1})$ par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie.

Traits. Les animaux ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Valeur d'Intelligence de 1 ou 2 (une créature dotée d'une valeur d'Intelligence de 3 ou plus ne peut pas être un animal).
- Vision nocturne.
- Alignement : toujours neutre.
- Formés au maniement de leurs armes naturelles uniquement. Les herbivores pacifiques utilisent leurs armes naturelles en guise d'attaques secondaires. Ces dernières sont donc victimes d'un malus de -5 aux jets d'attaque et ne bénéficient que de la moitié du bonus de Force aux jets de dégâts.
- Non formés au port des armures, sauf s'ils sont dressés au combat.
- Les animaux mangent, dorment et respirent.

Aquatique (sous-type). Les créatures dotées de ce sous-type disposent toujours d'une vitesse de déplacement à la nage et peuvent évoluer dans l'eau sans effectuer le moindre test de Natation. Une créature aquatique respire sous l'eau. Elle ne respire pas à l'air libre, sauf si elle possède la particularité amphibia.

Archon (sous-type). Les archons constituent une race de célestes (des Extérieurs d'alignement bon) originaires des plans extérieurs d'alignement loyal bon.

Traits. Les archons ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.
- Aura de menace (Sur). Une aura extrêmement intimidante entoure tout archon combattant ou courroucé. Les créatures hostiles se trouvant à 6 mètres ou moins de distance doivent réussir un jet de Volonté pour résister à son effet (le DD de sauvegarde varie en fonction du type d'archon, est lié au Charisme et inclut un bonus racial de +2). En cas d'échec, la créature subit un malus de moral de -2 à l'attaque, à la CA et aux jets de

sauvegarde pendant 24 heures, ou jusqu'à ce qu'elle réussisse à frapper l'archon qui génère l'aura. Une créature résistant à ce pouvoir ou parvenant à toucher l'archon ne peut plus être affectée par l'aura de menace dudit archon pendant 24 heures.

- Immunité contre l'électricité et la pétrification.
- Bonus racial de +4 aux jets de sauvegarde contre le poison.
- Cercle magique contre le Mal (Sur). Tous les archons sont protégés par un effet similaire au sort *cercle magique contre le Mal* (niveau de lanceur de sorts égal au nombre de DV de l'archon). (Les bonus conférés par le cercle ne sont pas inclus dans le profil des archons.)
- Téléportation (Sur). Les archons peuvent utiliser un effet semblable à *téléportation suprême*, à volonté (niveau de lanceur de sorts égal à 14), si ce n'est qu'ils ne peuvent transporter que 25 kg en plus d'eux-mêmes.
- Don des langues (Sur). Les archons peuvent converser avec toute créature parlant un langage, quel qu'il soit, comme s'ils bénéficiaient constamment du sort *don des langues* (niveau 14 de lanceur de sorts). Ce pouvoir fonctionne en permanence.

Armes manufaturées. Certains monstres se servent d'armes manufaturées. De fait, les créatures qui manient arcs, épées, lances et autres armes se conforment aux mêmes règles que les personnages (ce qui inclut les attaques supplémentaires découlant d'un bonus de base à l'attaque élevé et les malus de combat à deux armes). Cette catégorie renferme également les « armes ramassées », comme les rochers et les troncs, et de manière générale, toutes les armes qui ne sont pas naturelles.

Certaines créatures combinent attaques naturelles et armes manufaturées lorsqu'elles portent une attaque à outrance. Sauf indication contraire, l'arme manufaturée constitue alors l'attaque principale (car son utilisation monopolise la plus partie de l'attention du monstre qui la manie). Ainsi, les armes naturelles deviennent des attaques naturelles secondaires. Ces dernières n'interfèrent pas avec l'utilisation de l'arme principale, comme dans le cas de la main non directrice, mais elles s'accompagnent du malus habituel de -5 (ou de -2 si la créature possède le don Attaques multiples), même si l'arme naturelle utilisée est l'arme principale de la créature en temps normal.

Armes naturelles. Les armes naturelles font partie intégrante de la créature qui les possède. Un monstre qui porte une attaque au corps à corps à l'aide d'une arme naturelle est considéré comme armé et ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Sa zone de contrôle s'étend sur toutes les cases situées à portée d'allonge.

Quand elle utilise ce type d'armes, une créature ne bénéficie pas d'attaques supplémentaires en raison d'un bonus de base à l'attaque élevé. Le nombre d'attaques qu'elle est capable de porter à l'aide d'armes naturelles dépend simplement du type d'attaque. En général, une créature porte une attaque de morsure, une par griffes ou tentacule, une de cornes, une de dard ou un coup (même si les créatures de taille G dotées de bras ou de membres peuvent porter un coup avec chacun). Reportez-vous à la description de chaque monstre.

Sauf indication contraire, une arme naturelle offre un critique possible sur un résultat naturel de 20 au jet d'attaque.

Quand une créature possède plusieurs armes naturelles, l'une d'elles est l'arme principale (mais il s'agit parfois d'une paire ou d'un ensemble). Les autres sont des armes secondaires.

L'arme principale de la créature apparaît à la ligne consacrée à l'attaque. Elle apparaît également en premier à la ligne réservée à l'attaque à outrance. L'arme naturelle principale d'une créature est son attaque naturelle la plus efficace. Elle découle généralement de sa physiologie, de son entraînement ou de quelque talent inné. L'attaque portée à l'aide de celle-ci exploite le bonus à l'attaque maximal de la créature. Les attaques portées à l'aide d'armes naturelles secondaires sont moins efficaces et subissent un malus de -5 aux jets d'attaque, quel que soit leur nombre (ce malus tombe à -2 si le monstre possède le don Attaques multiples). Ce malus est applicable même si la créature ne porte qu'une attaque à l'aide de l'arme secondaire (que ce soit au titre d'une action d'attaque ou d'une attaque d'opportunité).

Les armes naturelles s'accompagnent d'un type, comme toutes les armes. Voici les plus courants :

Morsure. La créature attaque à l'aide de sa bouche, infligeant des dégâts perforants, tranchants et contondants.

Griffes ou serres. La créature lacère sa victime à l'aide d'un appendice affûté, infligeant des dégâts perforants et tranchants.

Cornes. La créature empale ses adversaires à l'aide d'andouillers, de cornes ou de quelque autre appendice, infligeant des dégâts perforants.

Coup. La créature frappe ses adversaires à l'aide d'un membre, infligeant des dégâts contondants.

Dard. La créature pique à l'aide d'un dard, infligeant des dégâts perforants. Ce type d'attaque inflige généralement des dégâts dus au venin en plus.

Tentacule. La créature bat violemment son adversaire à l'aide d'un puissant tentacule, infligeant des dégâts contondants et parfois perforants.

Attaque sonique (Sur). Sauf indication contraire, les attaques soniques appliquent la règle des sorts à étendue, l'effet partant automatiquement de la créature. Lorsque l'attaque sonique est lancée, se boucher les oreilles ne sert plus à rien. Si l'adversaire se bouche les oreilles avant que l'attaque sonique n'ait lieu, il n'a pas à effectuer de jet de sauvegarde contre les attaques soniques à effet mental, mais il doit le faire contre celles qui infligent des dégâts. Se boucher les oreilles nécessite de la cire ou une autre matière similaire, et demande une action complexe.

Bien (sous-type). Ce sous-type ne s'applique qu'aux Extérieurs originaires des plans extérieurs d'alignement bon. De fait, la plupart des créatures dotées de ce sous-type sont bonnes (mais elles le conservent si elles changent d'alignement). Tout effet dépendant de l'alignement affecte les créatures dotées de ce sous-type comme si elles étaient bonnes, quel que soit leur alignement actuel (elles sont également victimes des effets dépendant de ce dernier). Une créature pourvue du sous-type Bien vient à bout de la réduction des dégâts de ses adversaires comme si ses armes (naturelles ou non) étaient d'alignement bon (voir *Réduction des dégâts*, plus bas).

Bond (Ext). Lorsque la créature charge un adversaire, elle peut porter une attaque à outrance, y compris deux coups de pattes arrière si elle possède également ce pouvoir.

Caractéristiques inexistantes. Il arrive que des créatures n'aient pas certaines caractéristiques. Cela ne signifie pas qu'elles ont une valeur de 0, mais bel et bien que cette caractéristique n'existe pas pour elles. Une caractéristique inexistante s'accompagne d'un modificateur de +0.

Force. Toute créature capable de manipuler les solides manuellement a au moins 1 en Force.

Les créatures qui ne possèdent pas cette caractéristique ne peuvent pas appliquer la moindre force, soit parce qu'elles n'ont pas de corps physique (ce qui est le cas des spectres), soit parce qu'elles sont incapables de bouger (criards). Elles ratent automatiquement tous leurs tests de Force. Si elles peuvent combattre, elles appliquent leur modificateur de Dextérité au bonus de base à l'attaque (à la place de celui de Force).

Dextérité. Toute créature capable de se déplacer a au moins 1 en Dextérité.

Les créatures n'ayant pas de valeur de Dextérité sont incapables de se déplacer (c'est le cas des criards). Si elles ont la possibilité d'agir, par exemple en lançant des sorts, elles appliquent leur modificateur d'Intelligence aux tests d'initiative (à la place de celui de Dextérité). Elles ratent automatiquement tous leurs jets de Réflexes et leurs tests de Dextérité.

Constitution. Toute créature vivante a au moins 1 en Constitution.

Les créatures sans Constitution n'ont pas de corps physique ou pas de métabolisme. Elles sont automatiquement immunisées contre toutes les attaques qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur, sauf si celles-ci affectent les objets. Les créatures dénuées de Constitution sont également immunisées contre l'absorption d'énergie et l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente de caractéristique. Elles ratent automatiquement leurs tests de Constitution. Elles sont inépuisables et peuvent donc courir indéfiniment sans jamais se fatiguer (à moins que leurs descriptions précise qu'elles sont incapables de courir).

Intelligence. Toute créature capable de penser, d'apprendre ou de se souvenir a au moins 1 en Intelligence.

Les créatures dénuées d'Intelligence sont de simples automates, qui fonctionnent en accord avec leurs instincts ou les instructions reçues. Elles sont immunisées contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral) et ratent automatiquement leurs tests d'Intelligence.

Elles ne gagnent ni dons ni compétences, mais peuvent disposer de dons supplémentaires ou de bonus de compétence raciaux.

Sagesse. Toute créature ayant la moindre perception de ce qui l'entoure a au moins 1 en Sagesse.

Seuls les objets sont dénués de Sagesse. Ce qui n'a pas de Sagesse n'a pas non plus de Charisme, et vice versa.

Charisme. Toute créature capable de faire la différence entre elle-même et le reste du monde a au moins 1 en Charisme.

Tout comme pour la Sagesse, seuls les objets sont dénués de Charisme. Ce qui n'a pas de Charisme n'a pas non plus de Sagesse, et vice versa.

Change-forme (Sur). Une créature pourvue de cette particularité a le pouvoir de prendre l'apparence d'une créature ou d'un type de créature précis (généralement humanoïde), mais elle conserve l'ensemble de ses attributs physiques. Sa nouvelle apparence ne peut s'éloigner de plus d'une catégorie de taille (en plus ou en moins) de sa forme d'origine. Le changement de forme engendre les modifications suivantes :

- La créature conserve le type et le sous-type de sa forme d'origine, mais elle acquiert la taille de la nouvelle.
- Elle perd les armes naturelles, les modes de déplacement et les attaques spéciales extraordinaires de sa forme d'origine.
- Elle gagne les armes naturelles, les modes de déplacement et les attaques spéciales extraordinaires de sa nouvelle forme.

- Elle conserve les attaques spéciales et particularités de sa forme d'origine (à l'exception des souffles et regards).
- Elle conserve les valeurs de caractéristique de sa forme d'origine.
- Elle conserve ses points de vie et jets de sauvegarde.
- Elle conserve les facultés de lanceur de sorts de sa forme d'origine. Toutefois, elle doit être capable de parler intelligiblement pour jeter des sorts à composantes verbales et doit posséder des mains humanoïdes pour lancer des sorts à composantes gestuelles.
- Enfin, le sujet ressemble effectivement à une créature de la nouvelle forme, ce qui lui confère un bonus de +10 aux tests de Déguisement quand il utilise ce pouvoir pour se déguiser.

Chaos (sous-type). Ce sous-type ne s'applique qu'aux Extérieurs originaires des plans extérieurs d'alignement chaotique. De fait, la plupart des créatures dotées de ce sous-type sont chaotiques (mais elles le conservent si elles changent d'alignement). Tout effet dépendant de l'alignement affecte les créatures dotées de ce sous-type comme si elles étaient chaotiques, quel que soit leur alignement actuel (elles sont également victimes des effets dépendant de ce dernier). Une créature pourvue du sous-type Chaos vient à bout de la réduction des dégâts de ses adversaires comme si ses armes (naturelles ou non) étaient d'alignement chaotique (voir *Réduction des dégâts*, plus bas).

Charge en puissance (Ext). Lorsqu'une créature dotée de ce pouvoir charge, elle inflige des dégâts supplémentaires. La quantité de dégâts figure dans la description de la créature.

Constriction (Ext). La créature dotée de ce pouvoir écrase son adversaire, lui infligeant des dégâts contondants chaque fois qu'elle réussit un test de lutte. Les dégâts exacts sont indiqués dans la description de la créature. Si cette dernière possède également le pouvoir étreinte, les dégâts infligés par la constriction s'ajoutent à ceux occasionnés par l'arme naturelle utilisée pour agripper la victime.

Convocation (Mag). Une créature dotée d'un tel pouvoir est à même de convoquer des créatures de son espèce, comme si elle lançait *convocation de monstres*, mais ses chances de succès sont généralement limitées (le pourcentage est précisé dans sa description). Lancez 1d100 ; en cas d'échec, aucune créature ne répond à l'appel. Les créatures convoquées repartent automatiquement d'où elles sont venues 1 heure après avoir été appelées. Notez qu'une créature convoquée ne peut pas user de ce pouvoir dans l'heure qui suit son appel. La plupart des monstres dotés de ce pouvoir ne l'emploient pas à la légère, tout simplement parce qu'ils contractent une dette auprès de celui qu'ils appellent. En général, il y ont recours quand il leur faut sauver leur vie. Un niveau de sort accompagne chaque pouvoir de convocation pour ce qui est des tests de Concentration et des tentatives de dissipation de la créature appelée. Aucun point d'expérience n'est accordé pour les créatures convoquées.

Créature artificielle (type). Les créatures artificielles sont des objets animés ou des monstres créés de toutes pièces.

Attributs. Les créatures artificielles ont les attributs suivants :

- Dés de vie. d10.
- Bonus de base à l'attaque égal à $\frac{3}{4}$ des dés de vie (comme un prêtre).
- Pas de jets de sauvegarde favorables.
- Points de compétence égaux à $(2 + \text{modificateur d'Int, minimum 1})$ par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie, si la créature artificielle possède une valeur d'Intelligence. Cependant, la plupart sont dénuées d'intelligence, ne gagnant ainsi ni points de compétence ni dons.

Traits. Les créatures artificielles ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Pas de valeur de Constitution.
- Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.
- Immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral).
- Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort et les effets de nécromancie.
- Ne peuvent soigner les dégâts, mais peuvent être réparées par un certain type d'effet (voir la description de chaque créature) ou par le biais du don Création de créature artificielle. Une créature artificielle dotée de guérison accélérée bénéficie normalement de cette particularité.
- Immunité contre les coups critiques, les dégâts non-létaux, les affaiblissements temporaires de caractéristique, les diminutions permanentes de caractéristique, l'épuisement et l'absorption d'énergie.
- Immunité contre les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf quand ils affectent également les objets ou quand ils sont inoffensifs).

- Immunité contre la mort par dégâts excessifs. Destruction immédiate lorsque les points de vie chutent à 0 ou moins.
- N'ayant jamais connu la vie, une créature artificielle ne peut pas être rappelée à la vie ou ressuscitée.
- Comme son corps est une masse de matière inerte, il est difficile de détruire une créature artificielle. Elle bénéficie de points de vie supplémentaires selon sa taille, comme le montre la table ci-dessous.

Taille de la créature artificielle	Points de vie supplémentaires
Infime	—
Minuscule	—
Très petite	—
Petite	10
Moyenne	20
Grande	30
Très grande	40
Gigantesque	60
Colossale	80

- Formées au maniement de leurs armes naturelles uniquement, sauf quand elles sont de forme vaguement humanoïde, auquel cas elles sont également formées au maniement de toutes les armes mentionnées dans leur profil.
- Non formées au port des armures.
- Les aberrations ne mangent pas, ne dorment pas et ne respirent pas.

Créature magique (type). Les créatures magiques sont semblables aux animaux, mais elles peuvent avoir une valeur d'Intelligence supérieure à 2. Elles possèdent habituellement des pouvoirs extraordinaires ou surnaturels. Parfois, leur apparence ou leurs coutumes sont des plus étranges.

Attributs. Les créatures magiques ont les attributs suivants :

- Dés de vie. d10.
- Bonus de base à l'attaque égal au total de dés de vie (comme un guerrier).
- Jets de Réflexes et de Vigueur favorables.
- Points de compétence égaux à $(2 + \text{modificateur d'Int, minimum 1})$ par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie.

Traits. Les créatures magiques ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.
- Formées au maniement de leurs armes naturelles uniquement.
- Non formées au port des armures.
- Les créatures magiques mangent, dorment et respirent.

Dragon (type). Les dragons sont des créatures reptiliennes, le plus souvent ailées, qui possèdent de nombreux pouvoirs magiques ou inhabituels.

Attributs. Les dragons ont les attributs suivants :

- Dés de vie. d12.
- Bonus de base à l'attaque égal au total de dés de vie (comme un guerrier).
- Jets de Réflexes, de Vigueur et de Volonté favorables.
- Points de compétence égaux à $(6 + \text{modificateur d'Int, minimum 1})$ par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie.

Traits. Les dragons ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.
- Immunité contre les effets magiques de sommeil et de paralysie.
- Formés au maniement de leurs armes naturelles uniquement, sauf quand ils sont de forme vaguement humanoïde (ou capable d'adopter une telle forme), auquel cas ils sont également formés au maniement des armes courantes et de toutes les armes mentionnées dans leur profil.
- Non formés au port des armures.
- Les aberrations mangent, dorment et respirent.

Eau (sous-type). Ce sous-type est généralement conféré aux élémentaires et Extérieurs qui entretiennent un lien avec le plan élémentaire de l'Eau. Les créatures de l'Eau disposent toujours d'une vitesse de déplacement à la nage et peuvent évoluer dans l'eau sans effectuer le moindre test de Natation. De telles créatures respirent sous l'eau. Généralement, elles respirent aussi à l'air libre.

Élémentaire (type). Les élémentaires sont constitués de l'un des quatre éléments : l'Air, l'Eau, le Feu ou la Terre.

Attributs. Les élémentaires ont les attributs suivants :

- Dés de vie. d8.
- Bonus de base à l'attaque égal à $\frac{3}{4}$ des dés de vie (comme un prêtre).
- Jets de sauvegarde favorables selon l'élément : Vigueur (Eau et Terre) ou Réflexes (Air et Feu).
- Points de compétence égaux à $(2 + \text{modificateur d'Int, minimum } 1)$ par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie.

Traits. Les élémentaires ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie et l'étourdissement.
- Immunité contre les coups critiques et la prise en tenaille.
- Contrairement à la plupart des autres créatures, les élémentaires ne sont pas affublés d'une nature duale : leur âme et leur corps ne font qu'un. Quand un élémentaire est tué, nulle âme n'est libérée. Les sorts rappelant l'âme, comme *rappel à la vie, réincarnation* et *résurrection*, sont donc sans effet. Pour rappeler un élémentaire à la vie, il faut user de *souhait, souhait limité, miracle* ou *résurrection suprême*.
- Formés au maniement de leurs armes naturelles uniquement, sauf quand ils sont de forme vaguement humanoïde, auquel cas ils sont également formés au maniement des armes courantes et de toutes les armes mentionnées dans leur profil.
- Formés au port du type d'armure (légère, intermédiaire ou lourde) apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers. Les élémentaires dont le profil n'indique aucune armure ne sont pas formés au port de l'armure. Ils sont formés au maniement des boucliers s'ils sont également formés au port d'un type d'armure.
- Les élémentaires ne mangent pas, ne dorment pas et ne respirent pas.

Engloutissement (Ext). Si la créature dotée de cette attaque spéciale commence son tour avec un adversaire dans la gueule (voir étreinte, ci-dessous), elle peut tenter un nouveau test de lutte (comme si elle faisait une tentative d'immobilisation). En cas de succès, elle engloutit sa proie, qui subit les dégâts de morsure. Sauf indication contraire, la catégorie de taille de l'adversaire doit être strictement inférieure à la sienne.

Les conséquences de l'engloutissement varient d'une créature à l'autre ; elles sont détaillées dans la description de chacune. Les adversaires avalés sont considérés agrippés, mais pas la créature. Un personnage avalé peut se frayer un passage hors de la cavité stomacale à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante (les dégâts à infliger sont indiqués dans la description de la créature). L'estomac a une CA de $10 + \frac{1}{2}$ bonus d'armure naturelle, sans ajustement de taille ou de Dextérité. Si la victime remporte un test de lutte, elle remonte dans la bouche, où elle peut être mordue et éventuellement avalée de nouveau.

Étreinte (Ext). Si la créature réussit à toucher son adversaire à l'aide d'une arme naturelle de corps à corps (généralement sa morsure ou un coup de griffes), elle inflige des dégâts normaux et peut tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. Aucune attaque de contact n'est nécessaire. Sauf indication contraire, ce pouvoir ne fonctionne que contre les adversaires dont la taille est strictement inférieure à celle de la créature. Toute créature qui engage une lutte a deux options : mener la lutte normalement ou se contenter d'un membre pour saisir son adversaire. Si elle choisit la seconde, elle subit un malus de -20 aux tests de lutte, mais n'est pas considérée agrippée (autrement dit, elle ne perd pas son bonus de Dextérité à la CA, contrôle toujours la zone qui l'entoure et peut utiliser ses attaques restantes contre d'autres adversaires).

Une fois que la créature a assuré sa prise, elle n'inflige pas de dégâts supplémentaires, sauf si elle possède également le pouvoir de constriction (voir ci-dessus). Par la suite, un test de lutte remporté lui permet d'infliger automatiquement les dégâts correspondant au membre qui immobilise l'adversaire plus les dégâts correspondant à la constriction, si la créature possède aussi ce pouvoir (ils sont détaillés dans la description de la créature). Quand la créature saisit son adversaire suite à une attaque de type étreinte, elle l'attire dans l'espace qu'elle occupe, ce qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Si elle le tient d'un seul membre, elle peut même se déplacer, pour peu qu'elle soit assez forte pour le porter ou le traîner.

Extérieur (type). Les Extérieurs sont partiellement composés de l'essence d'un autre plan que le plan Matériel. Certaines créatures acquièrent ce type en atteignant un état d'existence spirituelle supérieur (ou inférieur).

Attributs. Les Extérieurs ont les attributs suivants :

- Dés de vie. d8.
- Bonus de base à l'attaque égal au total de dés de vie (comme un guerrier).
- Jets de Réflexes, de Vigueur et de Volonté favorables.
- Points de compétence égaux à $(8 + \text{modificateur d'Int, minimum } 1)$ par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie.

Traits. Les Extérieurs ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Contrairement à la plupart des autres créatures, les Extérieurs ne sont pas affublés d'une nature duale : leur âme et leur corps ne font qu'un. Quand un Extérieur est tué, nulle âme n'est libérée. Les sorts rappelant l'âme, comme *rappel à la vie*, *réincarnation* et *résurrection*, sont donc sans effet. Pour rappeler un Extérieur à la vie, il faut user de *souhait*, *souhait limité*, *miracle* ou *résurrection suprême*. Toutefois, s'il est doté du sous-type natif, il peut être rappelé à la vie, réincarné ou ressuscité comme n'importe quelle autre créature vivante.
- Formés au maniement des armes courantes, des armes de guerre et de toutes les armes apparaissant dans leur profil.
- Formés au port du type d'armure (légère, intermédiaire ou lourde) apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers. Les Extérieurs dont le profil n'indique aucune armure ne sont pas formés au port de l'armure. Ils sont formés au maniement des boucliers si ils sont également formés au port d'un type d'armure.
- Les élémentaires respirent, mais ils n'ont pas besoin de manger et de dormir (bien qu'ils le puissent). Les Extérieurs natifs respirent, mangent et dorment.

Extraplanaire (sous-type). Ce sous-type est appliqué aux créatures qui ne se trouvent pas dans leur plan d'origine. Elles l'acquièrent et le perdent donc au fil de leurs pérégrinations interplanaires. Cet ouvrage partant du principe que vos rencontres se déroulent dans le plan Matériel, nombre de créatures en sont dotées (mais il faut les retirer dans leur plan d'origine). Du reste, le plan d'origine de tous les monstres est précisé dans leur profil.

Les créatures qui ne sont pas affublées de ce sous-type sont originaires du plan Matériel. Elles acquièrent donc le sous-type extraplanaire quand elles le quittent. Par contre, aucune créature n'est pourvue de ce type quand elle se trouve dans un plan transitoire, comme le plan Astral, le plan Éthétré et le plan de l'Ombre.

Facultés psioniques (Mag). Ces pouvoirs magiques sont générés par la force mentale de la créature. Ils sont toujours utilisables à volonté.

Fée (type). Les fées sont des créatures dotées de pouvoirs surnaturels et liés à la nature, à un lieu ou à un type d'énergie. La plupart sont de forme humaine.

Attributs. Les fées ont les attributs suivants :

- Dés de vie. d6.
- Bonus de base à l'attaque égal à $\frac{1}{2}$ des dés de vie (comme un magicien).
- Jets de Réflexes et de Volonté favorables.
- Points de compétence égaux à $(6 + \text{modificateur d'Int, minimum } 1)$ par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie.

Traits. Les fées ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision nocturne.
- Formées au maniement des armes courantes et des armes apparaissant dans leur profil.
- Formées au port du type d'armure (légère, intermédiaire ou lourde) apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers. Les fées dont le profil n'indique aucune armure ne sont pas formées au port de l'armure. Elles sont formées au maniement des boucliers si elles sont également formées au port d'un type d'armure.
- Les fées mangent, dorment et respirent.

Feu (sous-type). Une créature dotée de ce sous-type est immunisée contre le feu. Par contre, elle est vulnérable au froid, ce qui signifie qu'elle subit 50 % de dégâts en plus face aux attaques de froid, qu'un jet de sauvegarde soit autorisé ou pas (et qu'il soit réussi ou non).

Froid (sous-type). Une créature dotée de ce sous-type est immunisée contre le froid. Par contre, elle est vulnérable au feu, ce qui signifie qu'elle subit 50 % de dégâts en plus face aux attaques de feu, qu'un jet de sauvegarde soit autorisé ou pas (et qu'il soit réussi ou non).

Géant (type). Les géants sont des créatures humanoïdes dotées d'une grande force physique, et souvent de taille G au moins.

Attributs. Les géants ont les attributs suivants :

- Dés de vie. d8.
- Bonus de base à l'attaque égal à $\frac{3}{4}$ des dés de vie (comme un prêtre).
- Jets de Vigueur favorables.

- Points de compétence égaux à $(2 + \text{modificateur d'Int, minimum 1})$ par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie.

Traits. Les géants ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision nocturne.
- Formés au maniement des armes courantes, des armes de guerre et de leurs éventuelles armes naturelles.
- Formés au port du type d'armure (légère, intermédiaire ou lourde) apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers. Les géants dont le profil n'indique aucune armure ne sont pas formés au port de l'armure. Ils sont formés au maniement des boucliers s'ils sont également formés au port d'un type d'armure.
- Les géants mangent, dorment et respirent.

Gobelinoïde (sous-type). Les gobelinoïdes sont des humanoïdes à la nature furtive qui vivent de la chasse et du pillage. Ils parlent tous le gobelin.

Guérison accélérée (Ext). La créature récupère les points de vie perdus à un rythme extrêmement rapide, le plus souvent à raison de plusieurs pv par round. Cette distinction exceptée, la guérison accélérée fonctionne exactement comme la guérison naturelle. Elle ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause de malnutrition, de déshydratation ou d'asphyxie, et ne fait pas repousser les membres tranchés ou perdus, pas plus qu'elle ne permet de les ressouder.

Humanoïde (type). Les humanoïdes ont généralement deux bras, deux jambes et une tête (ou au moins un torse, des bras et une tête). Ils n'ont que peu de pouvoirs surnaturels ou extraordinaires (voire pas du tout), mais sont doués de langage et évoluent au sein de sociétés développées. Ils sont le plus souvent de taille P ou M. Tous possèdent également un sous-type, comme elfe, gobelinoïde ou reptilien.

Les humanoïdes ayant 1 dé de vie échangent leurs attributs d'humanoïde contre leurs aptitudes de classe de PJ ou de PNJ. Ils sont présentés comme des hommes d'armes de niveau 1, ce qui signifie qu'ils ont des facultés de combat moyennes et des jets de sauvegarde faibles.

Les humanoïdes ayant plus de 1 dé de vie sont les seuls qui exploitent les attributs de ce type.

Attributs. Les humanoïdes ont les attributs suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Dés de vie. d8 ou par une classe de personnage.
- Bonus de base à l'attaque égal à $\frac{3}{4}$ des dés de vie (comme un prêtre).
- Jets de Réflexes favorables (généralement variable).
- Points de compétence égaux à $(2 + \text{modificateur d'Int, minimum 1})$ par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie ; ou par une classe de personnage.

Traits. Les humanoïdes ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Formés au maniement des armes courantes, ou par une classe de personnage.
- Formés au port du type d'armure (légère, intermédiaire ou lourde) apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers, ou par une classe de personnage. Les humanoïdes dont le profil n'indique aucune armure ne sont pas formés au port de l'armure. Ils sont formés au maniement des boucliers s'ils sont également formés au port d'un type d'armure.
- Les humanoïdes mangent, dorment et respirent.

Humanoïde monstrueux (type). Ces humanoïdes ont des traits ou des membres monstrueux. Le plus souvent, ils sont dotés de pouvoirs magiques.

Attributs. Les humanoïdes monstrueux ont les attributs suivants :

- Dés de vie. d8.
- Bonus de base à l'attaque égal au total de dés de vie (comme un guerrier).
- Jets de Réflexes et de Volonté favorables.
- Points de compétence égaux à $(2 + \text{modificateur d'Int, minimum 1})$ par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie.

Traits. Les humanoïdes monstrueux ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Formés au maniement des armes courantes et des armes apparaissant dans leur profil.
- Formés au port du type d'armure (légère, intermédiaire ou lourde) apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers. Les humanoïdes monstrueux dont le profil n'indique aucune armure ne sont pas formés au port de l'armure. Ils sont formés au maniement des boucliers s'ils sont également formés au port d'un type d'armure.
- Les humanoïdes monstrueux mangent, dorment et respirent.

Immunité contre les sorts (Ext). Une créature dotée de ce pouvoir ignore les effets des sorts et pouvoirs magiques qui la prennent directement pour cible. Cela fonctionne sur le même principe que la résistance à la

magie, si ce n'est qu'on ne peut en venir à bout. Parfois, cette immunité ne s'applique que face à certains types ou niveaux de sorts. Les sorts n'autorisant pas de test de résistance à la magie ne sont pas affectés par ce pouvoir.

Intangible (sous-type). Les créatures intangibles n'ont pas de corps physique. Elles ne peuvent être touchées que par les autres entités intangibles, les armes magiques et les créatures qui frappent comme si elles maniaient des armes magiques, les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Elles sont immunisées contre toutes les attaques non magiques. Même quand elles sont touchées par un sort ou une arme magique, elles ont 50 % de chances de ne pas être affectées par l'attaque (sauf si celle-ci est portée avec une arme *spectrale*, relève de l'énergie négative ou de l'énergie positive, ou provient d'un effet de force, comme c'est le cas pour *projectile magique*). Bien qu'il ne s'agisse pas d'une attaque magique, l'eau bénite affecte les morts-vivants intangibles (là encore, avec 50 % de chances de fonctionner).

Les créatures intangibles n'ont pas d'armure naturelle, mais disposent d'un bonus de parade égal à leur bonus de Charisme (+1 minimum, même si leur valeur de Charisme est trop faible pour qu'elles puissent prétendre au moindre bonus).

Les créatures intangibles peuvent, dans une certaine mesure, traverser les objets solides à volonté, mais elles doivent rester adjacentes à la surface extérieure de ces derniers. Cela signifie qu'elles sont incapables de traverser des objets dont l'espace est plus grand que le leur. Elles ressentent la présence des créatures et objets situés dans une case adjacente, mais leurs ennemis bénéficient d'un camouflage total (50 % de chances de rater) quand elles se trouvent dans un objet. Pour voir plus loin et porter une attaque normale, il leur faut en sortir. De son côté, la créature intangible ainsi dissimulée bénéficie d'un abri total. Il ne s'agit plus que d'un abri quand elle s'en prend à un adversaire situé hors de l'objet. Cela signifie que son ennemi peut également la frapper s'il a préparé son action. Notez que les créatures intangibles sont incapables de traverser un effet de force.

Leurs attaques traversent, sans en tenir compte, l'armure, le bouclier et l'armure naturelle de leurs cibles, même si ces dernières continuent de bénéficier normalement de leur bonus de parade et de celui qu'elles doivent éventuellement à un effet de force (comme *armure de mage*). Elles se déplacent et agissent aussi aisément dans l'eau qu'à l'air libre. Elles ne tombent pas et ne peuvent donc pas subir de dégâts de chute. Elles sont incapables de se livrer à des attaques de croc-en-jambe ou de lutte (et sont immunisées contre celles-ci). En fait, elles sont incapables de se livrer à une action physique consistant à déplacer ou à manipuler un adversaire ou son équipement (et ne peuvent être sujettes à de telles actions). Elles ne pèsent rien et ne déclenchent donc pas les pièges actionnés par le poids.

Elles se déplacent dans un silence total et ne peuvent pas être entendues à l'aide de tests de Perception auditive, sauf si elles font volontairement du bruit. Enfin, elles n'ont pas de valeur de Force ; c'est donc leur modificateur de Dextérité qui s'applique à leurs attaques au corps à corps (de même qu'à leurs attaques à distance). Face à elles, les sens qui ne dépendent pas de la vue, comme l'odorat ou la vision aveugle, sont peu ou pas utiles. Enfin, elles sont pourvues d'un sens de l'orientation inné et se déplacent à leur vitesse maximale, même quand elles ne voient rien.

Loi (sous-type). Ce sous-type ne s'applique qu'aux Extérieurs originaires des plans extérieurs d'alignement loyal. De fait, la plupart des créatures dotées de ce sous-type sont loyales (mais elles le conservent si elles changent d'alignement). Tout effet dépendant de l'alignement affecte les créatures dotées de ce sous-type comme si elles étaient loyales, quel que soit leur alignement actuel (elles sont également victimes des effets dépendant de ce dernier). Une créature pourvue du sous-type Loi vient à bout de la réduction des dégâts de ses adversaires comme si ses armes (naturelles ou non) étaient d'alignement loyal (voir *Réduction des dégâts*, plus bas).

Mal (sous-type). Ce sous-type ne s'applique qu'aux Extérieurs originaires des plans extérieurs d'alignement mauvais. (Ces Extérieurs sont également appelés fiélons.) De fait, la plupart des créatures dotées de ce sous-type sont mauvaises (mais elles le conservent si elles changent d'alignement). Tout effet dépendant de l'alignement affecte les créatures dotées de ce sous-type comme si elles étaient mauvaises, quel que soit leur alignement actuel (elles sont également victimes des effets dépendant de ce dernier). Une créature pourvue du sous-type Mal vient à bout de la réduction des dégâts de ses adversaires comme si ses armes (naturelles ou non) étaient d'alignement mauvais (voir *Réduction des dégâts*, plus bas).

Métamorphe (sous-type). Les métamorphes ont le pouvoir surnaturel d'adopter une ou plusieurs formes. Nombre d'effets magiques permettent d'en faire autant et toutes les créatures capables de se transformer ne relèvent pas de ce sous-type.

Traits. Les métamorphes ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Formés au maniement de leurs armes naturelles, des armes courantes et de toutes les armes figurant dans leur profil.

- Formés au port de l'armure apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers. Les métamorphes dont le profil n'en indique pas ne sont formés au port d'aucune armure. Ils sont formés au maniement des boucliers s'ils sont également formés au port d'un type d'armure.

Modes de déplacement. Certaines créatures possèdent des modes de déplacement autres que la marche ou la course. Sauf précision contraire, tous sont d'origine naturelle (et non magique).

Creusement. La créature peut creuser des galeries dans la terre, mais pas dans la roche (sauf si sa description mentionne le contraire). Il lui est impossible de « courir » ou de « charger » en creusant. Généralement, elle ne laisse derrière elle aucun tunnel utilisable par autrui (ce qu'elle déblaye est laissé derrière elle ou elle se contente de traverser la terre). Pour de plus amples détails, reportez-vous à la description de chaque créature.

Escalade. Toute créature ayant ce mode de déplacement bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Elle doit effectuer un test de compétence chaque fois qu'elle tente de grimper à un mur (ou de gravir une pente) auquel est associé un DD supérieur à 0, mais elle a la possibilité de faire 10 même sous la menace de l'ennemi ou si elle n'avait théoriquement pas le temps de le faire. Elle grimpe toujours à la vitesse indiquée. Si le monstre tente une escalade accélérée, il double sa vitesse d'escalade (ou peut utiliser sa vitesse de base au sol, au choix) et n'effectue qu'un seul test de compétence, qui s'accompagne d'un malus de -5. Il est impossible de « courir » en grimpant. La créature conserve son bonus de Dextérité à la CA pendant une escalade, et ses adversaires ne bénéficient d'aucun bonus particulier pour la toucher.

Nage. La créature peut se déplacer dans l'eau à la vitesse indiquée sans avoir besoin d'effectuer de test de Natation. Chaque fois qu'elle tente une action spéciale ou d'éviter un danger, elle bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation. Elle peut toujours choisir de faire 10, même si on la distrait ou si elle n'avait théoriquement pas le temps de le faire. Il est possible de « courir » en nageant, mais uniquement à condition de nager en ligne droite.

Vol. La créature peut voler à la vitesse indiquée si elle ne porte pas plus qu'une charge légère. Notez qu'une armure intermédiaire ne constitue pas forcément une charge intermédiaire. La vitesse en vol s'accompagne d'une parenthèse indiquant le degré de manœuvrabilité du monstre, selon les critères suivants :

- Parfaite. La créature peut exécuter toutes les manœuvres aériennes qu'elle souhaite, ou presque. Elle se déplace dans les airs comme un humain en pleine possession de ses moyens le fait sur la terre ferme.
- Bonne. La créature est extrêmement agile dans les airs. Cela étant, elle ne change pas aussi aisément de direction que si elle disposait d'une manœuvrabilité parfaite.
- Moyenne. La créature vole comme un oiseau de petite taille.
- Médiocre. Elle vole comme un grand oiseau.
- Déplorable. Elle sait à peine voler.

Tout monstre capable de voler peut attaquer en piqué. Cette attaque fonctionne comme une charge, mais la créature doit parcourir un minimum de 9 mètres tout en plongeant d'au moins 3 mètres. Elle ne peut frapper qu'à l'aide de ses griffes ou de ses serres, mais inflige des dégâts doublés en cas de coup au but. Il est possible de « courir » en volant, à condition de voler en ligne droite.

Mort-vivant (type). Les morts-vivants sont des créatures qui étaient autrefois vivantes et qui, une fois mortes, ont été ranimées par les puissances surnaturelles ou divines.

Attributs. Les morts-vivants ont les attributs suivants :

- Dés de vie. d12.
- Bonus de base à l'attaque égal à $\frac{1}{2}$ des dés de vie (comme un magicien).
- Jets de Volonté favorables.
- Points de compétence égaux à $(4 + \text{modificateur d'Int, minimum 1})$ par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie, si le mort-vivant possède une valeur d'Intelligence. Cependant, beaucoup sont dénués d'intelligence, ne gagnant ainsi ni points de compétence ni dons.

Traits. Les morts-vivants ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Pas de valeur de Constitution.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral).
- Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies et les effets de mort.
- Immunité contre les coups critiques, les dégâts non-létaux, les diminutions permanentes de caractéristique, l'absorption d'énergie, la fatigue et l'épuisement.. Immunité contre les affaiblissements temporaires visant les caractéristiques physiques (Force, Dextérité et Constitution)
- Ne peuvent soigner seuls les dégâts s'ils n'ont pas de valeur d'Intelligence. Toutefois, l'énergie négative (comme un sort de *blessure*) permet de les soigner. La particularité guérison accélérée fonctionne normalement, qu'elle soit l'Intelligence de la créature.

- Immunité contre les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf quand ils affectent également les objets ou quand ils sont inoffensifs).
- Utilisent le modificateur de Charisme dans le cadre des tests de Concentration.
- Immunité contre la mort par dégâts excessifs, mais destruction immédiate lorsque les points de vie chutent à 0 ou moins.
- Non affectés par les pouvoirs et sorts de *rappel à la vie* ou *réincarnation*. Cependant, *résurrection* et *résurrection suprême* les affectent normalement. Ces sorts font d'eux les créatures vivantes qu'ils étaient avant.
- Formés au maniement de leurs armes naturelles, des armes courantes et des armes mentionnées dans leur profil.
- Formés au port du type d'armure (légère, intermédiaire ou lourde) apparaissant dans leur profil, ainsi qu'aux types plus légers. Les morts-vivants dont le profil n'indique aucune armure ne sont pas formés au port de l'armure. Ils sont formés au maniement des boucliers s'ils sont également formés au port d'un type d'armure.
- Les morts-vivants ne mangent pas, ne dorment pas et ne respirent pas.

Natif (sous-type). Ce sous-type n'est applicable qu'aux Extérieurs. Ceux qui en sont dotés ont des ancêtres mortels ou entretiennent un lien étroit avec le plan Matériel. De fait, ils peuvent être rappelés à la vie, réincarnés ou ressuscités (comme n'importe quelle autre créature vivante). Les créatures issues de ce sous-type sont originaires du plan Matériel.

Contrairement aux véritables Extérieurs, les Extérieurs natifs ont besoin de manger et de dormir.

Nuée (sous-type). Les nuées sont d'importantes concentrations de créatures de taille I, Min ou TP qui sont considérées comme une seule et unique créature en termes de jeu. Sauf indication contraire, une nuée présente toutes les spécificités de son type. Elle a un ensemble de dés de vie et de points de vie, un modificateur d'initiative, une vitesse de déplacement et une classe d'armure. Elle effectue des jets de sauvegarde comme une seule et même créature.

Une nuée occupe une case (si elle est constituée de créatures non volantes) ou un cube (si elle est constituée de créatures volantes) de 3 mètres d'arête, mais son allonge est de 0 mètre. Quand elle passe à l'attaque, la nuée entre dans l'espace occupé de son adversaire, provoquant ainsi une attaque d'opportunité de sa part. Elle occupe alors le même espace que celui-ci, quelle que soit la taille de ce dernier, car elle le recouvre littéralement. Elle peut traverser des cases occupées par des ennemis (et vice versa) sans la moindre gêne, mais elle provoque alors des attaques d'opportunité. En outre, elle peut se faufiler dans les trous et fissures assez grands pour renfermer l'un des spécimens la composant.

Une nuée de créatures de taille TP est constituée de 300 créatures non volantes ou de 1 000 créatures volantes. Une nuée de créatures de taille Min est constituée de 1 500 créatures non volantes ou de 5 000 créatures volantes. Une nuée de créatures de taille I est constituée de 10 000 créatures, qu'elles volent ou non. Les nuées de créatures non volantes renferment bien plus de créatures qu'une case de 3 m x 3 m ne saurait en accueillir normalement, car elles sont particulièrement denses. Du reste, les créatures les constituant se marchent les unes sur les autres lorsqu'elles se déplacent ou attaquent. Les nuées les plus grandes sont en réalité constituées de plusieurs nuées. L'espace occupé par les nuées est aisément façonnable, mais toutes restent généralement adjacentes.

Traits. Une nuée n'a ni avant, ni arrière, ni anatomie discernable. Elle est donc immunisée contre les coups critiques et la prise en tenaille. Les armes tranchantes et perforantes infligent des dégâts réduits de moitié aux nuées constituées de créatures de taille TP. De leur côté, les nuées de taille I ou Min sont immunisées contre les dégâts de toutes les armes.

Les nuées se dispersent quand elles tombent à 0 pv ou moins. Elles ne sont jamais chancelantes et les dégâts qu'elles subissent ne peuvent les conduire à un état mourant. En outre, il est impossible de leur faire un croc-en-jambe, de les agripper ou de les bousculer. Elles ne peuvent pas davantage agripper un adversaire.

Les nuées sont immunisées contre les sorts et effets qui visent un nombre précis de créatures (ce qui inclut les sorts ne visant qu'une cible, comme *désintégration*), à l'exception des effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral) quand elles possèdent une valeur d'Intelligence et un esprit de ruche. Les sorts et effets de zone, comme les armes à impact et de nombreuses évocations, leur infligent demi-dégâts.

Les nuées composées de créatures de taille I ou Min sont vulnérables aux grands vents, comme ceux créés par une *bourrasque*. Pour ce qui est de déterminer les effets du vent sur une nuée, considérez celle-ci comme un monstre de même taille que les créatures qui la constituent (voir *Vents*). Les effets de vent infligent à une nuée 1d6 points de dégâts non-létaux par niveau de sort (ou dé de vie de la créature qui en est à l'origine, comme dans le cas du cyclone d'un élémentaire de l'Air). Une nuée qui sombre dans l'inconscience en raison d'un trop grand nombre de points de dégâts non-létaux est désorganisée et se disperse. Elle ne se réorganise pas avant que ses points de vie ne dépassent les dégâts qui lui ont été infligés.

Attaque de nuée. Les créatures dotées de ce sous-type ne portent pas d'attaques classiques au corps à corps. Elles infligent automatiquement des dégâts aux créatures dont elles occupent l'espace au terme de leur déplacement, sans effectuer de jet d'attaque. Leur profil propose « nuée » aux lignes consacrées à l'attaque et à l'attaque à outrance, sans que le moindre bonus à l'attaque soit précisé. La quantité de dégâts infligée par une nuée est basée sur le nombre de ses dés de vie, comme le montre la table ci-dessous.

DV de la nuée Dégâts de base de la nuée

1–5	1d6
6–10	2d6
11–15	3d6
16–20	4d6
21 ou plus	5d6

Sauf indication contraire, les attaques d'une nuée ne sont pas magiques. Une réduction des dégâts suffisamment élevée, l'intangibilité et autres pouvoirs spéciaux confèrent une immunité contre les nuées (ou une bonne résistance). Ceci dit, certaines usent également d'acide, de venin, d'absorption de sang ou d'autres attaques spéciales.

Les nuées ne contrôlent pas la case dans laquelle elles se trouvent en compagnie de leur victime, et ne portent donc pas d'attaques d'opportunité. Par contre, elles distraient leurs adversaires, comme suit :

Distraction (Ext). Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + ½ DV de la nuée + son modificateur de Constitution ; le DD exact est donné dans la description de chacune) ou se sentir nauséeuse pendant 1 round. Pour lancer un sort ou se concentrer dans l'espace d'une nuée, il faut réussir un test de Concentration (DD 20 + niveau du sort). Il faut également en réussir un (DD 20) pour utiliser des compétences exigeant patience et concentration. Ce pouvoir n'affecte pas la cible si elle n'est pas vulnérable aux dégâts de la nuée.

Odorat (Ext). Ce pouvoir permet à la créature de sentir l'approche de ses adversaires, de repérer ceux qui se cachent, ou de les pister à l'odeur. La créature peut identifier les odeurs familières, de la même manière que les humains sont capables de reconnaître ce qu'ils ont déjà vu.

L'odorat permet à la créature de repérer ses adversaires à 9 mètres de distance. S'ils sont dans le sens du vent, la portée passe à 18 mètres ; s'ils sont contre le vent, elle tombe à 4,50 mètres. Toutes ces distances sont doublées en cas d'odeur forte (fumée ou matière en décomposition), et triplées si l'odeur est particulièrement entêtante (musc de putois ou puanteur de troglodyte).

Quand une créature repère une odeur, elle ne sait pas l'endroit exact d'où elle provient ; elle sait juste qu'elle se trouve quelque part à portée. Une action de mouvement lui suffit pour déterminer la direction de l'odeur. Enfin, si elle se trouve à moins de 1,50 mètre, elle peut la localiser avec précision.

Si elle possède le don Pistage, la créature peut suivre des traces à l'odeur, pour peu qu'elle réussisse les tests de Sagesse (ou de Survie) nécessaires. Si la piste est fraîche, le DD du test est généralement de 10 (quelle que soit la surface sur laquelle l'adversaire est passé). Il augmente ou diminue en fonction de l'intensité de l'odeur, du nombre de cibles suivies et du temps qui s'est écoulé depuis leur passage (+2 par heure). Ces détails exceptés, cette utilisation du pouvoir obéit aux mêmes règles que le don Pistage. Une créature suivant les traces à l'odeur ignore les effets de la surface et de la mauvaise visibilité.

Paralysie (Ext ou Sur). Cette attaque spéciale immobilise la victime. Une créature paralysée est incapable de se déplacer, de parler ou d'entreprendre une action physique. Elle est clouée sur place, immobile et sans défense. La paralysie affecte le corps et on y résiste au moyen d'un jet de Vigueur (la description de la créature donne le DD de sauvegarde). Contrairement à *immobilisation de personne* et autres effets similaires, la paralysie n'autorise pas un jet de sauvegarde par round. Une créature ailée paralysée dans les airs tombe. Une créature évoluant dans l'eau ne peut plus nager et court le risque de se noyer.

Pattes arrière (Ext). Une créature dotée de cette attaque spéciale bénéficie d'attaques naturelles supplémentaires quand elle parvient à agripper son adversaire. Normalement, un monstre ne peut attaquer qu'avec une seule de ses armes naturelles en situation de lutte. Cependant, s'il possède ce pouvoir, il peut généralement porter deux attaques de griffes supplémentaires, utilisables contre l'adversaire agrippé uniquement. Ces attaques ne sont pas sujettes au malus habituel de -4 que l'on applique lorsque l'on attaque à l'aide d'une arme naturelle en situation de lutte.

Pour utiliser ce pouvoir, le monstre doit commencer son tour agrippé à sa victime. Il lui est impossible d'engager une lutte et d'user de ses pattes arrière dans le même tour.

Perception aveugle (Ext). À l'aide de sens autres que la vue (ouïe, odorat, etc.), la créature remarque tout ce qu'elle est incapable de distinguer par le biais de la vue. En règle générale, la créature n'a pas besoin d'effectuer de tests de Détection ou de Perception auditive pour remarquer les individus se trouvant à portée de son pouvoir de vision aveugle, mais elle doit disposer d'une ligne d'effet avec la créature qu'elle souhaite voir. Les adversaires qu'elle ne saurait voir bénéficient d'un camouflage total à son égard, et elle a donc des chances de les rater quand elle les frappe. La visibilité affecte ses déplacements normalement. Enfin, la créature est privée de son bonus de Dex à la CA contre les attaques des créatures qu'elle ne peut voir.

Perception des vibrations (Ext). La créature est sensible aux vibrations et localise automatiquement tout ce qui est en contact avec le sol. Les monstres aquatiques dotés de ce pouvoir ressentent également la présence des créatures évoluant dans l'eau. Le rayon est indiqué dans la description.

Piétinement (Ext). En entreprenant une action complexe, la créature peut se déplacer à deux fois sa vitesse et piétiner un adversaire dont la catégorie de taille est strictement inférieure à la sienne. Pour ce faire, elle n'a qu'à marcher sur sa cible. Toute créature dont l'espace est totalement occupé par l'assaillant est sujette à l'attaque de piétinement.

Si l'espace de la cible fait plus de 1,50 mètre, elle n'est piétinée que si l'assaillant passe sur toutes les cases qu'elle occupe. Si celui-ci ne passe que sur une partie de l'espace occupé par la cible, cette dernière est en droit de lui porter une attaque d'opportunité (accompagnée d'un malus de -4). Si l'assaillant achève son déplacement dans une case qui lui est interdite, il est déplacé vers la dernière case possible par laquelle il est passé ou vers la case la plus proche (le cas échéant).

Cette attaque inflige des dégâts contondants (dégâts de coup de la créature + 1,5 fois son modificateur de Force). Le nombre exact est indiqué dans la description.

L'adversaire pris pour cible peut tenter une attaque d'opportunité, mais avec un malus de -4. S'il décide de ne pas la porter, il peut s'écartier partiellement en réussissant un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié. Le DD de sauvegarde est égal à $10 + \frac{1}{2} DV$ de la créature + son modificateur de Force (le DD exact est donné dans la description). L'assaillant ne peut infliger des dégâts de piétinement à une même cible qu'une seule fois par round, même s'il lui passe plusieurs fois de plus.

Plante (type). Cette catégorie regroupe toutes les créatures d'origine végétale. Notez que les plantes normales, comme celles qui poussent dans les jardins et les champs, n'ont pas de valeurs de Sagesse et de Charisme (voir *Caractéristiques inexistantes*, plus haut) ; bien qu'elles soient vivantes, il ne s'agit donc pas de créatures, mais d'objets.

Attributs. Les plantes ont les attributs suivants :

- Dés de vie. d8.
- Bonus de base à l'attaque égal à $\frac{3}{4}$ des dés de vie (comme un prêtre).
- Jets de Vigueur favorables.
- Points de compétence égaux à $(2 + \text{modificateur d'Int, minimum 1})$ par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie, si la plante possède une valeur d'Intelligence. Cependant, certaines sont dénuées d'intelligence, ne gagnant ainsi ni points de compétence ni dons.

Traits. Les plantes ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Vision nocturne.
- Immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral).
- Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, la métamorphose et l'étourdissement.
- Immunité contre les coups critiques.
- Formées au maniement de leurs armes naturelles uniquement.
- Non formées au port des armures.
- Les plantes mangent et respirent, mais elles ne dorment pas.

Poison/venin (Ext). Dans l'immense majorité des cas, les poisons ou venins causent un affaiblissement temporaire. La cible a droit à un jet de Vigueur pour s'en prémunir. Sauf précision contraire, et quel que soit le résultat de ce premier jet de sauvegarde, elle doit en effectuer un second (identique) 1 minute après afin de déterminer si la substance toxique a un effet secondaire sur son organisme. La description de la créature fournit tous les détails nécessaires.

Une créature dotée d'une attaque empoisonnée est immunisée contre son propre venin et celui des autres représentants de son espèce.

Le jet de Vigueur à effectuer contre une substance toxique s'accompagne d'un DD égal à $10 + \frac{1}{2} DV$ raciaux de la créature + son modificateur de Constitution (le DD exact est donné dans la description). En cas de succès, l'adversaire échappe à l'effet.

Pouvoirs spéciaux. Les pouvoirs spéciaux peuvent être de nature extraordinaire (Ext), magique (Mag) ou surnaturelle (Sur).

Pouvoirs extraordinaires. Ils ne sont pas magiques. Ils continuent de fonctionner à l'intérieur d'une *zone d'antimagie* et les défenses classiques contre la magie sont inefficaces contre eux. Sauf indication contraire, il faut une action libre pour y faire appel.

Pouvoirs magiques. Ils fonctionnent exactement comme des sorts (même s'ils ne s'accompagnent d'aucune composante verbale, gestuelle ou matérielle et s'ils ne nécessitent jamais de focaliseur ou de dépense de PX). Ils disparaissent à l'intérieur d'une *zone d'antimagie* et sont soumis à la résistance à la magie de la cible quand les sorts qu'ils reproduisent le sont également.

Le plus souvent, ils ne peuvent être utilisés qu'un nombre de fois limité, sauf si le texte indique que la créature peut s'en servir à volonté. Sauf indication contraire, l'utilisation d'un pouvoir magique exige une action simple et expose aux attaques d'opportunité. Ceci dit, il est possible d'effectuer un test de Concentration pour utiliser un pouvoir magique sur la défensive et ainsi ne pas provoquer d'attaque d'opportunité, comme dans le cas d'un sort. On peut interrompre l'utilisation d'un pouvoir magique au même titre que l'incantation d'un sort. Par contre, ce type de pouvoir ne peut pas servir de contresort (de même qu'il est impossible de le contrer à l'aide d'un contresort).

Quand une créature dispose de pouvoirs magiques, le niveau auquel elle les lance est indiqué, ce qui permet de connaître toutes les variables associées au pouvoir (comme la portée et la durée). Il arrive que le niveau mentionné ne modifie en rien le pouvoir, et même qu'il soit inférieur au niveau qu'il faut normalement avoir pour lancer le sort correspondant. Si aucun niveau de lanceur de sorts n'est indiqué, il est alors égal au nombre de DV de la créature.

Au cas où le pouvoir s'accompagne d'un jet de sauvegarde, celui-ci est égal à 10 + niveau du sort correspondant au pouvoir + modificateur de Charisme du monstre.

Certains pouvoirs magiques reproduisent les effets de sorts qui œuvrent différemment quand ils sont lancés par des personnages issus d'autres classes. Les pouvoirs magiques sont censés dupliquer les versions propres aux magiciens et ensorceleurs. Si le sort en question ne relève pas de ces deux classes, il s'agit d'un sort de prêtre, de druide, de bard, de paladin ou de rôdeur (dans cet ordre).

Pouvoirs surnaturels. Ils sont d'origine magique. Ils cessent de fonctionner à l'intérieur d'une *zone d'antimagie*, mais ne sont pas soumis à la résistance à la magie de la cible. On ne peut pas les dissiper. Sauf indication contraire, il faut une action simple pour y faire appel. Tout comme les pouvoirs magiques, ils peuvent être utilisés à volonté ou, au contraire, s'accompagner d'une limite d'utilisation. Par contre, eux ne provoquent jamais d'attaque d'opportunité et il est impossible d'interrompre la créature quand elle y fait appel (elle n'a donc jamais besoin d'effectuer de tests de Concentration pour s'en servir). Elle utilise ses pouvoirs surnaturels avec un niveau de lanceur de sorts égal au nombre de ses DV, à moins qu'il ne soit précisé dans sa description.

Si un jet de sauvegarde est autorisé, il est égal à 10 + $\frac{1}{2}$ DV raciaux de la créature + son modificateur de caractéristique (généralement le Charisme).

Présence terrifiante (Ext). Grâce à ce pouvoir, les adversaires de la créature sont affectés par sa seule présence. L'effet se déclenche automatiquement quand la créature exécute une action pouvant impressionner. Tous les adversaires à portée et voyant la créature peuvent être effrayés ou secoués.

Les actions déclenchant ce pouvoir sont indiquées dans la description de la créature. La portée de la présence terrifiante est généralement de 9 mètres et son effet dure souvent pendant 5d6 rounds.

À noter que ce pouvoir ne peut affecter que les adversaires ayant un nombre de niveaux ou de DV inférieur à celui de la créature. Les adversaires affectés peuvent résister à l'aide d'un jet de Volonté, dont le DD est égal à 10 + $\frac{1}{2}$ DV raciaux de la créature + son modificateur de Charisme (le DD exact étant donné dans la description). Tout adversaire réussissant son jet de Volonté est immunisé contre la présence terrifiante de la créature pendant 24 heures. Il s'agit d'un effet de terreur mental.

Rayon (Mag ou Sur). Tout rayon prend la forme d'une attaque de contact à distance. Il nécessite un jet d'attaque de contact à distance et ne tient aucun compte de l'armure, de l'armure naturelle ou du bouclier de la cible. Les rayons n'ont pas de facteur de portée. La description de la créature indique la portée maximale, les effets et le jet de sauvegarde applicable.

Réduction des dégâts (Ext ou Sur). La créature ne tient aucun compte des attaques portées par la plupart des armes et attaques naturelles. Les blessures qui lui sont faites se referment instantanément, à moins que l'arme ne ricoche contre son cuir ou ses écailles (quoi qu'il en soit, l'adversaire sait que son attaque est restée sans effet). La créature est affectée normalement par les divers types d'énergie destructive (même d'origine non magique), les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Certains types d'armes peuvent néanmoins lui infliger des dégâts normaux (voir ci-dessous).

La ligne mentionne le nombre de points de dégâts ignorés (qui est le plus souvent compris entre 5 et 15 points) et le type d'arme annulant ce pouvoir.

Certains monstres sont vulnérables aux dégâts perforants, contondants ou tranchants.

D'autres monstres sont vulnérables à certains matériaux, comme l'argent alchimique, l'adamantium ou le fer froid. Les attaques qui ne sont pas portées à l'aide du bon matériau voient leurs dégâts réduits, même si l'arme présente un bonus d'altération.

Certains monstres sont vulnérables aux armes magiques. Toute arme dotée d'un bonus d'altération de +1 au moins aux jets d'attaque et de dégâts passe leur réduction des dégâts. Les armes naturelles de ces monstres sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de leurs adversaires. Quelques monstres très puissants ne sont vulnérables qu'aux armes épiques, à savoir des armes magiques dotées d'un bonus d'altération de +6 au moins. Les armes naturelles de ces créatures sont également considérées comme des armes épiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de leurs adversaires.

Certains monstres sont vulnérables aux armes d'alignement bon, chaotique, loyal ou mauvais. Quand un prêtre lance *arme alignée*, les armes affectées gagnent une ou plusieurs de ces propriétés, sachant que certaines armes magiques les possèdent déjà. Une créature dotée d'un sous-type d'alignement (Bien, Chaos, Loi ou Mal) peut vaincre ce type de dégâts à l'aide de ses armes naturelles ou manufaturées, comme si elle disposait de l'alignement (ou des alignements) correspondant au sous-type de la créature.

Lorsqu'une réduction des dégâts présente un tiret (—) après la barre oblique, cela signifie qu'aucune arme ne peut venir à bout de celle-ci.

Quelques créatures peuvent être blessées par plusieurs types d'armes. Les deux types d'armes passent donc outre cette réduction des dégâts.

Enfin, dans le cas d'une poignée de créatures, il faut employer une combinaison de différents types d'attaques pour passer outre la réduction des dégâts. Une arme qui entre dans une seule de deux catégories n'est donc d'aucune utilité pour vaincre sa réduction des dégâts.

Regard (Sur). Cette attaque a lieu quand le regard de l'adversaire croise celui de la créature. Son effet peut être extrêmement varié : pétrification, mort, charme, etc. Sa portée est généralement de 9 mètres, mais il existe quelques exceptions.

Le type de jet de sauvegarde est variable, mais il s'agit le plus souvent d'un jet de Vigueur ou de Volonté. Le DD est égal à $10 + \frac{1}{2} \text{ DV}$ raciaux de la créature + son modificateur de Charisme (le DD exact étant donné dans la description). En cas de succès, la cible n'est pas affectée. Les attaques de regard sont indiquées de façon abrégée dans la description du monstre.

Tous les adversaires à portée doivent effectuer un jet de sauvegarde à chaque round, au début de leur tour de jeu. Ils ne sont vulnérables que s'ils regardent la créature directement, et il existe deux moyens de se protéger, du moins en partie, contre ce type d'attaque :

Détourner les yeux. L'adversaire prend bien garde de ne pas regarder le visage de la créature (il se base sur son ombre, fixe ses pieds, l'observe dans une surface réfléchissante, etc.). Chaque round, il n'a que 50 % de chances de croiser accidentellement le regard de la créature. Dans le cas contraire, il n'a pas besoin de jouer de jet de sauvegarde. Cependant, la créature bénéficie d'un camouflage contre un adversaire qui détourne les yeux.

Se bander les yeux. L'adversaire ne voit pas du tout la créature (il peut également obtenir ce résultat en lui tournant le dos ou en fermant les yeux). Il n'a pas besoin de jouer le moindre jet de sauvegarde, mais en contrepartie, on considère que la créature bénéficie d'un camouflage total contre lui.

La créature peut également utiliser son regard volontairement, dans le cadre d'une action d'attaque. Dans ce cas, elle choisit un adversaire (et un seul) au cours du round. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde, sauf si elle utilise l'un des deux moyens indiqués plus haut. Un adversaire peut donc être obligé d'effectuer deux jets de sauvegarde contre le regard au cours d'un même round : une fois quand c'est à lui de jouer, et une autre quand la créature le prend pour cible.

Les attaques de type regard affectent normalement les adversaires éthérisés. Sauf indication contraire, toutes les créatures sont immunisées contre leur propre regard et celui des autres représentants de leur espèce. Cette attaque peut affecter les alliés de la créature. Par contre, on considère qu'ils détournent les yeux. Ils ont donc 50 % de chances de ne pas avoir à effectuer de jet de sauvegarde contre le regard chaque round. La créature peut également être pourvue d'un voile, ce qui a pour effet d'annuler son pouvoir.

Régénération (Ext). Les créatures qui possèdent ce pouvoir sont extrêmement dures à tuer. En effet, les dégâts qui leur sont infligés sont automatiquement traités comme des dégâts non-létaux et elles récupèrent ce type de points de vie à un rythme fixe par round, indiqué dans la description. Certaines formes d'attaque, généralement le feu et l'acide, infligent des dégâts létaux à la créature, qui ne récupère pas les points de vie correspondants. La description de chaque monstre détaille les limites de sa régénération.

Si une créature capable de se régénérer sombre dans l'inconscience suite à une accumulation de points de dégâts non-létaux, il est possible de lui porter un coup de grâce, mais celui-ci doit être donné à l'aide d'une arme infligeant des dégâts létaux à la créature.

Les attaques n'infligeant pas de points de dégâts (c'est le cas de la désintégration et de la plupart des poisons) ne tiennent aucun compte de la régénération. Ce pouvoir ne permet pas non plus de récupérer les points de vie perdus pour cause de malnutrition, déshydratation ou asphyxie.

Une créature capable de se régénérer peut ressouder un membre tranché, et un organe détruit ou tranché repousse de lui-même. Voir la description de chaque monstre pour plus de détails. Les membres tranchés et non ressoudés à la blessure se décomposent normalement.

Pour posséder ce pouvoir, la créature doit être dotée d'une valeur de Constitution.

Reptilien (sous-type). Ces créatures recouvertes d'écailles sont généralement à sang froid. Ce sous-type sert uniquement à décrire un ensemble de races humanoïdes. Il ne concerne donc pas les animaux et monstres qui sont de véritables reptiles.

Résistance à la magie (Ext). La créature peut échapper aux sorts et pouvoirs magiques cherchant à l'affecter directement. Pour déterminer si un sort ou un pouvoir magique fonctionne contre la créature, celui qui l'utilise doit effectuer un test de niveau de lanceur de sorts ($1d20 + \text{niveau de lanceur de sorts}$). Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur de résistance à la magie de la créature, cette dernière est affectée normalement (à noter qu'elle a tout de même droit à un jet de sauvegarde si l'effet magique en autorise un).

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext). La créature (qui est généralement un mort-vivant) est moins affectée par les prêtres et les paladins. Chaque fois qu'un prêtre ou un paladin tente de renvoyer la créature, mais aussi de l'intimider, de la contrôler ou d'augmenter son moral, le bonus indiqué vient s'ajouter au nombre de dés de vie de la créature.

Résistance aux énergies destructives (Ext). Chaque round, la créature peut ignorer un certain nombre de points de dégâts occasionnés par le type d'énergie destructive auquel elle résiste (généralement acide, électricité, feu ou froid). Le type d'énergie et le nombre de points de dégâts sont systématiquement indiqués.

Sorts. Certaines créatures peuvent utiliser des sorts profanes ou divins, au même titre que les classes de lanceurs de sorts. À l'exception de ce qui suit, elles sont soumises aux mêmes règles que les personnages pour ce qui est des sorts et peuvent activer les objets magiques correspondants.

Une créature dépourvue de mains ou de bras peut s'acquitter des composantes gestuelles d'un sort en se contorsionnant, mais elle a besoin des composantes matérielles requises. Elle lance le sort en touchant les composantes (sauf si elles sont en possession d'une autre créature) ou en les portant. Parfois, de telles créatures ont recours au don Dispense de composantes matérielles pour ne pas trop s'encombrer.

Sauf indication contraire, ces créatures ne sont pas membres de la classe à laquelle correspondent leurs sorts ; elles ne gagnent donc pas les avantages qui vont avec. Par exemple, une créature lançant des sorts profanes comme un ensorceleur ne peut pas appeler de familier. De même, une autre utilisant des sorts de prêtre doit les préparer comme n'importe quel prêtre et reçoit des sorts de domaines si sa description le précise. Par contre, elle ne bénéficie des pouvoirs accordés par ceux-ci que si elle dispose d'au moins un niveau de prêtre.

Souffle (Sur). Cette attaque inflige généralement des dégâts et a de fortes chances d'être basée sur un type d'énergie destructive (comme le feu). Les cibles ont droit à un jet de Réflexes (pour demi-dégâts) dont le DD est égal à $10 + \frac{1}{2} DV$ raciaux de la créature + son modificateur de Constitution (le DD exact étant donné dans la description de chaque monstre doté de cette attaque). Sauf indication contraire, toute créature est immunisée contre son propre souffle. Certains souffles autorisent un jet de Vigueur ou de Volonté plutôt qu'un jet de Réflexes.

Télépathie (Sur). Le monstre peut communiquer mentalement avec toute créature douée de langage située dans un rayon donné (généralement de 30 mètres, mais précisé dans la description). Il est possible de s'adresser ainsi à plusieurs créatures à la fois et d'entretenir une véritable conversation télépathique. Cependant, c'est aussi difficile que d'écouter et de parler avec plusieurs personnes à la fois.

Certaines créatures présentent une forme de télépathie limitée, alors que d'autres proposent une version plus puissante de ce pouvoir.

Terre (sous-type). Ce sous-type est généralement conféré aux élémentaires et Extérieurs qui entretiennent un lien avec le plan élémentaire de la Terre. Les créatures de la Terre disposent toujours d'une vitesse de creusement, et la plupart sont capables de creuser au travers de la roche.

Terreur (Mag ou Sur). Les attaques de type terreur peuvent avoir plusieurs effets.

Aura de terreur (Sur). On utilise ce pouvoir au prix d'une action libre. L'aura peut paralyser la cible d'effroi (c'est le cas de celle qui entoure la momie), mais elle peut aussi fonctionner comme le sort *terreur* (voir l'aura de la liche). D'autres effets sont également possibles. L'aura de terreur est un effet de zone. La description de chacune précise la taille et le type de cette zone.

Cônes (Mag) et rayons (Sur) de terreur. Ils fonctionnent généralement comme le sort *terreur*.

Si l'effet de terreur autorise un jet de sauvegarde, celui-ci est un jet de Volonté assorti d'un DD égal à $10 + \frac{1}{2} DV$ raciaux de la créature + son modificateur de Charisme (le DD exact est mentionné dans la description). Toutes ces attaques sont des effets mentaux de terreur.

Transformation (Sur). Une créature pourvue de cette particularité a le pouvoir d'adopter une ou plusieurs formes. L'effet fonctionne sur le même principe que le sort *métamorphose*, si ce n'est que la créature est limitée aux formes précisées dans sa description et que le changement ne lui restitue aucun point de vie. La transformation engendre les modifications suivantes :

- La créature conserve le type et le sous-type de sa forme originelle, mais elle acquiert la taille de la nouvelle.
- Elle perd les armes naturelles, l'armure naturelle, les modes de déplacement et les attaques spéciales extraordinaires de la forme d'origine.
- Elle gagne les armes naturelles, l'armure naturelle, les modes de déplacement et les attaques spéciales extraordinaires de sa nouvelle forme.
- Elle conserve les particularités de sa forme d'origine, mais ne gagne pas celles de la nouvelle.
- Elle conserve les pouvoirs magiques et attaques surnaturelles de sa forme d'origine (à l'exception des souffles et des regards), mais ne gagne pas ceux de la nouvelle.
- Elle gagne les valeurs de caractéristique physiques (For, Dex et Con) de sa nouvelle forme, mais conserve les valeurs mentales de sa forme d'origine.
- Elle conserve les facultés de lanceur de sorts de sa forme d'origine. Toutefois, elle doit être capable de parler intelligiblement pour jeter des sorts à composantes verbales et doit posséder des mains humanoïdes pour lancer des sorts à composantes gestuelles.
- Enfin, le sujet ressemble effectivement à une créature de la nouvelle forme, ce qui lui confère un bonus de +10 aux tests de Déguisement quand il utilise ce pouvoir pour se déguiser.

Trésor. Cette ligne liste les possessions de la créature. Dans la plupart des cas, les créatures conservent leur trésor dans leur antre et n'ont presque rien sur elles quand elles se déplacent. Les monstres intelligents possédant des objets utiles (comme les objets magiques) ont tendance à les emmener partout, sauf pour ce qui est des objets trop lourds ou trop volumineux.

Les trésors se décomposent en trois catégories : pièces, biens précieux et objets magiques. Les monstres peuvent posséder des trésors issus de chacune.

Normal. Jetez trois fois 1d100 et consultez la Table 3–5, au niveau correspondant au FP de la créature (si elles sont plusieurs, prenez en compte le ND de la rencontre plutôt que le FP des monstres). Le premier jet de dé concerne les pièces, le deuxième les biens précieux et le troisième les objets magiques.

Certaines créatures possèdent un trésor supérieur à la normale. Quand c'est le cas, l'information est signalée sous forme d'un multiplicateur entre parenthèses. Dans ce cas, jetez 1d100 deux, trois ou quatre fois par catégorie.

Aucun. Le monstre ne possède aucun trésor.

Autre que normal. Le comportement ou les habitudes de certaines créatures influent sur la nature des trésors qu'elles possèdent. Ces monstres utilisent les tables normales, mais avec quelques ajustements :

Pièces exprimées sous forme de fraction. Jetez 1d100 sur la colonne réservée aux pièces, puis divisez le résultat obtenu comme indiqué.

Pourcentage de biens précieux ou d'objets magiques. La créature ne possède pas toujours des biens précieux ou des objets. Avant de les déterminer, jetez 1d100 et consultez le pourcentage mentionné. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur indiquée, déterminez normalement le type de trésor concerné. Sinon, la créature ne possède pas de trésor de ce type (à noter que, même en cas de succès, le jet effectué sur la peut très bien ne donner aucun trésor).

Biens précieux ou objets magiques doublés. Jetez deux fois 1d100 sur la colonne correspondante.

Notes. Il arrive qu'une note limite le type de trésor amassé par une créature donnée.

Quand une note indique « pas de », la créature ne s'intéresse pas à ce type de trésor ou est incapable de le conserver. Cette note peut également limiter le type d'objets ou de biens précieux possédés par la créature. Si c'est le cas, et si les dés vous indiquent un trésor interdit, considérez que le monstre ne possède rien.

À l'inverse, quand un type de trésor s'accompagne de la mention « uniquement », cela signifie que la créature fait tout son possible pour amasser ce genre de trésor.

Il est parfois nécessaire de rejouer les dés jusqu'à ce qu'un trésor possible apparaisse.

Vase (type). Cette catégorie comprend les insectes, les arachnides, les vers et autres créatures invertébrées.

Attributs. Les vases ont les attributs suivants :

- Dés de vie. d10.
- Bonus de base à l'attaque égal à $\frac{3}{4}$ des dés de vie (comme un prêtre).
- Pas de jets de sauvegarde favorables.
- Points de compétence égaux à $(2 + \text{modificateur d'Int, minimum 1})$ par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie, si la vase possède une valeur d'Intelligence. Cependant, la plupart sont dénuées d'intelligence, ne gagnant ainsi ni points de compétence ni dons.

Traits. Les vases ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Dénuées d'intelligence. Pas de valeur d'Intelligence et immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral).
- Aveugles (mais dotées de la particularité vision aveugle). Immunité contre les regards, les effets visuels, les illusions et autres formes d'attaque s'appuyant sur la vue.
- Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, la métamorphose et l'étourdissement.
- Certaines vases ont le pouvoir d'infliger des dégâts d'acide aux objets. Dans ce cas, le montant des dégâts s'élève à $10 + \frac{1}{2} \text{ DV}$ de la vase + son modificateur de Constitution par round entier de contact.
- Immunité contre les coups critiques et la prise en tenaille.
- Formées au maniement de leurs armes naturelles uniquement.
- Non formées au port des armures.
- Les vases mangent et respirent, mais elles ne dorment pas.

Vermine (type). Cette catégorie comprend les insectes, les arachnides, les vers et autres créatures invertébrées.

Attributs. Les vermines ont les attributs suivants :

- Dés de vie. d8.
- Bonus de base à l'attaque égal à $\frac{3}{4}$ des dés de vie (comme un prêtre).
- Jets de Vigueur favorables.
- Points de compétence égaux à $(2 + \text{modificateur d'Int, minimum 1})$ par dé de vie, à multiplier par quatre pour ce qui est du premier dé de vie, si la vermine possède une valeur d'Intelligence. Cependant, la plupart sont dénuées d'intelligence, ne gagnant ainsi ni points de compétence ni dons.

Traits. Les vermines ont les traits suivants (sauf indication contraire dans le profil) :

- Dénuées d'intelligence. Pas de valeur d'Intelligence et immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral).
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Formées au maniement de leurs armes naturelles uniquement.
- Non formées au port des armures.
- Les vermines mangent, dorment et respirent.

Vision aveugle (Ext). Ce pouvoir est semblable à perception aveugle mais est beaucoup plus précis. À l'aide de sens autres que la vue (ouïe, odorat, sonar, sensibilité aux vibrations, etc.), la créature se déplace et combat aussi bien que si elle voyait normalement. L'invisibilité, l'obscurité et la plupart des types de camouflage ne la gênent en rien, mais elle doit disposer d'une ligne d'effet avec l'objet ou la créature qu'elle souhaite voir. La portée de ce pouvoir est indiquée dans la description. En règle générale, la créature n'a pas besoin d'effectuer de tests de Détection ou de Perception auditive pour remarquer les individus se trouvant à portée de son pouvoir de vision aveugle. Sauf indication contraire, le pouvoir fonctionne en permanence et la créature n'a donc pas besoin de faire quoi que ce soit pour s'en servir. Cependant, certaines formes de vision aveugle doivent être déclenchées au prix d'une action libre. Dans ce cas, ce détail apparaît dans la description de la créature. Si cette dernière doit déclencher le pouvoir, elle n'en gagne le bénéfice qu'à son tour de jeu.

Vision nocturne (Ext). Les créatures dotées de ce pouvoir voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.

Vol (Ext ou Sur). La créature peut cesser de voler ou reprendre son vol quand elle le souhaite (action libre). S'il s'agit d'un pouvoir surnaturel, il n'est d'aucune utilité au sein d'une *zone d'antimagie*. La créature perd alors sa faculté de vol tant que persiste la zone.

Vulnérabilité à une énergie destructive. Des créatures sont vulnérables à certains types d'énergie destructive (généralement le feu ou le froid). Le monstre concerné subit 50 % de dégâts en plus, qu'il ait droit à un jet de sauvegarde ou pas, et qu'il le réussisse ou non.

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

La magie

Un sort est un effet magique. Les sorts sont issus de deux origines : la magie profane et la magie divine. Magiciens, ensorceleurs et bardes utilisent la première, tandis que prêtres et druides (mais aussi paladins et rôdeurs expérimentés) font appel à la seconde. Certains lanceurs de sorts font leur choix parmi une liste de sorts connus limitée, alors que d'autres disposent d'un grand nombre d'options. La plupart préparent leurs sorts (via un grimoire, des prières ou quelque forme de méditation), alors que d'autres les jettent de façon spontanée. Malgré ces différences, quand vient le moment de les utiliser, tous les sorts se ressemblent. La magie profane et la magie divine s'expriment à travers huit écoles, qui regroupent par famille les sorts agissant de la même façon.

Lancer des sorts

Que les sorts soient d'origine profane ou divine, que le personnage doive les préparer ou qu'il les choisisse au moment de les lancer, tous fonctionnent de la même manière.

Le choix du sort

Il faut d'abord déterminer quel sort lancer. Prêtres, druides et magiciens, mais aussi paladins et rôdeurs expérimentés, font leur choix parmi les sorts qu'ils ont préparés en début de journée et qu'il leur reste en mémoire (voir Préparation des sorts de magicien et Préparation des sorts divins). Bardes et ensorceleurs peuvent lancer n'importe quel sort, du moment que leur niveau leur permet de le faire. Pour jeter un sort, il faut être capable de parler (si l'incantation a des composantes verbales), de bouger les mains (si elle s'accompagne de composantes gestuelles) et de manipuler les composantes matérielles ou le focaliseur, s'il y a lieu. Il est également nécessaire de rester concentré, ce qui est délicat en plein combat (voir plus bas). Lorsqu'un sort propose plusieurs versions, le personnage choisit celle qu'il désire utiliser au moment de l'incantation ; il n'est pas nécessaire de préparer (ou d'apprendre, pour les bardes et ensorceleurs) une version spécifique du sort. Une fois un sort préparé jeté, il n'est plus possible d'y faire appel tant qu'il n'a pas été de nouveau préparé (s'il a été choisi plusieurs fois, le personnage peut l'utiliser autant de fois qu'il l'a pris). Chaque fois qu'un barde ou un ensorceleur lance un sort, il est déduit de son quota quotidien, mais il peut le lancer à plusieurs reprises s'il le souhaite (tant que sa limite n'est pas atteinte).

La concentration

Il est nécessaire de se concentrer pour lancer un sort. Si le personnage est interrompu en cours d'incantation, il lui faut réussir un test de Concentration sous peine de voir son sort lui échapper (il est alors perdu sans prendre effet). Plus l'interruption est importante et plus le niveau du sort est élevé, plus le DD du test de Concentration est difficile à atteindre. En cas d'échec, le sort est perdu, comme s'il avait été jeté sans le moindre effet.

Blessure. Chaque fois que le personnage subit des dégâts en cours d'incantation, il doit effectuer un test de Concentration. Le DD est alors égal à $10 + \text{le nombre de points de dégâts encaissés} + \text{le niveau du sort que le personnage tente de jeter}$. En cas d'échec, le sort est perdu sans faire effet. L'interruption intervient durant l'incantation si elle a lieu entre le moment où le personnage prépare son sort et celui où il le lance vraiment (dans le cas d'une incantation durant 1 round entier ou plus) ou si elle vient en réponse à son intention de jeter un sort (attaque d'opportunité ou attaque préparée par un adversaire à cette occasion).

Dans le cas où le personnage subit des dégâts continus, on considère que la moitié des dégâts essuyés le sont durant l'incantation. Le personnage doit toujours réussir un test de Concentration ($DD\ 10 + \text{la moitié des dégâts infligés par la source continue lors du round précédent} + \text{le niveau du sort}$). Si les dégâts se sont interrompus au round précédent, ils ne sont plus pris en compte, car ils ne risquent plus de distraire le personnage.

Les dégâts répétés ne sont pas considérés continus.

Sort. Si le personnage est la cible d'un sort alors que lui-même tente d'en lancer un, il doit réussir un test de Concentration afin de mener l'incantation à son terme. Si le sort qui l'agresse lui inflige des dégâts, le DD se monte à $10 + \text{points de dégâts subis} + \text{niveau du sort qu'il tente de jeter}$. Dans le cas où le sort adverse peut juste le distraire, le DD est égal au DD du jet de sauvegarde du sort agresseur + le niveau du sort que le personnage essaye de lancer. Pour les sorts n'autorisant pas de jet de sauvegarde, on prend en compte le DD que son jet de sauvegarde devrait avoir s'il en permettait un.

Lutte et immobilisation. Les seuls sorts que peut jeter un personnage agrrippé ou immobilisé en situation de lutte sont ceux qui ne nécessitent pas de composantes gestuelles et dont il a les composantes matérielles en main (si besoin est). Il doit tout de même réussir un test de Concentration pour ne pas perdre son sort (DD 20 + niveau du sort qu'il tente de jeter).

Mouvements violents. Qu'un personnage soit monté sur un cheval au trot, passager d'un chariot roulant sur un chemin cahoteux, secoué dans une barque par gros temps ou ballotté dans la cale d'un bateau sur une mer démontée, il doit réussir un test de Concentration chaque fois qu'il tente de faire appel à sa magie (DD 10 + niveau du sort qu'il essaye de jeter).

Mouvements très violents. Quand un personnage se trouve sur un cheval lancé au galop, à bord d'un chariot roulant à tombeau ouvert, dans une barque prise dans des rapides ou sur le pont d'un navire en pleine tempête, le test de Concentration qui lui est imposé est d'autant plus difficile (DD 15 + niveau du sort).

Intempéries. Il faut effectuer un test de Concentration quand on est en proie au mauvais temps. Par une pluie battante ou une chute de neige fondu, le DD est égal à 5 + niveau du sort. En cas de grêle, de tempête de sable ou de débris véhiculés par le vent, le DD est égal à 10 + niveau du sort. Dans tous les cas, le sort est perdu si le test est raté. Si le mauvais temps a été obtenu par magie, utilisez plutôt les règles relatives aux sorts, ci-dessus.

Incantation sur la défensive. Lorsque l'on souhaite jeter un sort sans susciter d'attaque d'opportunité de la part de l'adversaire, il est nécessaire de réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau du sort). Comme toujours, le sort est perdu en cas d'échec.

Enchevêtement. Enfin, dans le cas où l'on souhaiterait lancer un sort alors que l'on est pris dans un filet, par la glu d'une sacoche immobilisante ou suite à un sort aux effets similaires, il faut réussir un test de Concentration (DD 15) pour pouvoir lancer un sort, ce dernier étant perdu en cas d'échec.

Les contresorts

N'importe quel sort peut être utilisé comme contresort. Dans ce cas, le personnage utilise l'énergie magique pour empêcher quelqu'un d'autre de se servir du même sort. Cette technique fonctionne même si les sorts appartiennent, l'un à la magie profane, l'autre à la magie divine.

Comment marchent les contresorts. Pour utiliser un contresort, il faut commencer par choisir sa cible, ce qui nécessite de préparer son action. Ce faisant, le personnage attend en fait que l'adversaire commence à lancer son sort (il peut tout de même se déplacer, le fait de préparer un contresort étant une action simple).

Si la cible choisie tente de faire appel à sa magie, le personnage doit effectuer un test d'Art de la magie (DD 15 + niveau du sort adverse). Il s'agit là d'une action libre. En cas de succès, il identifie le sort auquel il doit faire face, ce qui lui permet d'essayer de le contrer (sinon, il en est incapable).

Il ne lui reste plus qu'à jeter le même sort. Si le personnage est capable de lancer ce sort (et s'il l'a préparé en début de journée, dans le cas où sa classe le lui impose), il modifie légèrement l'incantation pour en faire un contresort. À partir du moment où la cible est à portée, les deux sorts s'annulent réciproquement, sans aucun résultat.

Contresorts et métamagie. Les dons de métamagie ne sont pas pris en compte lorsqu'il s'agit de déterminer si un sort peut être contré ou non.

Exceptions. Certains sorts se contrent mutuellement, surtout s'ils ont des effets diamétralement opposés.

Dissipation de la magie en tant que contresort. *Dissipation de la magie* peut également servir de contresort, avec comme avantage qu'il n'est pas nécessaire d'identifier l'incantation récitée par l'autre jeteur de sorts. Cependant, l'efficacité de *dissipation de la magie* n'est pas garantie (voir la description du sort).

Le niveau de lanceur de sorts

La puissance d'un sort dépend souvent du niveau de lanceur de sorts de celui qui le jette, qui est généralement égal à son niveau de classe (dans la classe utilisée pour lancer le sort).

Il est possible de jeter un sort à un niveau de lanceur de sorts inférieur au sien, mais à condition de modifier tous ses paramètres en même temps (et en conservant le niveau de lanceur de sorts minimal permettant de faire appel à ce sort).

Quand une aptitude de classe, un pouvoir de domaine ou quelque autre pouvoir spécial modifie le niveau de lanceur de sorts, l'ajustement s'applique aux différents paramètres du sort (comme la portée, la durée et les dégâts infligés), mais également au test de niveau de lanceur de sorts visant à vaincre la résistance à la magie de la victime et au niveau de lanceur de sorts utilisé dans le cadre des tests de dissipation (ce qui concerne le test de dissipation et le DD de ce test).

L'échec des sorts

Lorsque l'on tente de lancer un sort dans des conditions où l'une de ses caractéristiques (portée, zone d'effet, etc.) ne peut se conformer aux conditions en vigueur, il échoue automatiquement.

Enfin, les sorts peuvent échouer en cas d'interruption ou quand un personnage en armure tente une incantation à composante gestuelle.

L'effet du sort

Une fois que l'on sait quelles créatures (ou objets ou zone) sont affectées et si elles ont ou non réussi leur jet de sauvegarde, il reste à appliquer les effets du sort.

Les effets spéciaux

Nombre d'effets spéciaux sont gérés en fonction de l'école de magie à laquelle le sort est rattaché. Certaines caractéristiques sont indépendantes des écoles de magie.

Attaques. Certains sorts font référence à une situation d'attaque. Toutes les actions de combat offensives, même celles qui n'infligent aucun dégâts sont considérées comme des attaques. Une tentative de renvoi ou de contrôle des morts-vivants est une attaque. Les sorts entrant dans cette catégorie sont ceux qui infligent des dégâts, obligent la cible à effectuer un jet de sauvegarde ou la gênent d'une façon quelconque. Les sorts de招ocation de monstres ou d'alliés ne sont pas considérés comme des sorts d'attaque, car ils ne causent aucun mal.

Types de bonus. Les bonus sont répartis en catégories précisant leur nature. Cette précision est extrêmement importante, car dans la grande majorité des cas, deux bonus de même type ne peuvent se cumuler. À l'exception des bonus d'esquive, de la plupart des bonus de circonstances et des bonus raciaux, seul le meilleur bonus fonctionne (voir Combinaison d'effets magiques, ci-après). La même règle s'applique aux malus : un personnage subissant deux malus de même type ne tient compte que du plus important.

Ramener les morts à la vie. Plusieurs sorts ont le pouvoir de ramener les morts à la vie.

Lorsqu'une créature vivante meurt, son âme laisse le corps derrière elle et quitte le plan Matériel, traversant le plan Astral pour se rendre dans le domaine de son dieu. Si la créature ne vénérait aucune divinité, son âme va automatiquement dans le plan correspondant à son alignement. Pour ramener quelqu'un à la vie, il faut donc ranimer son corps, mais aussi aller rechercher son âme.

Perte de niveau. Quiconque revient à la vie perd un niveau d'expérience. Le nombre de PX du personnage tombe à mi-chemin de son nouveau niveau et du suivant (celui qui était le sien avant son décès). Si le personnage se trouvait au niveau 1, il perd 2 points de Constitution à la place.

Cette perte de PX ou de Constitution ne peut être compensée par aucun sort mortel, pas même *souhait* ou *miracle*. Un personnage ayant perdu un niveau peut recouvrer celui-ci en repartant à l'aventure pour gagner des PX. Un personnage de niveau 1 au moment de sa mort peut augmenter sa Constitution normalement (aux niveaux 4, 8, 12, 16 et 20) et ainsi retrouver son ancienne valeur.

Empêcher le retour à la vie. Les ennemis des personnages peuvent s'arranger pour que ces derniers ne reviennent jamais d'entre les morts. Le seul fait de conserver la dépouille empêche les camarades du défunt de le récupérer à l'aide de *rappel à la vie* ou de *révolution*. De même, *capture d'âme* interdit tout retour à la vie tant que l'âme n'a pas été libérée.

Faire revivre quelqu'un qui ne le souhaite pas. Nulle âme ne peut être ramenée à la vie contre son gré. Elle sait automatiquement le nom, l'alignement et le dieu (le cas échéant) de celui qui la rappelle. Si elle le souhaite, elle peut refuser.

Combinaison d'effets magiques

Sorts et effets magiques fonctionnent généralement comme l'indique leur description, et ce même si d'autres effets sont actifs simultanément dans la même zone ou sur le même individu. Un sort n'est jamais affecté par un autre, sauf dans des cas très particuliers. Quand un sort affecte les autres de quelque façon que ce soit, la description l'indique systématiquement. Mais plusieurs règles doivent tout de même être prises en considération lorsque plusieurs sorts ou effets magiques fonctionnent au même endroit.

Cumul. À quelques rares exceptions près, les sorts qui confèrent des bonus ou des malus aux jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, etc. ne sont pas cumulatifs avec eux-mêmes. En règle générale, deux bonus du même type ne s'additionnent jamais, même s'ils proviennent de sorts ou d'effets magiques différents (voir Types de bonus, ci-dessus).

Bonus différents. Par contre, les effets de plusieurs sorts s'additionnent si les bonus conférés sont différents. Les bonus qui ne sont pas nommés s'additionnent entre eux et avec n'importe quel autre bonus nommé.

Même effet, puissance différente. Dans le cas où deux sorts ou effets similaires fonctionnent dans la même zone, mais à des intensités différentes, c'est le plus puissant qui s'impose.

Même effet, résultats différents. Le même sort peut parfois produire des effets différents lorsqu'on le jette à plusieurs reprises. Dans ce cas, le dernier sort prend le pas sur les autres. Ceux-ci ne sont pas dissipés, mais leur effet n'a plus le moindre intérêt tant que celui qui les a supplantes dure.

Un effet fait disparaître les autres. Il arrive qu'un sort annule l'effet d'un autre jeté avant sans pour autant le dissiper. Les deux sorts sont actifs, mais l'un des deux rend l'autre caduc.

Effets multiples de contrôle mental. Il arrive que des sorts contrôlant la cible s'annulent, comme ceux qui empêchent la cible de faire le moindre geste. Différents effets de contrôle mental, s'ils n'ont pas la capacité de penser, n'interfèrent généralement pas avec leur bon fonctionnement réciproque. Quand une créature se retrouve

sous le contrôle de deux lanceurs de sorts, elle essaye d'obéir de son mieux aux deux, à condition que les instructions qu'elle reçoive de part et d'autre le lui permettent. Confrontée à des ordres contradictoires, la cible obéit à celui des deux lanceurs de sorts qui réussit le meilleur test de Charisme.

Sorts à effet opposé. Les sorts ayant un effet opposé agissent normalement et totalement, leurs bonus, malus et autres s'appliquant dans l'ordre où les sorts prennent effet. Certains sorts s'annulent réciproquement. Lorsque c'est le cas, la description de chacun le mentionne.

Effets instantanés. Les sorts à effet instantané s'ajoutent lorsqu'ils prennent simultanément pour cible une même cible.

Présentation des sorts

La description des sorts est présentée selon un format standard. Chaque catégorie d'information est détaillée ci-dessous.

Nom

La première ligne de la description de chaque sort donne le nom le plus courant du sort.

Écoles (et branches)

Sous le nom du sort apparaît l'école de magie (et la branche, le cas échéant) à laquelle il appartient.

Tous les sorts, ou presque, appartiennent à l'une des huit écoles de magie. On appelle école un groupe de sorts fonctionnant de manière similaire. Quelques sorts (*permanence, prestidigitation, signature magique, souhait et souhait limité*) sont universels, ce qui signifie qu'ils ne sont rattachés à aucune école.

Abjuration

Les abjurations sont des sorts protecteurs. Elles génèrent des barrières physiques ou magiques, contrent certains pouvoirs (physiques ou magiques) ou nuisent aux intrus, quand elles ne renvoient pas les créatures extraplanaires dans leur plan d'origine.

Lorsque plusieurs abjurations sont actives à moins de 3 mètres l'une de l'autre pendant plus de 24 heures, leur interaction provoque quelques fluctuations énergétiques à peine visibles. Le DD lié aux tests de Fouille permettant de repérer ces sorts diminue alors de 4.

Lorsqu'une abjuration génère une barrière empêchant certaines créatures d'approcher, elle ne peut pas les repousser. Si le personnage tente d'avancer vers lesdites créatures pour les faire refluer, il sent qu'une pression s'exerce sur le sort. S'il persiste, la barrière disparaît purement et simplement.

Divination

Les sorts de divination permettent de retrouver des secrets enfouis depuis longtemps, de connaître l'avenir, de découvrir ce qui est caché et de contrer les sorts trompeurs.

La plupart des sorts de divination ont une zone d'effet en forme de cône, qui se déplace avec le personnage. Le cône définit la zone que le sort peut sonder en 1 round. Étudier un même endroit plusieurs rounds durant permet généralement d'obtenir des indications supplémentaires (voir la description de chaque sort).

Scrutation. Un sort de scrutation crée un capteur magique qui fournit des informations au personnage. À moins que le contraire ne soit précisé, ce capteur a la même puissance sensorielle que le personnage. Ce degré de perception tient compte des sorts et effets qui le prennent pour cible, mais pas ceux qui émanent de lui. Cependant, le capteur est un organe sensoriel indépendant qui fonctionne même si le personnage est aveuglé, assourdi ou affecté au niveau de quelque autre sens. Toute créature dotée d'une valeur d'Intelligence de 12 ou plus remarquera le capteur si elle réussit un test d'Intelligence (DD 20). Enfin, le capteur peut être dissipé, comme s'il s'agissait d'un sort actif.

Les feuilles de plomb et autres protections magiques bloquent les sorts de scrutation, ce dont est conscient le personnage.

Enchantement

Les enchantements affectent l'esprit des créatures, ce qui permet de les contrôler ou d'influencer leur comportement.

Les enchantements sont des sorts mentaux. Ils sont regroupés en deux branches.

Charme. Le sort modifie la perception que le sujet a du lanceur, ce qui l'incite le plus souvent à considérer ce dernier comme un ami.

Coercition. Le sort force la cible à agir d'une façon bien précise ou altère sa manière de penser. Certaines coercitions déterminent systématiquement la réaction du sujet, tandis que d'autres permettent au personnage de donner ses instructions à la cible, voire de la contrôler en permanence.

Évocation

Les sorts d'évocation manipulent l'énergie ambiante ou vont en chercher ailleurs pour obtenir le résultat désiré : ils créent à partir de rien. La plupart sont très spectaculaires sur le plan visuel, et il n'est pas rare qu'ils provoquent d'importants dégâts.

Illusion

Les illusions trompent les sens et l'esprit. Elles incitent les gens à voir des choses qui n'existent pas (ou, au contraire, à ne pas voir ce qui est là), à entendre des bruits fictifs, ou encore à se souvenir de choses qui ne se sont jamais produites. Les illusions sont classées en cinq branches : chimères, fantasmes, hallucinations, mirages et ombres.

Chimère. Une chimère crée une fausse sensation. Tous ceux qui en sont victimes perçoivent la même chose, et non une création de leur subconscient. Une chimère ne peut pas faire passer une chose pour ce qu'elle n'est pas. Si elle inclut des éléments auditifs, elle ne peut pas imiter un langage intelligible, à moins que la description du sort ne le mentionne précisément. Dans le cas où la chimère peut reproduire des paroles, c'est forcément dans une langue connue du personnage qui a lancé le sort (sans quoi le résultat est incompréhensible). De même, il est impossible d'obtenir la copie visuelle de quelque chose que l'on n'a jamais vu.

Étant irréelles, chimères et hallucinations (voir ci-dessous) sont incapables de générer des effets réels, contrairement aux autres types d'illusions. Ainsi, elles ne peuvent pas infliger des dégâts, soutenir un poids, nourrir, ou encore protéger contre les éléments. Elles sont très efficaces pour semer la confusion chez l'ennemi ou le retarder, mais inutiles en cas d'attaque directe

La CA d'une chimère est égale à 10 + son modificateur de taille.

Fantasme. Un fantasme fait apparaître une image mentale que le jeteur de sorts et la ou les cibles sont généralement les seuls à voir. L'image est plus ou moins déformée par le subconscient de la cible (il ne s'agit pas d'une impression objective communiquée par le jeteur de sorts). Ceux qui ne sont pas pris pour cible par le fantasme ne la remarquent même pas. Tous les fantasmes sont des sorts mentaux.

Hallucination. Une hallucination modifie les perceptions sensorielles du sujet, ce qui permet de lui communiquer de fausses informations (visuelles, olfactives, etc.) sur l'objet concerné, voire de lui faire croire que celui-ci a disparu.

Mirage. Les mirages sont semblables aux chimères en ce sens qu'ils génèrent des images erronées, mais ils ont également un effet mental sur ceux qui les voient. Tous les mirages sont des sorts mentaux.

Ombre. Les ombres font apparaître des choses partiellement réelles (ou quasi réelles). Le personnage les obtient en manipulant de l'énergie magique qu'il va chercher dans d'autres dimensions. Ces illusions peuvent avoir des effets réels ; une créature blessée par un sort d'ombre subit effectivement des dégâts.

Illusions et jet de sauvegarde (dévoile). En règle générale, les créatures confrontées à une illusion n'ont droit à un jet de sauvegarde pour essayer de la surmonter que lorsqu'elles ont pris le temps de l'étudier en détail, ou après qu'il y ait eu une certaine interaction entre le sort et elles.

En cas de jet de sauvegarde réussi, l'illusion est révélée pour ce qu'elle est, mais chimères et fantasmes continuent d'apparaître sous la forme de silhouettes translucides.

Si le jet de sauvegarde est raté, le personnage ne se rend compte de rien. Quelqu'un qui sait sans le moindre doute possible qu'il a affaire à une illusion n'a pas besoin de jet de sauvegarde. Si l'une des personnes présentes prend conscience de l'illusion et en informe ses compagnons, ces derniers peuvent effectuer un jet de sauvegarde assorti d'un bonus de +4.

Invocation

Il existe cinq branches d'invocations, qui permettent de faire apparaître objets, créatures ou énergie (convocation), de faire venir des entités originaires d'un autre plan (appel), de soigner (guérison), de déplacer des créatures ou objets sur de grandes distances (téléportation) ou de créer objets ou effets de toutes pièces (création). Les créatures invoquées obéissent généralement au responsable de leur venue, mais ce n'est pas systématique.

Une créature ou un objet amené ou créé par une invocation ne peut pas se matérialiser dans les airs, ni à un endroit déjà occupé par quelqu'un ou quelque chose. Il doit apparaître à un endroit dégagé, sur une surface capable de le soutenir. La créature ou l'objet doit également arriver dans les limites de portée imposées par le sort, même s'il peut se déplacer par la suite.

Appel. Le sort va chercher une créature d'un autre plan et l'amène au personnage. Par la suite, il permet à l'entité de repartir dans son plan d'origine, mais peut éventuellement limiter ses possibilités de retour. La créature meurt réellement si elle se fait tuer ; elle ne disparaît pas, contrairement aux monstres créés par les sorts de招ocation (voir plus bas). La durée d'un sort d'appel est instantanée, ce qui implique que la créature invoquée ne peut pas être dissipée.

Convocation. Le sort amène instantanément une créature ou un objet à l'endroit choisi par le personnage. Quand il arrive à son terme, une créature convoquée retourne aussitôt d'où elle vient. Par contre, un objet convoqué reste généralement sur place, sauf indication contraire dans la description du sort. Une créature convoquée repart

également si elle est tuée ou si elle tombe à 0 point de vie. Dans ce cas, elle n'est pas vraiment morte. Il lui faut 24 heures pour se reconstituer, période pendant laquelle il est impossible de l'invoquer de nouveau.

Lorsque le sort s'achève et que la créature repart, tous les enchantements jetés par elle s'achèvent aussitôt, s'ils ne l'étaient pas déjà. Une créature convoquée ne peut pas faire appel à ses propres pouvoirs de convocation quand elle en a. Elle refuse systématiquement d'utiliser ses sorts et/ou pouvoirs magiques lui coûtant des PX.

Création. Le sort manipule la matière de façon à créer un objet ou une créature à l'endroit choisi par le personnage (dans la limite des restrictions indiquées plus haut). Si la durée du sort est autre qu'instantanée, c'est l'énergie magique qui donne sa forme au monstre ou à l'objet, lequel disparaît sans laisser de trace lorsque le sort s'achève ou est dissipé prématurément. À l'inverse, si la durée du sort est instantanée, la créature ou l'objet est créé uniquement par magie, ce qui lui permet par la suite d'exister indéfiniment, sans risque d'être dissipé.

Guérison. Certaines invocations divines permettent de soigner les gens, voire de les ramener à la vie.

Téléportation. Un sort de téléportation déplace un ou plusieurs objets ou créatures sur de grandes distances. Le plus puissant de ces sorts permet de franchir les frontières planaires. Contrairement aux sorts de招ocation, les téléportations ne marchent que dans un sens (à moins que le contraire ne soit précisé) et ne sauraient être dissipées. La téléportation est un mode de déplacement instantané qui passe par le plan Astral. Tout ce qui empêche les voyages astraux l'enraye donc.

Nécromancie

Les sorts de nécromancie ont trait à la mort. Nombre d'entre eux sont en rapport direct avec les morts-vivants.

Transmutation

Les sorts de transmutation modifient les propriétés d'une créature, d'un objet ou d'une condition.

[Registre]

Le registre apparaît (le cas échéant) sur la même ligne que l'école et la branche. D'une certaine façon, il apporte une précision quant au sort en question. Certains sorts possèdent plus d'un registre.

Les registres existants sont : acide, air, Bien, Chaos, eau, électricité, feu, force, froid, langage, Loi, lumière, Mal, mental, mort, obscurité, son, terre, terreur

La plupart des registres n'ont aucun effet sur le jeu, mais ils permettent de gérer les interactions entre les sorts et d'autres sorts, pouvoirs spéciaux, créatures inhabituelles, alignements, etc.

Les sorts de langage doivent forcément reposer sur une langue compréhensible. Le sort échoue si la cible ne comprend pas le personnage, soit parce qu'elle ne parle pas le langage utilisé, soit parce que le bruit ambiant l'empêche d'entendre.

Un sort mental ne fonctionne que sur les créatures dotées d'une valeur d'Intelligence de 1 au moins.

Niveau

La ligne suivante dévoile le niveau du sort, un chiffre situé entre 0 et 9 inclus qui donne une idée de la puissance de l'effet. Les classes de personnages pouvant faire appel à l'incantation sont indiquées sous forme abrégée. Si le sort est rattaché à un domaine de prêtre, celui-ci est mentionné. Le niveau du sort affecte le DD du jet de sauvegarde, le cas échéant.

Abréviations des classes de lanceurs de sorts. Bard (barde), Dru (druide), Ens (ensorceleur), Mag (magicien), Pal (paladin), Prê (prêtre), Rôd (rôdeur).

Domaines. Air, Bien, Chance, Chaos, Connaissance, Destruction, Duperie, Eau, Faune, Feu, Flore, Force, Guérison, Guerre, Loi, Magie, Mal, Mort, Protection, Soleil, Terre et Voyage.

Les composantes

Les composantes sont vitales à la bonne incantation d'un sort. Cette ligne se compose d'abréviations détaillant les composantes nécessaires au sort. Lorsque ce dernier requiert des composantes spécifiques (composante matérielle, focaliseur, PX, etc.), cela est indiqué à la fin de la description. La plupart du temps, on ne se préoccupe guère des composantes, mais elles deviennent importantes lorsqu'elles sont chères ou lorsque l'on n'en a plus.

V (verbale). Une composante verbale est un texte qu'il faut réciter. Le personnage doit pouvoir parler d'une voix forte. Un sort de *silence* ou un bâillon empêche de le faire, et donc de lancer le sort désiré. Un personnage assourdi a 20 % de chances de rater ses sorts à composante verbale.

G (gestuelle). Une composante gestuelle prend la forme d'un geste précis de la main ou de toute autre partie du corps. Il faut avoir au moins une main libre pour pouvoir l'accomplir.

M (matérielle). Une composante matérielle est un objet ou une substance qui est détruit par l'énergie magique en cours d'incantation. À moins que son coût ne soit indiqué, on considère qu'il est négligeable. Il n'est pas nécessaire de comptabiliser les composantes matérielles à coût modique. On part du principe que le personnage dispose de tout ce dont il a besoin tant qu'il a sa sacoche à composantes.

F (focaliseur). Le focaliseur est une sorte d'accessoire. Contrairement à la composante matérielle classique, le focaliseur n'est pas détruit lors de l'incantation, ce qui signifie qu'il peut être réutilisé. Là aussi, sauf indication contraire, le prix est négligeable. Partez du principe que le personnage possède automatiquement tous les focaliseurs à coût modique dont il a besoin dans sa sacoche à composantes.

FD (focaliseur divin). Un focaliseur divin est un objet chargé de signification religieuse. Pour les prêtres et les paladins, il s'agit d'un symbole sacré représentant leur foi.

Si la ligne « Composantes » précise les lettres F/FD ou M/FD, cela signifie que la version profane du sort nécessite un focaliseur ou une composante matérielle, et la version divine un focaliseur divin.

PX (coût en PX). Certains sorts particulièrement puissants coûtent des points d'expérience (PX) à qui les utilise. Aucun sort, pas même *restauration*, ne permet de récupérer ces PX perdus. Il est impossible de perdre suffisamment de points d'expérience de cette façon pour repasser au niveau inférieur, ce qui signifie que l'on ne peut pas utiliser ces sorts sans avoir une réserve de PX. Par contre, en gagnant suffisamment de PX pour atteindre le niveau suivant, il est possible de les sacrifier pour jeter un sort (on reste donc à son niveau actuel). Les PX sont considérés comme une composante matérielle : ils sont perdus au moment de l'incantation, qu'elle réussisse ou non.

Le temps d'incantation

La plupart des sorts présentent un temps d'incantation de 1 action simple. Certains exigent 1 round ou plus, alors que d'autres, plus rares, demandent simplement 1 action libre.

Un sort dont le temps d'incantation exige 1 round entier correspond à une action complexe. Il prend effet lorsque le tour du personnage arrive dans le round suivant celui où il a commencé son incantation. Une fois le sort jeté, le personnage peut agir normalement.

De même, un sort exigeant 1 minute d'incantation prend effet quand arrive le tour du personnage, 1 minute après qu'il a commencé à réciter ses formules magiques (pendant chacun de ces 10 rounds, l'incantation est une action complexe).

Tous les choix afférents au sort (portée, cible, zone d'effet, effet, version, etc.) doivent être faits au début de l'incantation. Par exemple, un magicien jetant convocation de monstres doit dire où les créatures sont censées apparaître.

Quand un personnage commence à lancer un sort dont le temps d'incantation est de 1 round au moins, il doit rester concentré jusqu'au terme de l'incantation. Si sa concentration est brisée, le sort est perdu.

Un sort dont le temps d'incantation est de 1 action libre ne compte dans la limite normale de sorts qu'il est possible de lancer dans un même round. Cependant, on ne peut lancer qu'un seul sort de ce type par round. Le fait de lancer un sort semblable ne suscite pas d'attaque d'opportunité.

Toutes les décisions attenantes au sort (portée, cible, zone d'effet, effet, version, etc.) sont prises au moment où il est jeté.

La portée

La portée d'un sort, définie dans sa description, indique quelle distance il peut atteindre. Il s'agit soit de la distance maximale qu'il peut affecter à partir du jeteur de sorts, soit celle à laquelle il est possible de centrer l'effet. Si une partie de la zone d'effet dépasse la portée maximale, le sort est sans effet sur cette partie. Les portées habituelles sont :

Personnelle. Le sort n'affecte que celui qui le lance.

Contact. Il faut toucher le sujet pour l'affecter. Un sort de contact qui inflige des dégâts est capable de porter un coup critique, comme n'importe quelle arme. Un tel sort a une chance de réaliser un coup critique sur un 20 naturel et inflige deux fois plus de dégâts s'il est ensuite confirmé. Certains sorts de contact permettent de toucher plusieurs cibles. Le lanceur de sorts peut ainsi toucher autant de sujets consentants que possible, mais il doit impérativement le faire au cours du dernier round de l'incantation.

Courte. Le sort peut agir à une distance maximale de 7,50 mètres, plus 1,50 mètre tous les deux niveaux de lanceur de sorts (9 mètres au niveau 2, 10,50 mètres au niveau 4, etc.).

Moyenne. Le sort fonctionne jusqu'à 30 mètres, plus 3 mètres par niveau de lanceur de sorts.

Longue. Le sort peut atteindre 120 mètres, plus 12 mètres par niveau de lanceur de sorts.

Illimitée. Le sort peut prendre effet n'importe où dans le même plan que le personnage.

Portée exprimée en mètres. Certains sorts n'entrent dans aucune des catégories précédentes. Dans ce cas, leur portée est indiquée en mètres.

Choisir sa cible

Selon le type de sort, il faut déterminer où il se matérialisera ou qui il affectera. Cette ligne décrit donc la ou les cibles du sort, son effet ou sa zone d'effet.

Cible(s). Certains sorts ne peuvent fonctionner que sur une ou plusieurs cibles bien définies. On les lance sur des créatures ou des objets, selon les spécificités de chacun. Le personnage doit voir (ou pouvoir toucher) la cible,

après quoi il lui faut expressément la choisir. La sélection de la cible n'intervient qu'à la fin de l'incantation, pas avant.

Dans le cas où le sort affecte directement celui qui le lance (« Cible : le lanceur de sorts »), il ne s'accompagne ni de jet de sauvegarde, ni de résistance à la magie. C'est ce qui explique que ces deux facteurs n'apparaissent pas dans la description de ces enchantements.

Certains sorts affectent des sujets consentants uniquement. Le lanceur de sorts peut se ranger dans cette catégorie s'il le souhaite (même s'il est pris au dépourvu ou si ce n'est pas son tour). Les créatures inconscientes sont automatiquement consentantes, ce qui n'est pas le cas d'une personnage conscient mais immobile ou sans défense (enchaîné, recroquevillé sur soi-même, poursuivant la lutte, paralysé, immobilisé dans le cadre d'une lutte ou stoppé).

Certains sorts permettent par la suite de rediriger l'effet vers de nouvelles cibles ou zones d'effet. Il s'agit d'une action de mouvement qui ne suscite pas d'attaque d'opportunité.

Effet. Certains sorts créent ou font apparaître des choses plutôt que d'affecter celles qui sont déjà présentes. Le personnage doit choisir l'endroit où les objets ou créatures vont se matérialiser, soit en voyant cet endroit, soit en le définissant avec précision. La portée indique la distance maximale à laquelle le sort prend effet mais, s'il fait par exemple apparaître des créatures mobiles, ces dernières peuvent ensuite se déplacer sans restriction.

Étendue. Certains sorts, notamment les nuages et les brumes, s'étendent à partir du point d'origine, qui doit se situer à une intersection sur la grille de jeu. Ils peuvent alors atteindre des endroits que le personnage est incapable de voir, par exemple si on les jette à l'angle d'un couloir. L'étendue maximale du sort doit être déterminée en fonction des contraintes du terrain (murs, etc.). Le personnage doit choisir normalement le point d'origine du sort, mais rien ne l'oblige à voir l'ensemble de la zone d'effet (voir ci-dessous).

Rayon. Certains sorts se manifestent par un rayon d'énergie. Le personnage choisit sa cible comme s'il utilisait une arme à distance, même si le résultat est généralement résolu comme une attaque de contact à distance plutôt que comme une attaque à distance normale. Comme pour une arme à distance, il est possible de tirer dans le noir ou sur un adversaire invisible en espérant le toucher. Il n'est pas nécessaire de voir la créature que l'on souhaite atteindre, contrairement aux sorts à cible. Par contre, obstacles et individus interposés peuvent bloquer le champ de vision du personnage ou offrir un abri à celui qu'il vise.

Si le rayon s'accompagne d'une durée, il s'agit du temps pendant lequel l'effet persiste ; le rayon, lui, disparaît instantanément.

S'il inflige des dégâts, il est capable de porter un coup critique, comme n'importe quelle arme. Un tel sort a une chance de réaliser un coup critique sur un 20 naturel et inflige deux fois plus de dégâts s'il est ensuite confirmé.

Zone d'effet. Certains sorts affectent une zone. Parfois, la description du sort détaille précisément la zone d'effet mais, la plupart du temps, elle entre dans l'une des catégories décrites ci-dessous :

Quelle que soit la forme de la zone d'effet, le personnage indique le point d'origine, mais il est ensuite incapable de choisir qui sera affecté ou non. Le point d'origine d'un sort se trouve toujours à une intersection sur la grille. Lorsque l'on détermine si une créature se trouve ou non dans la zone concernée, comptez la distance en cases à partir du point d'origine, comme vous le faites quand un personnage se déplace ou quand vous calculez la portée d'une attaque à distance. La seule différence est qu'au lieu de compter depuis le centre d'une case jusqu'au centre de la suivante, vous allez d'intersection en intersection. Cependant, n'oubliez pas que toutes les deux diagonales, il faut rajouter une case de distance (soit trois pour deux diagonales). Si le bord le plus éloigné d'une case se trouve dans la zone d'effet, tout ce qui est dans la case est affecté par le sort. Par contre, si l'effet ne touche que la bord le plus proche de la case, rien de ce qui se trouve dedans n'est affecté.

Rayonnement, émanations et étendues. La plupart des sorts de zone prennent la forme d'un rayonnement, d'une émanation ou d'une étendue. Dans tous les cas, choisissez le point d'origine du sort.

Un rayonnement affecte tout ce qui se trouve dans la zone d'effet, y compris les créatures que le lanceur de sorts ne peut voir. Il ne saurait affecter les créatures bénéficiant d'un abri total vis-à-vis du point d'origine (en d'autres termes, il ne tourne pas aux coins). Par défaut, un rayonnement prend la forme d'une sphère, mais certains ressemblent à un cône. Tout sort de ce type s'accompagne d'un rayon, indiquant jusqu'où l'effet s'étend à partir du point d'origine.

Une émanation fonctionne à la manière d'un rayonnement, si ce n'est que son effet se poursuit dans la zone concernée jusqu'à la fin de la durée indiquée. La plupart des émanations prennent la forme d'une sphère ou d'un cône.

Une étendue part comme un rayonnement mais son effet gère les contraintes du terrain. Le personnage sélectionne uniquement le point d'origine, et le sort s'étend dans toutes les directions jusqu'à une distance donnée. Le chemin parcouru doit prendre en considération la zone d'effet indiquée pour le sort et les changements de direction auxquels ce dernier doit se livrer pour se conformer au terrain.

Cône, cylindre, ligne ou sphère. La plupart des sorts qui affectent une zone ont une forme précise, comme celle d'un cône, d'un cylindre, d'une ligne ou d'une sphère.

Un cône prend la forme d'un quart de cercle qui part depuis le lanceur de sorts. Il part depuis n'importe quel coin de la case du personnage puis s'ouvre dans la direction indiquée par ce dernier. La plupart des cônes sont des étendues ou des émanations (voir ci-dessus) et ne tournent donc pas aux coins.

Dans le cas d'un cylindre, le personnage indique le point d'origine du sort. Ce point est le centre d'un cercle horizontal et le sort remonte le cercle, comme s'il remplissait le cylindre.

Une ligne part dans la direction indiquée par le personnage. Elle part de l'un des coins de sa case jusqu'à atteindre la limite de portée du sort ou jusqu'à ce qu'un obstacle survienne. Une ligne affecte toutes les créatures d'une case qu'elle traverse.

Une sphère se développe depuis son point d'origine jusqu'à remplir la zone d'effet. Les sphères sont des rayonnement, des émanations ou des étendues.

Créatures. Certains sorts affectent directement des créatures (comme ceux dits à cible) mais, dans ce cas, ils atteignent toutes celles qui sont comprises dans la zone d'effet. La zone d'effet en question peut prendre la forme d'un rayonnement sphérique, d'un rayonnement conique, ou autre.

Nombre de sorts affectent seulement les « créatures vivantes », ce qui exclut morts-vivants et créatures artificielles.

Objets. Il existe des sorts qui affectent les objets de la zone choisie (voir *Créatures* ci-dessus, sauf que la cible du sort n'est pas la même).

Autre. Il est également possible qu'un sort ait une zone d'effet particulière. Dans ce cas, c'est précisé dans la description du sort.

Façonnable (F). Lorsque la ligne des indications données dans « Zone d'effet » se termine par (F), il est possible de façonner le sort. Dans ce cas, aucune de ses dimensions ne peut être inférieure à 3 mètres. Nombre de zones d'effet sont exprimées en cubes afin de faciliter leur découpage. Les volumes sont presque toujours obligatoires quand on lance un sort sous l'eau ou dans les airs.

Ligne d'effet. Ce terme désigne une ligne droite et ininterrompue qui détermine tout ce que le sort peut affecter. Elle s'interrompt dès qu'elle rencontre une barrière solide. Elle correspond à la ligne de mire pour une arme à distance, sauf qu'elle n'est pas bloquée par le brouillard, l'obscurité ou tout autre facteur gênant la vision.

Le personnage doit disposer d'une ligne d'effet dégagée jusqu'à sa cible, l'endroit où il désire que son sort fonctionne ou le point d'origine du sort. Pour ce qui est des rayonnements, cônes, cylindres et autres émanations, le sort n'affecte que la zone, les créatures et/ou les objets reliés par une ligne d'effet ininterrompue avec le point d'origine (le centre du rayonnement, le point de départ du cône, le cercle du cylindre ou le point d'origine de l'émanation).

Une barrière solide dans laquelle il y a un trou large d'au moins 30 centimètres ne constitue plus un obstacle pour la ligne d'effet d'un sort. On considère alors que la partie de la paroi située autour du trou (sur une largeur totale de 1,50 mètre) n'arrête pas les sorts.

La durée

Une fois que l'on a déterminé qui est affecté et comment, il reste à savoir combien de temps dure le sort.

Durée déterminée. Dans la plupart des cas, la durée se mesure en rounds, minutes, heures, ou autre unité de temps. Quand la durée indiquée arrive à son terme, la magie cesse de faire effet et le sort s'achève. Lorsque la durée est variable, on doit jeter les dés sans communiquer le résultat au lanceur.

Instantanée. L'énergie du sort se dissipe immédiatement, même si ses conséquences, elles, peuvent se prolonger.

Permanente. L'énergie dure aussi longtemps que l'effet se poursuit, ce qui signifie que le sort est vulnérable à *dissipation de la magie*.

Concentration. Le sort se prolonge tant que celui qui l'a lancé se concentre. Se concentrer ainsi constitue une action simple ne suscitant pas d'attaque d'opportunité. Tout ce qui peut interrompre la concentration d'un jeteur de sorts en pleine incantation fonctionne également dans ce cas de figure ; si le personnage est déconcentré, le sort cesse aussitôt. Il est impossible de jeter un sort tant que l'on se concentre sur un autre. Il arrive qu'un sort perdure quelque temps après que l'on a cessé de se concentrer. Le sort se prolonge alors pendant la durée indiquée une fois que le personnage cesse de se concentrer. Sauf dans ce cas bien précis, il est nécessaire de rester concentré pour maintenir l'effet du sort, mais il n'est pas possible de passer outre la durée maximale indiquée (le cas échéant). Si une cible se retrouve hors de portée, le sort réagit comme si on avait déconcentré le personnage.

Sujet, effet et zone d'effet. Si le sort affecte directement des créatures, il les « accompagne » jusqu'au terme de sa durée. S'il génère un effet, celui-ci se prolonge durant tout le temps imparti. L'effet peut se déplacer ou rester fixe. Il peut arriver qu'il soit dissipé avant la fin de la durée prévue. Si le sort affecte une zone, il reste fixe. Les créatures entrant dans la zone sont aussitôt affectées, mais cela cesse dès qu'elles en sortent.

Retenir un sort de contact. Si le personnage n'utilise pas son sort de contact au cours du round où il prononce l'incantation, il a la possibilité de conserver indéfiniment l'énergie magique. Chaque round, il peut tenter une attaque de contact. Mais si le personnage lance un autre sort, l'énergie se dissipe aussitôt.

Certains sorts permettent expressément de toucher plusieurs sujets. Il n'est pas possible de retenir un tel sort. Le personnage doit donc toucher les sujets durant le dernier round de l'incantation.

Utilisation ou épuisement. Quelques sorts durent jusqu'à ce qu'ils soient utilisés ou épuisés.

(T). Si la ligne « Durée » se termine par (T), le personnage peut mettre un terme à ses sorts quand il le désire. Pour ce faire, il doit se trouver dans la zone d'effet et prononcer les paroles appropriées, le plus souvent une version modifiée de l'incantation. Si cette dernière n'a pas de composante verbale, quelques gestes suffisent. Mettre un terme à un sort est une action simple et ne suscite pas d'attaque d'opportunité.

On peut arrêter un sort maintenu par concentration, et cela ne nécessite aucune action, car il suffit juste de ne plus se concentrer à son tour pour qu'il cesse.

Les jets de sauvegarde

La plupart des sorts s'accompagnent d'un jet de sauvegarde, permettant à la créature visée d'éviter tout ou partie des effets. La ligne « Jet de sauvegarde » indique quel type de jet de sauvegarde il faut effectuer et quel est son résultat en cas de succès.

Annule. Le sort n'a aucun effet si la créature réussit son jet de sauvegarde.

Partiel. Le sort a normalement un effet donné sur la cible. Si cette dernière réussit son jet de sauvegarde, elle subit un effet moindre.

1/2 dégâts. Les dégâts du sort sont réduits de moitié (en arrondissant à l'entier inférieur) en cas de jet de sauvegarde réussi.

Aucun. Le sort n'autorise aucun jet de sauvegarde.

Dévoile. En cas de jet de sauvegarde réussi, la cible prend conscience qu'elle a affaire à une illusion.

(Objet). Le sort peut être jeté sur un objet, qui ne bénéficie d'un jet de sauvegarde que s'il est magique ou en possession (porté, tenu en main, etc.) de quelqu'un qui résiste au sort. Dans ce cas, l'objet bénéficie du bonus au jet de sauvegarde de son porteur, à moins que le sien propre ne soit supérieur (ce terme n'indique pas nécessairement un sort ne pouvant être lancé que sur les objets ; certains sorts de ce type peuvent être jetés sur des créatures ou des objets). Le bonus au jet de sauvegarde d'un objet magique est égal à 2 plus la moitié de son niveau de lanceur de sorts.

(Inoffensif). Ce sort est généralement bénéfique, mais le sujet peut effectuer un jet de sauvegarde pour échapper à ses effets s'il le désire.

Degré de difficulté des jets de sauvegarde. Le jet de sauvegarde contre un sort s'accompagne d'un degré de difficulté (ou DD) égal à 10 plus le niveau du sort, plus le bonus du personnage dans la caractéristique concernée (l'Intelligence pour les magiciens, le Charisme pour les bardes et les ensorceleurs, la Sagesse pour les prêtres, les druides, les paladins et les rôdeurs). Le niveau d'un sort peut varier en fonction de la classe du personnage. Les jeteurs de sorts doivent toujours se référer au niveau correspondant à leur classe.

Jet de sauvegarde réussi. Lorsqu'une créature réussit son jet de sauvegarde contre un sort n'ayant aucun effet physique manifeste (visuel, auditif, etc.), elle ressent comme un picotement ou l'impression qu'elle a brièvement été agressée, mais sans pouvoir déterminer la nature de l'attaque. De la même manière, pour les sorts à cible, le lanceur de sorts sait que son attaque a échoué lorsque la cible réussit son jet de sauvegarde, ce qui n'est pas le cas pour les sorts de zone ou à effet (pour lesquels il est impossible de déterminer qui est affecté et qui ne l'est pas).

Échec volontaire au jet de sauvegarde. Il est possible de refuser d'effectuer un jet de sauvegarde et de s'exposer aux effets d'un sort. De la même manière, on peut neutraliser volontairement sa résistance à la magie.

Jet de sauvegarde et objets. À moins que la description du sort ne fournisse des indications contraires, tous les objets portés ou tenus par la cible résistent automatiquement aux attaques magiques. Par contre, si la cible fait un 1 sur son jet de sauvegarde, l'un de ses objets exposés risque d'être endommagé par le sort (si celui-ci peut affecter les objets). Les quatre premières catégories d'objets de la Table : objets affectés par les attaques magiques sont celles qui ont le plus de chances d'être prises pour cible. Déterminez aléatoirement l'objet atteint. Il doit alors effectuer un jet de sauvegarde contre le type d'attaque approprié et risque d'être endommagé ou détruit (voir Attaquer un objet).

Les objets non magiques qui ne sont ni portés ni tenus n'ont droit à aucun jet de sauvegarde ; ils subissent automatiquement les dégâts indiqués.

Table : objets affectés par les attaques magiques

Rang	Objet
*	
1 ^{er}	Bouclier
2 ^e	Armure
3 ^e	Casque magique, couvre-chef ou serre-tête
4 ^e	Objet tenu en main (arme, baguette, etc.)
5 ^e	Cape magique

- 6^e Arme rangée au fourreau ou portée en bandoulière
- 7^e Bracelets magiques
- 8^e Vêtements magiques
- 9^e Bijoux magiques (ce qui inclut les anneaux)
- 10^e Tout le reste

* Indique l'ordre dans lequel les objets risquent d'être affectés.

La résistance à la magie

La résistance à la magie (RM) est une protection spécifique. Lorsqu'un sort prend pour cible une créature qui en bénéficie, il ne pourra l'affecter que si le jeteur de sorts réussit un jet de niveau de lanceur de sorts ($1d20 +$ niveau de lanceur de sorts, le total devant être supérieur ou égal à la valeur de résistance à la magie de la cible). La résistance à la magie est en quelque sorte une classe d'armure contre les attaques magiques. N'oubliez pas d'ajouter tout modificateur (issu d'un pouvoir de domaine, par exemple) à ce jet de niveau de lanceur de sorts. La ligne « Résistance à la magie » de la description des sorts indique si tel ou tel sort autorise la résistance à la magie. Dans la plupart des cas, cette dernière ne s'applique que quand la créature est directement prise pour cible, pas quand elle entre dans la zone d'effet d'un sort existant.

Sur cette ligne, les termes « objet » et « inoffensif » ont le même sens que pour les jets de sauvegarde. Une créature possédant une certaine résistance à la magie doit volontairement choisir de ne pas être protégée par celle-ci lorsqu'elle est prise pour cible par un sort inoffensif dont elle souhaite profiter des effets. Dans ce cas, il est inutile d'effectuer le jet de niveau de lanceur de sorts susmentionné.

Description

Cette partie détaille l'effet et le fonctionnement du sort. Si l'une des lignes précédentes porte la mention « voir description », l'explication est donnée là. Si l'incantation que vous lisez fait partie d'une chaîne de sorts (voir Chaînes de sorts), il vous faudra remonter au sort de base pour obtenir toutes les informations souhaitées.

La magie profane

Magiciens, ensorceleurs et bardes font appel à la magie profane, qui leur permet de manipuler directement l'énergie magique. Ses manifestations sont souvent plus spectaculaires que celles de la magie divine.

Préparation des sorts de magicien

Le niveau du magicien limite le nombre de sorts qu'il est capable de préparer et de lancer, mais sa valeur d'Intelligence élevée peut lui permettre d'en préparer quelques-uns de plus. Il peut choisir le même sort à plusieurs reprises, mais cela est alors déduit de son total. Pour pouvoir préparer un sort, le magicien doit avoir une valeur d'Intelligence au moins égale à $10 +$ le niveau du sort.

Le repos. Le magicien ne peut préparer ses sorts qu'après 8 heures de sommeil. Il n'est pas obligé de dormir durant tout ce temps, mais il doit au moins se reposer (déplacement, combat, incantation, utilisation de compétence, conversation et autres tâches un tant soit peu fatigantes lui sont interdits). Si le repos du magicien est interrompu, il lui faut par la suite dormir 1 heure supplémentaire par interruption (de plus, il doit s'être reposé au moins 1 heure juste avant de s'attaquer à la préparation de ses sorts). Même si le personnage n'éprouve jamais le besoin de dormir, il doit tout de même se reposer.

Sorts jetés durant la période de repos. Si un magicien a lancé des sorts récemment, la fatigue mentale qu'il ressent diminue sa capacité à préparer de nouveaux sorts. Quand il prépare ses nouveaux sorts le matin venu, tous ceux qu'il a jetés au cours des 8 dernières heures viennent en déduction de son quota.

Conditions de préparation. Pour pouvoir préparer un sort, le magicien doit bénéficier de suffisamment de calme et de confort pour que sa concentration soit optimale. Il n'a pas besoin de se trouver dans un endroit luxueux, mais il lui faut éviter toute distraction (combat à proximité, bruits importants, etc.). Il lui est également impossible de se concentrer s'il est exposé aux intempéries, s'il subit des dégâts ou s'il rate un jet de sauvegarde. Il ne peut pas préparer le moindre sort s'il n'a pas son grimoire ou si la lumière ambiante ne lui permet pas de lire. Il n'existe qu'une seule exception à cette règle : *lecture de la magie*, qui peut se préparer même sans grimoire.

Temps de préparation. Après s'être reposé, le magicien doit consulter son grimoire pour préparer les sorts qui l'intéressent. Cela lui prend 1 heure pour préparer l'intégralité des sorts auxquels il a droit. S'il décide de n'en apprendre qu'une partie, le temps nécessaire est réduit en conséquence, mais il ne peut en aucun cas descendre en dessous de 15 minutes, minimum requis pour se mettre dans l'état d'esprit nécessaire à la préparation des sorts.

Sélection des sorts. Tant que le magicien ne prépare pas de sorts, il ne peut lancer que ceux qu'il a préparés précédemment (généralement la veille) et qu'il n'a pas utilisés. S'il lui reste des sorts qu'il n'a pas encore jetés, il peut les abandonner pour en choisir de nouveaux.

Lorsqu'il prépare ses sorts, le magicien peut décider de laisser des emplacements de sorts « vierges », c'est-à-dire des sorts non déterminés. Dans le courant de la journée, il peut recommencer sa préparation aussi souvent qu'il le désire pour remplir ces blancs. Par contre, il lui est impossible d'abandonner un sort au profit d'un autre ou d'utiliser l'emplacement d'un sort qu'il a déjà jeté depuis le début de la journée. Pour ce faire, il doit être frais et dispos, c'est-à-dire avoir bénéficié de ses 8 heures de repos. Tout comme la séance du matin, la préparation supplémentaire exige au moins 15 minutes, voire plus si le personnage avait laissé vierge plus du quart de son quota.

Emplacements de sorts. Les tables des classes de personnage indiquent combien de sorts de chaque niveau le personnage peut jeter en une journée. Il est toujours possible d'utiliser un emplacement de sort de haut niveau pour un sort de plus bas niveau. Notez qu'un mage à l'Intelligence trop basse pour lancer des sorts de tous les niveaux à sa disposition bénéficie tout de même des emplacements de sorts correspondants, mais il doit les utiliser pour des sorts de niveaux inférieurs.

Rétention des sorts préparés. Une fois le sort préparé, le magicien le garde en mémoire jusqu'à ce qu'il le lance ou décide de l'abandonner en faveur d'un autre. Certains objets magiques et pouvoirs spéciaux de monstres peuvent effacer les sorts de l'esprit d'un magicien.

Mort et rétention des sorts. Si le personnage meurt, tous les sorts qu'il avait en mémoire s'effacent automatiquement. Des sorts particulièrement puissants (tels que *rappel à la vie*, *résurrection* ou *résurrection suprême*) permettent de récupérer l'énergie magique en même temps que l'âme du défunt.

Écrits de magie profane

Pour couper un sort sur le papier, le magicien utilise des symboles complexes représentant les forces magiques invoquées par l'incantation. Tous ont recours au même « alphabet » ésotérique, et ce quelle que soit leur langue natale. Cela étant, chacun l'utilise à sa façon, de sorte que même le plus puissant archimage doit prendre le temps de déchiffrer les inscriptions magiques d'un autre magicien.

Pour déchiffrer une incantation de magie profane (c'est-à-dire, par exemple, sur un grimoire ou un parchemin), il faut réussir un test d'Art de la magie (DD 20 + niveau du sort). En cas d'échec, le personnage doit attendre le lendemain pour réessayer de comprendre ce sort. *Lecture de la magie* déchiffre automatiquement un texte magique, sans qu'un test de compétence soit nécessaire. Si la personne qui a rédigé le texte est présente et assiste le lecteur, le succès est, là aussi, garanti.

Une fois le document magique déchiffré, sa compréhension est définitivement acquise. C'est un peu comme résoudre une énigme : une fois la solution connue, la retrouver ne pose plus de problème. Quand le texte est compris, le magicien identifie le sort et obtient une idée plus ou moins précise de ses effets (détaillés dans la description). Si le texte est rédigé sur un parchemin et si le lecteur est adepte de la magie profane, il peut tenter d'utiliser le sort du parchemin.

Emprunt de grimoire

Un magicien peut utiliser un autre grimoire que le sien pour préparer une incantation qu'il connaît (et qui se trouve dans son propre grimoire), mais le succès n'est pas assuré. Pour commencer, il doit déchiffrer le texte (voir Écrits de magie profane, ci-dessus). Puis, il doit effectuer un test d'Art de la magie (DD 15 + niveau du sort). En cas de succès, il peut préparer l'incantation comme il se doit. À chaque nouvelle préparation, il lui faut refaire le test d'Art de la magie, même s'il a déjà utilisé ce grimoire pour le préparer. En cas d'échec, il doit attendre le lendemain avant de tenter à nouveau de préparer le sort à partir de ce grimoire bien précis (mais, comme indiqué ci-dessus, il n'a pas besoin de déchiffrer le texte de nouveau).

Ajout de sorts au grimoire

Les magiciens disposent de plusieurs méthodes pour ajouter de nouveaux sorts à leur grimoire. Ceux qui ont choisi de se spécialiser dans une école de magie n'ont accès qu'aux sorts autorisés.

Sorts acquis en montant de niveau. Les magiciens se livrent à de nombreuses recherches entre leurs aventures. Chaque fois que l'un d'eux gagne un niveau, il choisit deux nouveaux sorts (son niveau doit toutefois lui permettre de les lancer), qu'il peut ajouter à son grimoire. S'il a choisi de se spécialiser dans une école de magie, l'un de ces sorts doit être issu de cette école.

Sorts copiés à partir d'un parchemin ou d'un autre grimoire. Il est possible d'augmenter son répertoire de sorts lorsque l'on obtient un parchemin de magie profane ou le grimoire d'un autre magicien. Quelle que soit la source du sort, le personnage doit commencer par le déchiffrer (voir Écrits de magie profane, ci-dessus), après quoi il lui faut passer une journée entière à étudier le sort. Ensuite, il effectue un test d'Art de la magie (DD 15 + niveau du sort). S'il est spécialisé dans une école, il bénéficie d'un bonus de +2 au jet de dé pour tout sort faisant partie de son école de prédilection. En contrepartie, il est incapable d'apprendre les sorts des écoles de magie interdites par la sienne.

En cas de succès, le magicien comprend la formule et peut la recopier dans son livre de sorts (voir *Copie des nouveaux sorts*, ci-dessous). Si le sort provenait d'un autre grimoire, celui-ci ne pâtit pas de l'opération ; par contre, s'il était rédigé sur un parchemin, ce dernier s'efface quand le sort est recopié. En cas d'échec, le magicien est incapable de comprendre le sort. Il ne peut pas réessayer de l'apprendre (même à partir d'une autre source) avant d'avoir amélioré sa compétence d'Art de la magie. La copie ne se fait pas et le parchemin magique ne s'efface pas.

En général, les magiciens font payer le privilège de copier des sorts depuis leur grimoire. Ce coût est le plus souvent égal à 50 po x niveau du sort.

Recherche indépendante. Le magicien a la possibilité d'effectuer des recherches de son côté pour trouver un sort existant ou, au contraire, pour en inventer un de son cru.

Copie des nouveaux sorts

Lorsque le magicien a compris un nouveau sort, il peut le recopier dans son grimoire.

Temps nécessaire. La copie exige 24 heures, quel que soit le niveau du sort.

Espace requis. Un sort prend 1 page par niveau. Même un sort du niveau 0 (tour de magie) demande une page. Un grimoire comprend 100 pages.

Coût du matériel. Le nécessaire à écrire (plume, encre et autres) coûte 100 po par page.

À noter que le magicien n'a pas besoin d'acquitter ce coût (ni de passer le temps exigé) pour les sorts qu'il gagne en montant de niveau. Ils font partie intégrante de ses recherches.

Remplacement et copie des grimoires

Un magicien peut suivre la procédure d'apprentissage des sorts pour reconstituer un grimoire perdu. Les sorts qu'il a encore en mémoire peuvent être recopiées directement, au coût de 100 po la page (comme indiqué dans *Copie des nouveaux sorts*, ci-dessus). Les sorts s'effacent aussitôt de son esprit, comme s'il les avait lancés. Dans le cas où il n'a pas préparé le sort, il peut le faire à partir d'un grimoire emprunté (voir ci-dessus), après quoi il n'a plus qu'à le coucher sur le papier.

La procédure est la même lorsque l'on cherche à recopier un grimoire existant, si ce n'est qu'elle s'avère bien plus facile. En conséquence, le temps requis et le coût par page sont réduits de moitié.

Vente des grimoires

Les grimoires trouvés au fil des aventures peuvent être vendus contre un nombre de pièces d'or égal à la moitié du coût d'achat et d'écriture des sorts qu'il renferme (50 po par page). Un grimoire dont les cent pages sont pleines vaut donc 5 000 po.

Bardes et ensorceleurs

Bardes et ensorceleurs font aussi appel à la magie profane, mais ils n'ont pas de grimoires et ne préparent pas leurs sorts à l'avance. Une valeur de Charisme élevée peut leur permettre de jeter quelques sorts de plus. Ils doivent avoir un minimum de 10 + niveau du sort en Charisme afin de pouvoir lancer l'incantation concernée.

Procédure quotidienne. Chaque jour, bardes et ensorceleurs doivent se préparer mentalement à jeter des sorts. Pour ce faire, ils ont besoin de 8 heures de repos (comme les magiciens), après quoi ils se concentrent 15 minutes durant. Le barde doit chanter ou jouer d'un instrument de musique pendant qu'il se livre à cet exercice. Ce laps de temps prépare l'esprit du personnage à utiliser de nouveaux sorts. Sans cela, il ne peut pas récupérer les sorts qu'il a lancés la veille.

Sorts jetés durant la période de repos. Comme pour les magiciens, les sorts que bardes et ensorceleurs ont lancés au cours des 8 heures précédant leurs exercices mentaux sont déduits de leur quota.

Ajout de sorts au répertoire. Bardes et ensorceleurs gagnent des sorts chaque fois qu'ils montent de niveau ; c'est leur seule occasion d'en gagner. Chaque fois que le personnage gagne un niveau, il suffit de consulter la Table : sorts connus de barde ou la Table : sorts connus d'ensorceleur pour connaître le nombre de nouveaux sorts qu'il peut choisir dans la liste de sa classe. Si l'en a la permission, le personnage peut éventuellement sélectionner des sorts étrangers à cette liste, pour peu qu'il ait appris leur existence par un moyen ou un autre.

La magie divine

Prêtres et druides font appel à la magie divine, de même que les paladins et les rôdeurs ayant atteint un certain niveau. Comme son nom l'indique, ce type de magie tire son énergie d'une source divine. Les prêtres obtiennent leurs sorts de leur dieu ou de l'un de ses serviteurs, les druides et les rôdeurs des forces de la nature, et les paladins de celles du Bien et de la Loi. Ces sorts sont souvent moins spectaculaires et moins destructeurs que ceux de la magie profane. Par contre, ils se révèlent plus efficaces pour soigner.

Préparation des sorts divins

Prêtres et autres jeteurs de sorts faisant appel à la magie divine préparent leurs sorts de la même manière que les magiciens, à quelques différences près. D'abord, leur valeur de Sagesse doit être au moins égale à 10 + niveau du sort qui les intéresse. C'est également la Sagesse qui détermine les sorts supplémentaires auxquels le personnage a droit.

Moment de la journée. Comme les magiciens, les prêtres et autres pratiquants de la magie divine préparent leurs sorts à l'avance. Mais eux n'ont pas besoin d'une période de repos. Ils prient leur dieu à un moment précis de la journée, souvent significatif. Si les événements empêchent le personnage de prier à l'heure requise, il doit le faire dès que possible. S'il ne prend pas le temps nécessaire à la première occasion, il lui faudra attendre le lendemain pour recevoir de nouveaux sorts.

Sélection et préparation des sorts. Le personnage prépare ses sorts à l'avance, en priant et en méditant à un instant précis de la journée. Le temps nécessaire à la préparation est le même que pour un magicien (1 heure), et l'environnement doit, là aussi, être calme. Le personnage n'a pas besoin de préparer tous ses sorts à ce moment, mais il ne se trouve vraiment dans un état de réceptivité optimal que durant le moment de la journée choisi par son dieu. Même s'il se livre à d'autres périodes de préparation ultérieures, il ne peut pas remplacer des sorts qu'il a encore en mémoire ou récupérer ceux qu'il a jetés en cours de journée ; il peut juste combler les « blanches » qu'il avait volontairement laissées dans son esprit.

Les pratiquants de la magie divine n'ont pas besoin de grimoires, mais ils n'ont accès qu'aux sorts proposés par la liste qui les concerne. Prêtres, druides, paladins et rôdeurs ont chacun leur liste. De plus, les prêtres ont accès à deux domaines, déterminés à la création du personnage. Chaque domaine accorde un pouvoir spécifique, ainsi que l'accès à un sort supplémentaire par niveau. Par contre, le prêtre est obligé de prendre l'un de ses deux sorts de domaine à chaque niveau (ce qui explique les « +1 » apparaissant sur la Table : le prêtre). Un sort de domaine n'apparaissant pas aussi sur la liste générale des sorts de prêtre ne peut être préparé que comme sort de domaine. **Emplacements de sorts.** Les tables de chaque classe indiquent combien de sorts de chaque niveau le personnage peut jeter en une journée. Il est toujours possible d'utiliser un emplacement de sort de haut niveau pour un sort de plus bas niveau. Notez qu'un personnage à la valeur de caractéristique trop basse pour lancer des sorts de tous les niveaux à sa disposition bénéficie tout de même des emplacements de sorts correspondants, mais il doit les utiliser pour des sorts de niveaux inférieurs.

Sorts jetés récemment. Comme pour la magie profane, tout sort jeté moins de 8 heures avant le moment où le personnage commence à prier est déduit de son quota quotidien.

Sorts de soins et de blessure. Un prêtre bon (ou vénérant une divinité d'alignement bon) peut spontanément jeter un sort de *soins* à la place d'un sort de niveau au moins égal préparé à l'avance (qui ne peut pas être un sort de domaine). La règle est la même pour les prêtres mauvais (ou vénérant un dieu d'alignement mauvais), sauf qu'eux ne peuvent lancer ainsi que des sorts de *blessure*. Un prêtre neutre et priant un dieu neutre peut jeter spontanément des sorts de *soins* ou de *blessure*, au choix, mais le choix doit être fait au moment de la création du personnage. L'énergie magique du sort choisi est transformée en sort de *soins* ou de *blessure*, comme si c'était celui-là que le prêtre avait préparé.

Sorts de convocation d'alliés naturels. Un druide peut spontanément jeter un sort de *convocation d'alliés naturels* à la place d'un sort de niveau au moins égal préparé à l'avance. L'énergie magique du sort choisi est transformée en sort de *convocation*, comme si c'était celui-là que le prêtre avait préparé.

Écrits de magie divine

Les sorts divins peuvent être couchés sur le papier et lus comme ceux de magie profane (voir *Écrits de magie profane*, ci-dessus). Tout personnage maîtrisant la compétence Art de la magie peut tenter de déchiffrer un écrit de magie divine. Par contre, les seuls personnages capables d'utiliser un parchemin de magie divine sont ceux qui peuvent normalement jeter le sort concerné sous cette forme (ce dernier doit donc faire partie de la liste de sorts auxquels ils ont droit).

Nouveaux sorts divins

Les pratiquants de la magie divine obtiennent de nouveaux sorts des deux manières suivantes :

En montant de niveau. Les personnages faisant appel à la magie divine se livrent à de nombreuses recherches entre deux aventures. Chaque fois qu'ils atteignent un niveau leur donnant accès à de nouveaux sorts, ils peuvent automatiquement les demander à leur dieu.

Recherche indépendante. Le personnage peut également effectuer ses propres recherches pour inventer ou retrouver un sort. Seul le concepteur d'un nouveau sort est capable de l'utiliser, à moins qu'il ne l'apprenne à d'autres.

Les pouvoirs spéciaux

Pouvoirs magiques. En temps normal, les pouvoirs magiques fonctionnent exactement comme le sort du même nom. Quelques-uns sont uniques, auquel cas ils sont détaillés dans la description de la créature.

Les pouvoirs magiques ne s'accompagnent d'aucune composante verbale, gestuelle ou matérielle, pas plus qu'ils ne nécessitent de focaliseur ou de sacrifice en PX. La créature y fait appel mentalement. Le port de l'armure n'interfère jamais avec leur bonne utilisation, même pour ceux qui reproduisent les effets de sorts à composante gestuelle. Sauf indication contraire, tous les pouvoirs magiques ont un temps d'incantation de 1 action simple. Ces différences exceptées, ils fonctionnent exactement comme le sort du même nom.

La résistance à la magie protège contre les pouvoirs magiques, qui peuvent être dissipés comme les sorts. Ils ne fonctionnent pas dans les lieux où la magie ne peut s'exprimer. Ils ne peuvent servir à contrer d'autres sorts, et ne sauraient eux-mêmes être contrés.

Certains monstres sont en quelque sorte des ensorceleurs. Ils jettent des sorts comme ces derniers, en utilisant les composantes normales. Quelques créatures cumulent même pouvoirs magiques et sorts d'ensorceleur.

Pouvoirs surnaturels. Rien ne peut empêcher la créature possédant ces aptitudes de s'en servir (contrairement aux sorts) et elles n'entraînent généralement pas d'attaque d'opportunité, sauf indication contraire. La résistance à la magie ne protège pas contre les pouvoirs surnaturels, ils ne peuvent pas être contrés et même *dissipation de la magie* est inefficace. En revanche, ils ne fonctionnent pas dans les secteurs où la magie ne peut pas s'exprimer.

Pouvoirs extraordinaires. Rien ne peut empêcher la créature les possédant de s'en servir au combat et ils n'entraînent pas d'attaque d'opportunité, sauf indication contraire. Sorts ou effets contrariant ou annulant la magie restent sans effet contre les pouvoirs extraordinaires, qui ne peuvent pas être dissipés et fonctionnent normalement au cœur d'une *zone d'antimagie*. Ils n'ont en fait rien de magique, même s'ils vont parfois à l'encontre des lois physiques.

Pouvoirs naturels. Cette catégorie regroupe tous les pouvoirs qui n'ont rien de magique, de surnaturel ou d'extraordinaire. Ce sont tous les pouvoirs qui ne sont ni extraordinaires, ni surnaturels, ni magiques.

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Les listes de sorts

Un sort suivi d'un (M) ou d'un (F) dénote la présence d'une composante matérielle ou d'un focaliseur qui n'apparaît normalement pas dans une bourse à composantes. Un (X) dénote un coût en PX dont doit s'acquitter le lanceur de sorts.

Dés de vie. Le terme “ dés de vie ” (ou DV) est synonyme de “ niveaux de personnage ” pour les cibles affectées par les sorts (en effet, nombre de créatures ne peuvent pas progresser dans une classe de personnage ; elles n’ont pas de niveau, mais des dés de vie, ou DV).

Niveau de lanceur de sorts. La puissance d'un sort dépend souvent du niveau de celui qui le jette. Sauf indication contraire, les créatures sans classe ont un niveau de lanceur de sorts égal à leur nombre de DV. Dans la description des sorts, le terme “ niveau ” désigne toujours le niveau de lanceur de sorts de celui qui le lance, et non le niveau de sort.

Créatures et personnages. Les termes “ créature ” et “ personnage ” sont considérés comme synonymes dans la description des sorts.

Sorts de bard

Sorts de bard du niveau 0 (tours de magie)

Berceuse. Rend les sujets somnolents ; -5 aux tests de Détection et de Perception auditive, -2 aux jets de Volonté contre *sommeil*.

Convocation d'instrument. convoque un instrument de musique au choix.

Détection de la magie. Détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde.

Hébètement. Fait perdre 1 action à un humanoïde de 4 DV ou moins.

Illumination. Éblouit 1 créature (-1 aux jets d'attaque).

Lecture de la magie. Permet de lire parchemins et livres de sorts.

Lumière. Fait briller un objet comme une torche.

Lumières dansantes. Crée torches ou autres lueurs.

Manipulation à distance. Télékinésie limitée (2,5 kg max.).

Message. Conversation chuchotée à distance.

Ouverture/fermeture. Ouvre ou ferme portes, fenêtres ou objets.

Prestidigitation. Tours de passe-passe.

Réparation. Répare sommairement un objet.

Repérage. Le PJ sait où se trouve le nord.

Résistance. Confère +1 aux jets de sauvegarde.

Son imaginaire. Sons illusoires.

Sorts de bard du 1^{er} niveau

Alarme. Protège une zone pendant 2 heures/niv.

Alignement indétectable. Masque l'alignement pendant 24 heures.

Aura magique. Altère l'aura magique d'un objet.

Bouche magique (M). Délivre un message quand on la déclenche.

Charme-personne. La cible devient l’ami du PJ.

Compréhension des langages. Le PJ comprend tous les langages écrits ou parlés.

Confusion mineure. Une créature est *confuse* pendant 1 round.

Convocation de monstres I. Appelle une créature extraplanaire luttant pour le PJ.

Corde animée. Une corde bouge sur ordre du PJ.

Déguisement. Modifie l’apparence du PJ.

Détection des passages secrets. Révèle les passages secrets à 18 m ou moins.

Dissimulation d'objet. Dissimule un objet à la scrutation.

Effacement. Efface un texte, même magique.

Feuille morte. Ralentit la chute.

Fou rire. La cible perd ses actions pendant 1 round/niveau.

Frayeur. Une créature de 5 DV ou moins s'enfuit pendant 1d4 rounds.

Graisse. Rend glissant un objet ou une zone (3 m de côté).

Hypnose. Fascine 2d4 DV de créatures.

Identification (M). Révèle les propriétés d'un objet magique.

Image silencieuse. Crée une illusion visuelle mineure.

Regain d'assurance. Supprime la terreur ou donne +4 aux jets de sauvegarde contre celle-ci (1 sujet, +1 tous les 4 niveaux).

Repli expéditif. Augmente la vitesse de déplacement de 9 m.

Serviteur invisible. Force invisible obéissant au PJ.

Soins légers. Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).

Sommeil. Endort 4 DV de créatures.

Ventriloquie. Permet de parler à distance pendant 1 minute/niveau.

Sorts de barde du 2^e niveau

Apaisement des émotions. Calme les créatures agitées.

Cacophonie. Inflige 1d8 points de dégâts de son, étourdissement possible.

Cécité/surdité. Rend la cible aveugle ou sourde.

Convocation de monstres II. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

Détection de pensées. Permet "d'écouter" les pensées superficielles.

Détection faussée. Abuse les divinations lancées sur une créature ou un objet.

Discours captivant. Captive à 30 m (+3 m/niveau) à la ronde.

Don des langues. Permet de parler toutes les langues.

Effroi. Effraie les créatures ayant moins de 6 DV.

Flou. Chaque attaque a 20 % de chances de rater la cible.

Fracassemment. Endommage objets ou créatures cristallines.

Grâce féline. Confère +4 en Dex pendant 1 minute/niveau.

Hébéttement de monstre. Une créature vivante de 6 DV ou moins perd sa prochaine action.

Héroïsme. Confère +2 aux jets d'attaque, jets de dégâts et tests de compétence.

Hypnose des animaux. Fascine 2d6 DV d'animaux.

Image imparfaite. Comme *image silencieuse*, plus sons limités.

Image miroir. Crée des doubles illusoires du PJ (1d4+1 tous les 3 niveaux, max. 8).

Immobilisation de personne. Immobilise un humanoïde pour 1 round/niveau.

Invisibilité. Sujet invisible pendant 1 minute/niveau ou jusqu'à ce qu'il attaque.

Localisation d'objet. Indique la direction de l'objet cherché.

Lueurs hypnotiques. Fascine (2d4 + niveau) DV de créatures.

Messager animal. Envoie un animal de taille TP en un lieu donné.

Modification d'apparence. Permet d'adopter la forme d'une créature.

Nuée grouillante. Convoque une nuée de chauves-souris, rats ou araignées.

Poussière scintillante. Aveugle, révèle la position des créatures invisibles.

Pyrotechnie. Transforme un feu en épaisse fumée ou en vive lumière.

Rage. Confère +2 en For et en Con, +1 aux jets de Vol, -2 à la CA.

Ralentissement du poison. Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.

Ruse du renard. Confère +4 en Int pendant 1 minute/niveau.

Silence. Étouffe tout bruit dans un rayon de 4,50 m.

Soins modérés. Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).

Splendeur de l'aigle. Confère +4 en Cha pendant 1 minute/niveau.

Suggestion. Force la cible à accomplir un acte décidé par le PJ.

Ténèbres. Obscurité surnaturelle sur 6 m de rayon.

Vent de murmures. Transmet un court message à 1,5 kilomètre de distance/niveau.

Sorts de barde du 3^e niveau

Abri. Crée un abri pour dix créatures.

Bagou. Confère +30 aux tests de Bluff ; résiste aux divinations censées détecter les mensonges.

Charme-monstre. Le monstre croit être l'allié du PJ.

Clairaudience/clairvoyance. Permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 minute/niveau.

Clignotement. Le PJ apparaît et disparaît pendant 1 round/niveau.

Communication avec les animaux. Permet de communiquer avec les animaux.

Confusion. Le sujet se comporte bizarrement pendant 1 round/niveau.

Convocation de monstres III. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

Coursier fantôme. Crée un cheval magique pour 1 heure/niveau.

Délivrance des malédictions. Libère une personne ou un objet d'une malédiction.

Déplacement. Chaque attaque a 50 % de chances de rater la cible.

Désespoir foudroyant. Les sujets subissent -2 aux jets d'attaque, jets de dégâts, jets de sauvegarde et tests.

Détection de l'invisibilité. Révèle créatures et objets invisibles.

Dissipation de la magie. Annule sorts et effets magiques.

Espoir. Les sujets bénéficient de +2 aux jets d'attaque, jets de dégâts, jets de sauvegarde et tests.

État gazeux. Le sujet devient intangible et peut voler lentement.

Image accomplie. Comme *image silencieuse*, plus sons, odeurs et température.

Lenteur. 1 cible/niveau n'a droit qu'à une action/round, -1 à la CA, aux jets d'attaque et aux jets de Réflexes.

Lumière du jour. Vive lumière sur 18 m de rayon.

Manipulation des sons. Altère les sons ou en crée de nouveaux.

Mission. Assigne une tâche à une cible de 7 DV ou moins.

Page secrète. Modifie une page pour cacher son contenu.

Rapidité. Une créature/niveau se déplace plus rapidement, +1 aux jets d'attaque, à la CA et aux jets de Réflexes.

Sceau du serpent (M). Crée un symbole immobilisant le lecteur.

Scrutation (F). Permet d'espionner le sujet à distance.

Soins importants. Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).

Sommeil profond. Endort 10 DV de créatures.

Sphère d'invisibilité. Rend tout le monde invisible à 3 m à la ronde.

Terreur. Les sujets pris dans le cône fuient pendant 1 round/niveau.

Texte illusoire (M). Seul le sujet parvient à le déchiffrer.

Sorts de barde du 4^e niveau

Annulation d'enchantement. Libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrisfaction.

Communication avec les plantes. Permet de communiquer avec les plantes et les créatures végétales.

Convocation d'ombres. Reproduit les invocations de 3^e niveau ou moins, 20 % sont réelles.

Convocation de monstres IV. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

Cri. Assourdit les victimes et leur inflige 5d6 points de dégâts de son.

Détection de la scrutation. Détecte l'espionnage magique.

Domination. Permet de contrôler un humanoïde par télépathie.

Immobilisation de monstre. Immobilise n'importe quelle créature.

Invisibilité suprême. Comme *invisibilité*, mais continue quand le sujet attaque.

Liberté de mouvement. La cible bouge normalement malgré les entraves.

Localisation de créature. Indique la direction d'une créature connue.

Lueur d'arc-en-ciel. Fascine jusqu'à 24 DV de créatures.

Modification de mémoire. Change 5 minutes de souvenirs de la cible.

Mythes et légendes(F, M). Révèle l'histoire d'un lieu, individu ou objet.

Neutralisation du poison. Rend le poison inoffensif.

Porte dimensionnelle. Téléporte le PJ sur une courte distance.

Refuge. Crée une solide maisonnette.

Répulsif. Les insectes, araignées et autres vermines restent à 3 m du PJ.

Soins intensifs. Rend 4d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +20).

Terrain hallucinatoire. Transforme un type de terrain en un autre (champ en forêt, etc.).

Zone de silence. Empêche les espions d'entendre des conversations.

Sorts de barde du 5^e niveau

Brume mentale. Malus de -10 aux jets de Sagesse et de Volonté.

Cauchemar. Envoie des visions causant fatigue et perte de 1d10 pv.

Chant de discorde. Force les cibles à s'entretuer.

Convocation de monstres V. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

Dissipation suprême. Comme *dissipation de la magie*, mais jusqu'à +20.

Double illusoire. Rend le PJ invisible et crée son double illusoire.

Faux-semblant. Modifie l'aspect de 1 personne tous les 2 niveaux.

Héroïsme. Confère +4 aux jets d'attaque, jets de dégâts et tests de compétence ; immunité contre la terreur ; pv temporaires.

Image prédéterminée. Comme *image accomplie*, mais sans concentration.

Leurre (M). Illusion abusant la scrutation magique.

Magie des ombres. Reproduit les évocations de 4^e niveau ou moins ; 20 % sont réelles.

Mirage. Comme *terrain hallucinatoire*, plus structures artificielles.

Soins légers de groupe. Rend 1d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.

Songe. Envoie un message à un dormeur.

Suggestion de groupe. Comme *suggestion*, mais 1 cible/niveau.

Traversée des ombres. Permet de voyager plus rapidement.

Sorts de bard du 6^e niveau

Analyse d'enchantement (F). Révèle les aspects magiques de la cible.

Animation d'objets. Les objets attaquent les adversaires du PJ.

Charme-monstre. Comme *charme-monstre*, mais sur 9 m de rayon.

Convocation de monstres VI. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

Cri suprême. Cri dévastateur infligeant 10d6 points de dégâts de son ; étourdit les créatures, abîme les objets.

Danse irrésistible. Force le sujet à danser.

Festin des héros. Nourriture pour 1 créature/niveau ; soigne et confère des bonus au combat.

Grâce féline de groupe. Comme *grâce féline*, mais affecte 1 sujet/niveau.

Image permanente. Comprend aspects visuels, sonores et olfactifs.

Image programmée (M). Comme *image accomplie*, mais déclenchée par condition.

Mauvais œil. Cible paniquée, fiévreuse et comateuse.

Orientation. Indique comment se rendre à l'endroit choisi.

Projection d'image. Double illusoire pouvant parler et lancer des sorts.

Quête. Comme *mission*, mais affecte n'importe quelle créature.

Résonance. Inflige 2d10 points de dégâts/round aux constructions.

Ruse du renard. Comme *ruse du renard*, mais affecte 1 sujet/niveau.

Scrutation suprême. Comme *scrutation*, mais plus rapidement et plus longtemps.

Soins modérés de groupe. Rend 2d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.

Splendeur de l'aigle de groupe. Comme *splendeur de l'aigle*, mais affecte 1 sujet/niveau.

Voile. Change l'aspect d'un groupe de créatures.

Sorts de druide

Sorts de druide du niveau 0 (oraisons)

Assistance divine. +1 à un jet d'attaque, jet de sauvegarde ou test de compétence.

Création d'eau. Crée 8 litres d'eau pure/niveau.

Détection de la magie. Détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde.

Détection du poison. Détecte le poison chez 1 créature ou 1 objet.

Illumination. Éblouit la cible (-1 aux jets d'attaque).

Lecture de la magie. Permet de lire parchemins et livres de sorts.

Lumière. Fait briller un objet comme une torche.

Purification de nourriture et d'eau. Purifie 30 dm³/niveau de nourriture et d'eau.

Réparation. Répare sommairement un objet.

Repérage. Le PJ sait où se trouve le nord.

Résistance. Confère +1 aux jets de sauvegarde.

Soins superficiels. Rend 1 pv à la cible.

Stimulant. Confère 1 pv temporaire à la cible.

Sorts de druide du 1^{er} niveau

Apaisement des animaux. Calme (2d4 + niveau) DV d'animaux.

Baie nourricière. 2d4 baies rendant chacune 1 pv (max. 8 pv/24 heures).

Brume de dissimulation. Le PJ est entouré de brouillard.

Charme-animal. Un animal devient l'ami du PJ.

Communication avec les animaux. Permet de communiquer avec les animaux.

Convocation d'alliés naturels I. Appelle une créature luttant pour le PJ.

Détection de la faune ou de la flore. Détecte espèces de plantes ou d'animaux.

Détection des collets et des fosses. Détecte pièges naturels ou primitifs.

Enchevêtrement. La végétation immobilise tout dans un rayon de 12 m.

Endurance aux énergies destructives. Protège des environnements chauds ou froids.

Flammes. 1d points de dégâts, +1/niveau, contact ou lancer.

Gourdin magique. Transforme gourdin ou bâton en arme +1 (1d10 points de dégâts) pendant 1 minute/niveau.

Grand pas. Augmente la vitesse de déplacement du PJ de 3 m.

Invisibilité pour les animaux. Les animaux ne voient pas 1 sujet/niveau.

Lueur féérique. Illumine le sujet (annule *flou*, camouflage, etc.).

Morsure magique. Une arme naturelle du sujet gagne +1 aux jets d'attaque et de dégâts.

Passage sans traces. Les sujets (1/niveau) ne laissent pas de traces.

Pierre magique. 3 projectiles gagnent +1 aux jets d'attaque, infligent 1d6+1 points de dégâts.

Saut. Confère un bonus aux tests de Saut.

Soins légers. Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).

Sorts de druide du 2^e niveau

Bourrasque. Emporte ou renverse les créatures de taille modeste.

Convocation d'alliés naturels II. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.

Distorsion du bois. Tord le bois (manche d'arme, planche, porte, etc.).

Endurance de l'ours. Confère +4 en Con pendant 1 minute/niveau.

Façonnage du bois. Permet de modeler le bois.

Force de taureau. Confère +4 en Force pendant 1 minute/niveau.

Forme d'arbre. Transforme le PJ en arbre pendant 1 heure/niveau.

Grâce féline. Confère +4 en Dex pendant 1 minute/niveau.

Hypnose des animaux. Fascine 2d6 DV d'animaux.

Immobilisation d'animal. Immobilise un animal pour 1 round/niveau.

Lame de feu. Attaque de contact infligeant 1d8 points de dégâts, +1/2 niveaux.

Messager animal. Envoie un animal de taille TP en un lieu donné.

Métal brûlant. Chauffe le métal et inflige des dégâts à qui le touche.

Métal gelé. Gèle le métal et inflige des dégâts à qui le touche.

Nappe de brouillard. Brume gênant la visibilité.

Nuée grouillante. Convoque une nuée de chauves-souris, rats ou araignées.

Pattes d'araignée. Permet de grimper aux murs.

Peau d'écorce. Confère un bonus d'armure naturelle de +2 (ou plus).

Piège à feu (M). L'objet piégé inflige 1d4 points de dégâts, +1/niveau.

Ralentissement du poison. Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.

Ramollissement de la terre et de la pierre. Transforme la pierre en argile et la terre en sable ou en boue.

Rapetissement d'animal. Réduit la taille d'un animal consentant.

Résistance aux énergies destructives. Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque.

Restauration partielle. Dissipe effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 points de caractéristique perdus.

Sagesse du hibou. Confère +4 en Sag pendant 1 minute/niveau.

Sphère de feu. Roule au sol, 2d6 points de dégâts, dure 1 round/niveau.

Sorts de druide du 3^e niveau

Appel de la foudre. Appelle la foudre (3d6 points de dégâts par éclair).

Collet. Crée un piège magique tout simple.

Communication avec les plantes. Permet de communiquer avec les plantes et les créatures végétales.

Contagion. Infecte la cible.

Convocation d'alliés naturels III. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.

Croissance d'épines. 1d4 points de dégâts, *lenteur* possible.

Croissance végétale. Fait pousser la végétation, améliore son rendement.

Domination d'animal. L'animal obéit aux ordres télépathiques du PJ.

Empoisonnement. Le sujet perd 1d10 points de Con, idem 1 minute plus tard.

Extinction des feux. Éteint les feux non magiques ou un objet magique.

Façonnage de la pierre. Permet de modeler la pierre.

Fusion dans la pierre. Permet d'entrer dans la pierre.

Guérison des maladies. Guérit tous les maux du sujet.

Lumière du jour. Vive lumière sur 18 m de rayon.

Morsure magique aggravée. Une arme naturelle du sujet gagne +1 à l'attaque et aux dégâts/3 niveaux (max. +5).

Mur de vent. Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.

Neutralisation du poison. Rend le poison inoffensif.

Protection contre les énergies destructives. Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.

Rabougrissement des plantes. Réduit la taille des plantes ou empêche leur croissance.

Respiration aquatique. Permet de respirer sous l'eau.

Soins modérés. Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).

Tempête de neige. Réduit la visibilité et gêne les déplacements.

Sorts de druide du 4^e niveau

Colonne de feu. Feu divin (1d6 points de dégâts/niveau.).

Contrôle de l'eau. Abaisse ou élève le niveau de l'eau.

Convocation d'alliés naturels IV. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.

Coquille antiplantes. Empêche les plantes animées d'approcher.

Dissipation de la magie. Annule sorts et effets magiques.

Empire végétal. Influence les actions d'une ou plusieurs créatures végétales.

Flétrissement végétal. Flétrit une plante ou inflige 1d6 points de dégâts/niveau à une créature végétale.

Liberté de mouvement. La cible bouge normalement malgré les entraves.

Marche dans les airs. Le sujet marche dans les airs comme sur la terre ferme.

Pierres acérées. 1d8 points de dégâts, *lenteur* possible.

Réincarnation. Ramène le sujet à la vie, mais dans un autre corps.

Répulsif. Les insectes, araignées et autres vermines restent à 3 m du PJ.

Rouille. Fait rouiller le métal d'un simple contact.

Scrutation (F). Permet d'espionner le sujet à distance.

Soins importants. Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).

Tempête de grêle. 5d6 points de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre.

Vermine géante. Transforme les mille-pattes, scorpions et araignées en vermine géante.

Sorts de druide du 5^e niveau

Appel de la tempête. Comme *appel de la foudre*, mais 5d6 points de dégâts par éclair.

Communion avec la nature. Permet de connaître les environs (1,5 km/niveau).

Contrôle des vents. Modifie la direction et la force du vent.

Convocation d'alliés naturels V. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.

Croissance animale. Double la taille et les DV de 1 animal/2 niveaux.

Éveil (X). Rend un animal ou un arbre intelligent.

Fléau d'insectes. Nuée de criquets attaquant des créatures.

Métamorphose funeste. Transforme le sujet en animal inoffensif.

Mur d'épines. Épines blessant quiconque tente de passer.

Mur de feu. 2d4 points de dégâts à moins de 3 m, 1d4 à moins de 6 m ; 2d6 points de dégâts, +1/niveau, en cas de traversée.

Peau de pierre (M). Ignore 10 points de dégâts par attaque.

Pénitence. Permet au sujet d'expier ses fautes.

Protection contre la mort. Confère une immunité contre les sorts de mort et les effets d'énergie négative.

Sanctification (M). Rend un site sacré.

Sanctification maléfique (M). Rend un site maudit.

Soins intensifs. Rend 4d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +20).

Transmutation de la boue en pierre. Affecte 2 cubes de 3 m d'arête par niveau.

Transmutation de la pierre en boue. Affecte 2 cubes de 3 m d'arête par niveau.

Voyage par les arbres. Le PJ entre dans un arbre et ressort par un autre.

Sorts de druide du 6^e niveau

Bâton à sort. Permet de stocker un sort dans un bâton.

Bois de fer. Rend le bois aussi dur que le fer.

Chêne animé. Transforme un chêne en sylvanien.

Convocation d'alliés naturels VI. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.

Coquille antivie. Tient les créatures vivantes à distance (3 m).

Dissipation suprême. Comme *dissipation de la magie*, mais jusqu'à +20.

Éloignement du bois. Repousse les objets en bois.

Endurance de l'ours de groupe. Comme *endurance de l'ours*, mais affecte 1 sujet/niveau.

Force de taureau de groupe. Comme *force de taureau*, mais affecte 1 sujet/niveau.

Germes de feu. Glands et baies deviennent des projectiles ou des bombes.

Glissement de terrain. Fait apparaître tranchées ou collines.

Grâce féline de groupe. Comme *grâce féline*, mais affecte 1 sujet/niveau.

Mur de pierre. Crée un mur qui peut être façonné.

Orientation. Indique comment se rendre à l'endroit choisi.

Pierres commères. Permet de communiquer avec la pierre.

Sagesse du hibou de groupe. Comme *sagesse du hibou*, mais affecte 1 sujet/niveau.

Soins légers de groupe. Rend 1d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.

Voie végétale. Le PJ entre dans une plante et ressort par une autre.

Sorts de druide du 7^e niveau

Animation des plantes. Une ou plusieurs plantes s'animent et attaquent les adversaires du PJ.

Bâton sylvanien. Transforme le bâton du PJ en sylvanien.

Contrôle du climat. Modifie le climat local.

Convocation d'alliés naturels VII. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.

Guérison suprême. Soigne 10 points de dégâts/niveau, les maladies et les troubles mentaux.

Mort rampante. Nuée de mille-pattes tuant tout sur leur passage.

Rayon de soleil. Aveugle et inflige 4d6 points de dégâts.

Scrutation suprême. Comme *scrutation*, mais plus rapidement et plus longtemps.

Soins modérés de groupe. Rend 2d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.

Tempête de feu. Inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau.

Transmutation du métal en bois. Affecte tout métal à moins de 12 m.

Vent divin. Transforme les cibles en vapeur et les emporte rapidement.

Vision lucide (M). Permet de voir les choses telles qu'elles sont.

Sorts de druide du 8^e niveau

Contrôle des plantes. Permet de contrôler une ou plusieurs créatures végétales..

Convocation d'alliés naturels VIII. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.

Cyclone. Inflige des dégâts et peut soulever les petites créatures.

Doigt de mort. Tue la cible.

Éloignement du métal et de la pierre. Repousse le métal et la pierre.

Explosion de lumière. Aveugle à moins de 3 m, 6d6 points de dégâts.

Inversion de la gravité. Objets et créatures tombent vers le haut.

Métamorphose animale. 1 allié/niveau se transforme en animal choisi.

Mot de rappel. Téléporte le PJ à un endroit choisi à l'avance.

Tremblement de terre. Secousse sismique dans un rayon de 1,50 m/niv.

Sorts de druide du 9^e niveau

Attrance (M). Objet ou lieu attire certaines créatures.

Aversion. Objet ou lieu repousse certaines créatures.

Changement de forme (F). Le PJ peut se transformer à l'envi (1 fois/round).

Convocation d'alliés naturels IX. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.

Grand tertre. Appelle 1d4+2 tertres errants luttant pour le PJ.

Nuée d'élémentaires. Appelle plusieurs élémentaires.

Prémonition. "Sixième sens" avertissant le PJ en cas de danger.

Régénération. Fait repousser les membres tranchés, rend 4d8 points de vie, +1/niveau (max. +35).

Soins intensifs de groupe. Rend 4d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.

Tempête vengeresse. Tempête mêlant acide, éclairs et grêlons.

Sorts d'ensorceleur ou de magicien

Sorts d'ensorceleur ou de magicien du niveau 0 (tours de magie)

Abjur **Résistance.** Confère +1 aux jets de sauvegarde.

Div **Détection de la magie.** Déetecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde.

Détection du poison. Déetecte le poison chez 1 créature ou 1 petit objet.

Lecture de la magie. Permet de lire parchemins et livres de sorts.

Ench **Hébététement.** Fait perdre 1 action à un humanoïde de 4 DV ou moins.

Évoc **Illumination.** Éblouit la cible (-1 aux jets d'attaque).

Lumière. Fait briller un objet comme une torche.

Lumières dansantes. Crée torches ou autres lueurs.

Rayon de givre. Rayon infligeant 1d3 points de dégâts.

Illu **Son imaginaire.** Sons illusoires.

Invoc **Aspersion acide.** Orbe infligeant 1d3 points de dégâts d'acide.

Nécro **Destruction de mort-vivant.** 1d6 points de dégâts à un mort-vivant.

Fatigue. Attaque de contact fatiguant la cible.

Trans **Manipulation à distance.** Télékinésie limitée (2,5 kg max.).

Message. Conversation à distance.

Ouverture/fermeture. Ouvre ou ferme portes, fenêtres ou objets.

Réparation. Répare sommairement un objet.

Univ **Prestidigitation.** Tours de passe-passe.

Signature magique. Inscrit la rune personnelle du PJ (visible ou non).

Sorts d'ensorceleur / magicien du 1^{er} niveau

Abjur	Alarme. Protège une zone pendant 2 heures/niveau. Bouclier. Disque invisible conférant +4 à la CA et protégeant des projectiles magiques. Endurance aux énergies destructives. Protège des environnements chauds ou froids. Protection contre la Loi/le Bien/le Chaos/le Mal. +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs. Verrouillage. Bloque une porte.
Div	Compréhension des langages. Le PJ comprend tous les langages écrits ou parlés. Coup au but. Confère un bonus de +20 au prochain jet d'attaque. Détection des morts-vivants. Révèle les morts-vivants à 18 m ou moins. Détection des passages secrets. Révèle les passages secrets à 18 m ou moins. Identification (M). Révèle les propriétés d'un objet magique.
Ench	Charme-personne. La cible devient l'ami du PJ. Hypnose. Fascine 2d4 DV de créatures. Sommeil. Endort 4 DV de créatures.
Évoc	Décharge électrique. 1d6 points de dégâts d'électricité/niveau (max. 5d6). Disque flottant. Disque horizontal de 90 cm de diamètre portant 50 kg/niveau. Mains brûlantes. 1d4 points de dégâts de feu /niveau (max. 5d4). Projectile magique. 1d4+1 points de dégâts, 1 projectile tous les 2 niveaux au-delà du niveau 1 (max. 5).
Illu	Aura magique. Crée une fausse aura magique. Couleurs dansantes. Assomme, aveugle et/ou étourdit 1d6 créatures. Déguisement. Modifie l'apparence du PJ. Image silencieuse. Illusion visuelle mineure. Ventriloquie. Permet de parler à distance pendant 1 minute/niveau.
Invoc	Armure de mage. Confère un bonus d'armure de +4. Brume de dissimulation. Le PJ est entouré de brouillard. Convocation de monstres I. Appelle une créature extraplanaire luttant pour le PJ. Graisse. Rend glissant un objet ou une zone (3 m de côté). Monture. Appelle un cheval pendant 2 heures/niveau. Serviteur invisible. Force invisible obéissant au PJ.
Nécro	Contact glacial. 1 attaque/niveau ; 1d6 points de dégâts, perte de 1 point de Force possible. Frayeur. Une créature à 5 DV ou moins fuit pendant 1d4 rounds. Rayon affaiblissant. La cible perd 1d6 points de For, +1/2 niveaux.
Trans	Agrandissement. Double la taille d'un humanoïde. Arme magique. Confère un bonus de +1 à une arme. Corde animée. Une corde bouge sur ordre du PJ. Effacement. Efface un texte, même magique. Feuille morte. Ralentit la chute. Rapetissement. Réduit la taille d'un humanoïde de moitié. Repli expéditif. Augmente la vitesse de déplacement de 9 m. Saut. Confère un bonus aux tests de Saut.

Sorts d'ensorceleur / magicien du 2^e niveau

Abjur	Dissimulation d'objet. Dissimule un objet à la scrutation. Protection contre les projectiles. Immunise contre la plupart des attaques à distance. Résistance aux énergies destructives. Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque. Verrou du mage (M). Ferme une serrure (porte, coffre) par magie.
Div	Détection de l'invisibilité. Révèle créatures et objets invisibles. Détection de pensées. Permet " d'écouter " les pensées superficielles. Localisation d'objet. Indique la direction de l'objet cherché.
Ench	Fou rire. La cible perd ses actions pendant 1 round/niveau. Hébététement de monstre. Une créature vivante de 6 DV ou moins perd sa prochaine action.
Évoc	Idiotie. Le sujet perd 1d6 points d'Int, de Sag et de Cha. Bourrasque. Emporte ou renverse les créatures de taille modeste. Flamme éternelle (M). Torche permanente ne dégageant aucune chaleur. Fracassemment. Endommage objets ou créatures cristallines.

	Rayon ardent. Attaque à distance infligeant 4d6 points de dégâts de feu, +1 rayon/4 niveaux (max. 3). Sphère de feu. Roule au sol, 2d6 points de dégâts, dure 1 round/niveau. Ténèbres. Obscurité surnaturelle sur 6 m de rayon.
Illu	Bouche magique (M). Délivre un message quand on la déclenche. Détection faussée. Abuse les divinations lancées sur la cible (créature ou objet). Flou. Chaque attaque a 20 % de chances de rater la cible. Image imparfaite. Comme <i>image silencieuse</i> , plus sons limités. Image miroir. Crée des doubles illusoires du PJ (1d4+1/3 niveaux, max. 8). Invisibilité. Sujet invisible pendant 1 minute/niveau ou jusqu'à ce qu'il attaque. Lueurs hypnotiques. Fascine (2d4 + niveau) DV de créatures. Piège illusoire (M). Confère l'impression qu'un objet est piégé.
Invoc	Convocation de monstres II. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ. Flèche acide. Attaque de contact à distance ; 2d4 points de dégâts pendant 1 round + 1 round/3 niveaux. Nappe de brouillard. Brume gênant la visibilité. Nuée grouillante. Convoque une nuée de chauves-souris, rats ou araignées. Poussière scintillante. Aveugle, révèle la position des créatures invisibles. Toile d'araignée. Toiles gluantes dans un rayon de 6 m.
Nécro	Baiser de la goule. Paralyse la cible et lui fait dégager une odeur répugnante qui le rend nauséieux. Cécité/surdité. Rend la cible aveugle ou sourde. Contrôle mineur des morts-vivants. Les morts-vivants obéissent au PJ. Effroi. Panique les créatures ayant moins de 6 DV. Main spectrale. Main désincarnée portant des attaques de contact. Simulacre de vie. Confère 1d10 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).
Trans	Corde enchantée. 8 créatures peuvent se cacher dans un espace extradimensionnel. Déblocage. Ouvre les portes fermées, même par magie. Endurance. Confère 1d4+1 pts de Constitution pendant 1 h/niv. Endurance de l'ours. Confère +4 en Con pendant 1 minute/niveau. Force de taureau. Confère +4 en Force pendant 1 minute/niveau. Grâce féline. Confère +4 en Dex pendant 1 minute/niveau. Lévitation. La cible monte ou descend au gré du PJ. Modification d'apparence. Permet d'adopter la forme d'une créature. Pattes d'araignée. Permet de grimper aux murs. Pyrotechnie. Transforme un feu en fumée étouffante ou en lumière aveuglante. Ruse du renard. Confère +4 en Int pendant 1 minute/niveau. Sagesse du hibou. Confère +4 en Sag pendant 1 minute/niveau. Splendeur de l'aigle. Confère +4 en Cha pendant 1 minute/niveau. Vent de murmures. Transmet un court message à 1,5 km de distance/niv. Vision dans le noir. Permet de voir à 18 m sans la moindre luminosité.

Sorts d'ensorceleur / magicien du 3^e niveau

Abjur	Antidétection (M). Protège contre la scrutation et les divinations. Cercle magique contre la Loi/le Bien/le Chaos/le Mal. Comme <i>protection</i> , mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau. Dissipation de la magie. Annule sorts et effets magiques. Protection contre les énergies destructives. Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.
Div	Runes explosives. 6d6 points de dégâts à qui les lit. Clairaudience/clairvoyance. Permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 minute/niveau. Don des langues. Permet de parler toutes les langues. Vision magique. Le PJ voit les auras magiques.
Ench	Héroïsme. Confère +2 aux jets d'attaque, jets de dégâts et tests de compétence. Immobilisation de personne. Immobilise un humanoïde pendant 1 round/niveau. Rage. Confère +2 en For et en Con, +1 aux jets de Vol, -2 à la CA. Sommeil profond. Endort 10 DV de créatures.
Évoc	Suggestion. Force la cible à accomplir un acte décidé par le PJ. Abri. Crée un abri pour 10 créatures. Boule de feu. 1d6 points de dégâts de feu/niveau, 6 m de rayon. Éclair. 1d6 points de dégâts d'électricité/niveau. Lumière du jour. Vive lumière sur 18 m de rayon. Mur de vent. Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.

Illu	Déplacement. Chaque attaque a 50 % de chances de rater la cible. Image accomplie. Comme <i>image silencieuse</i> , plus sons, odeurs et température. Sphère d'invisibilité. Rend tout le monde invisible à 3 m à la ronde. Texte illusoire (M). Seul le sujet parvient à le déchiffrer.
Invoc	Convocation de monstres III. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ. Coursier fantôme. Crée un cheval magique pour 1 heure/niveau. Flèches enflammées. Les flèches infligent 1d6 points de dégâts de feu. Nuage nauséabond. Vapeurs nocives, 1 round/niveau. Sceau du serpent (M). Crée un symbole immobilisant le lecteur. Tempête de neige. Réduit la visibilité et gêne les déplacements.
Nécro	Baiser du vampire. 1d6 points de dégâts/2 niveaux, récupérés sous forme de pv par le PJ. Immobilisation de morts-vivants. Stoppe les morts-vivants pendant 1 round/niveau. Préservation des morts. Préserve un cadavre.
Trans	Rayon d'épuisement. Un rayon épouse la cible. Affûtage. Double la zone de critique possible d'une arme. Arme magique suprême. Confère un bonus de +1/4 niveaux à une arme (max. +5). Clignotement. Le PJ apparaît et disparaît pendant 1 round/niveau. État gazeux. Le sujet devient intangible et peut voler lentement. Lenteur. 1 cible/niveau n'a droit qu'à une action partielle/round, -1 à la CA et aux jets d'attaque, de dégâts et de Réflexes. Page secrète. Modifie une page pour cacher son contenu. Rapidité. Une créature/niveau se déplace plus rapidement, +1 aux jets d'attaque, à la CA et aux jets de Réflexes. Réduction d'objet. Réduit un objet (1/16 ^e de sa taille initiale). Respiration aquatique. Permet de respirer sous l'eau. Vol. Le sujet vole à la vitesse de 18m/round.

Sorts d'ensorceleur / magicien du 4^e niveau

Abjur	Ancre dimensionnelle. Empêche tout déplacement extradimensionnel. Délivrance des malédictions. Libère des malédictions. Globe d'invulnérabilité partielle. Bloque les sorts de 3 ^e niveau ou moins. Peau de pierre (M). Ignore 10 points de dégâts par attaque. Piège à feu (M). L'objet piégé inflige 1d4 points de dégâts, +1/niveau.
Div	Détection de la scrutation. Détecte l'espionnage magique. Localisation de créature. Indique la direction d'une créature connue. Œil du mage. Œil invisible avançant de 9 m/round. Scrutation (F). Permet d'espionner le sujet à distance.
Ench	Charme-monstre. Le monstre croit être l'allié du PJ. Confusion. Le sujet se comporte bizarrement pendant 1 round/niv. Désespoir foudroyant. Les sujets subissent -2 aux jets d'attaque, jets de dégâts, jets de sauvegarde et tests.
Évoc	Mission. Assigne une tâche à une cible de 7 DV ou moins. Bouclier de feu. Brûle les créatures attaquant le PJ en protégeant ce dernier contre le feu ou le froid. Cri. Assourdit les victimes et leur inflige 5d6 points de dégâts de son. Mur de feu. 2d4 points de dégâts de feu à moins de 3 m, 1d4 à moins de 6 m. 2d6, +1/niveau, en cas de traversée. Mur de glace. Mur plan ayant 15 points de résistance, +1/niveau, ou hémisphère permettant d'emprisonner des créatures.
Illu	Sphère d'isolement. Globe de force emprisonne ou protège le sujet. Tempête de grêle. 5d6 points de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre. Assassin imaginaire. Illusion tuant la cible ou lui infligeant 3d6 points de dégâts. Convocation d'ombres. Reproduit les invocations de 3 ^e niveau ou moins ; 20 % sont réelles. Invisibilité suprême. Comme <i>invisibilité</i> , mais continue quand le sujet attaque. Lueur d'arc-en-ciel. Fascine jusqu'à 24 DV de créatures. Mur illusoire. Mur, plancher ou plafond illusoire. Terrain hallucinatoire. Transforme un type de terrain en un autre (champ en forêt, etc.).
Invoc	Brouillard dense. Réduit la visibilité et gêne les déplacements. Convocation de monstres IV. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ. Création mineure. Crée un objet en tissu ou en bois. Porte dimensionnelle. Téléporte le PJ sur une courte distance.

	Refuge. Crée une solide maisonnette.
Nécro	Tentacules noirs. Tentacules attaquant les créatures un rayon de 4,50 m. Animation des morts (M). Crée squelettes et zombies morts-vivants. Contagion. Infecte la cible. Énergie négative. La cible gagne 1d4 niveaux. négatifs. Malédiction. -6 à une caractéristique, -4 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de compétence, ou 50 % de chances de perdre chaque action Terreur. Les sujets fuient pendant 1 round/niveau.
Trans	Agrandissement de groupe. Agrandit plusieurs créatures. Façonnage de la pierre. Permet de modeler la pierre. Mémorisation (F). Permet de préparer des sorts supplémentaires ou d'en récupérer un que l'on vient de lancer. <i>Magiciens uniquement.</i> Métamorphose. Change la forme du sujet. Rapetissement de groupe. Réduit la taille de plusieurs créatures.
	Sorts d'ensorceleur / magicien du 5^e niveau
Abjur	Annulation d'enchantement. Libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification. Renvoi. Force une créature à repartir dans son plan d'origine. Sanctuaire secret. Empêche quiconque d'observer ou de scruter une zone pendant 24 heures.
Div	Contact avec les plans. Permet d'interroger une entité extraplanaire. Lien télépathique. Permet de communiquer mentalement. Œil indiscret. 1d4 yeux flottants, +1/niveau, servant d'éclaireurs.
Ench	Brume mentale. Malus de -10 aux tests de Sagesse et jets de Volonté. Débilité. L'Int et le Cha de la cible tombe à 1. Domination. Permet de contrôler un humanoïde par télépathie. Immobilisation de monstre. Immobilise n'importe quelle créature.
Évoc	Symbol de sommeil (M). La rune plonge les créatures proches dans un sommeil catatonique. Communication à distance. Transmet un court message n'importe où. Cône de froid. 1d6 points de dégâts de froid/niveau. Main interposée. Abri contre un adversaire. Mur de force. Mur immunisé contre les dégâts.
Illu	Cauchemar. Envoie des visions causant fatigue et perte de 1d10 pv. Faux-semblant. Modifie l'aspect de 1 personne tous les 2 niveaux. Image prédéterminée. Comme <i>image accomplie</i> , mais sans concentration. Leurre (M). Illusion abusant la scrutation magique. Magie des ombres. Reproduit les évocations de 4 ^e niveau ou moins ; 20 % sont réelles. Mirage. Comme <i>terrain hallucinatoire</i> , plus structures artificielles. Songe. Envoie un message à un dormeur.
Invoc	Brume mortelle. Tue les créatures de 3 DV ou moins ; celles de 4–6 DV meurent en cas de jet de sauvegarde raté ; celles de 6 DV ou plus subissent un affaiblissement temporaire de Con. Chien de garde. Chien spectral capable de combattre. Coffre secret (F). Coffre caché dans le plan Éthéré. Contrat. Force un élémentaire ou un Extérieur de 6 DV ou moins à accomplir une tâche pour le PJ. Convocation de monstres V. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ. Création majeure. Comme <i>création mineure</i> , plus pierre et métal. Mur de pierre. Crée un mur qui peut être façonné. Téléportation. Transporte instantanément le PJ jusqu'à 150 km/niveau.
Nécro	Possession (F). Permet de s'emparer du corps d'un autre. Flétrissement végétal. Flétrit une plante ou inflige 1d6 points de dégâts/niveau à une créature végétale. Symbol de douleur (M). La rune inflige de terribles douleurs. Vagues de fatigue. Plusieurs cibles sont fatiguées.
Trans	Croissance animale. Double la taille de 1 animal/2 niveaux. Fabrication. Transforme les matières premières en produit fini. Métamorphose funeste. Transforme le sujet en animal inoffensif. Passe-muraille. Permet de se tailler un chemin au travers du bois ou de la pierre. Télékinésie. Permet de déplacer des objets, d'attraper des créatures, de lancer des objets.. Transmutation de la boue en pierre. Affecte 2 cubes de 3 m d'arête/niveau. Transmutation de la pierre en boue. Affecte 2 cubes de 3 m d'arête/niveau. Vol supérieur. Le PJ vole à 12 m/round et fait du " footing " sur de longues distances.

Univ **Permanence (X).** Rend certains sorts permanents ; coûte des PX.

Sorts d'ensorceleur / magicien du 6^e niveau

Abjur	Champ de force. Nul ne peut approcher du PJ. Défense magique. Plusieurs effets magiques protègent une zone. Dissipation suprême. Comme <i>dissipation de la magie</i> , mais jusqu'à +20. Globe d'invulnérabilité renforcée. Comme <i>globe d'invulnérabilité partielle</i> , mais bloque aussi les sorts du 4 ^e niveau. Zone d'antimagie. Réprime toute magie à moins de 3 m.
Div	Analyse d'enchantement (F). Révèle les propriétés magiques. Mythes et légendes (F, M). Révèle l'histoire d'un lieu, individu ou objet. Vision lucide (M). Permet de voir les choses telles qu'elles sont.
Ench	Héroïsme suprême. Confère un bonus de +4 aux jets d'attaque, jets de dégâts et tests de compétence ; immunité contre la terreur ; pv temporaires. Quête. Comme <i>mission</i> , mais affecte n'importe quelle créature. Suggestion de groupe. Comme <i>suggestion</i> , mais 1 cible/niveau. Symbol de persuasion (M). La rune charme les créatures proches.
Évoc	Éclair multiple. 1d6 pts de dégâts/niveau ; 1 éclair secondaire/niveau infligeant demi-dégâts. Main impérieuse. Main repoussant les adversaires. Prévoyance (F). Déclenche un autre sort sous condition. Sphère glaciale. Gèle l'eau ou inflige des dégâts de froid.
Illu	Double illusoire. Rend le PJ invisible et crée son double illusoire. Image permanente. Comprend aspects visuels, sonores et olfactifs. Image programmée (M). Comme <i>image accomplie</i> , mais déclenchée par condition. Traversée des ombres. Permet de voyager plus rapidement. Voile. Change l'aspect d'un groupe de créatures.
Invoc	Brume acide. Brouillard infligeant des dégâts d'acide. Contrat intermédiaire. Comme contrat, mais jusqu'à 12 DV. Convocation de monstres VI. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ. Mur de fer (M). 30 pr/4 niveaux ; peut s'effondrer sur les adversaires.
Nécro	Annihilation de mort-vivant (M). Détruit 1d4 DV de morts-vivants/niveau (max. 20d4). Cercle de mort (M). Tue 1d4 DV de créatures/niveau. Création de mort-vivant (M). Goule, blème, momie ou mohrg. Mauvais œil. Cible paniquée, fiévreuse et comateuse. Symbol de terreur (M). La rune frappe les créatures proches de panique.
Trans	Contrôle de l'eau. Abaisse ou élève le niveau de l'eau. Désintégration. Fait disparaître un objet ou une créature. Endurance de l'ours de groupe. Comme <i>endurance de l'ours</i> , mais affecte 1 sujet/niveau. Force de taureau de groupe. Comme <i>force de taureau</i> , mais affecte 1 sujet/niveau. Grâce féline de groupe. Comme <i>grâce féline</i> , mais affecte 1 sujet/niveau. Glissement de terrain. Fait apparaître tranchées ou collines. Pétrification. Transforme la cible en statue. Remémoration. Permet de se rappeler d'un sort du 5 ^e niveau ou moins. <i>Magiciens uniquement</i> . Ruse du renard de groupe. Comme <i>ruse du renard</i> , mais affecte 1 sujet/niveau. Sagesse du hibou de groupe. Comme <i>sagesse du hibou</i> , mais affecte 1 sujet/niveau. Splendeur de l'aigle de groupe. Comme <i>splendeur de l'aigle</i> , mais affecte 1 sujet/niveau. Transformation martiale (M). Le PJ gagne des bonus au combat. Transmutation de la pierre en chair. Ramène une créature pétrifiée à la vie.

Sorts d'ensorceleur / magicien du 7^e niveau

Abjur	Bannissement. Bannit 2 DV/niveau de créatures extraplanaires. Dissimulation suprême. Rend le sujet invisible, même à la scrutation. Renvoi des sorts. Retourne 1d4+6 niveaux de sorts à l'envoyeur.
Div	Scrutation suprême. Comme <i>scrutation</i> , mais plus rapidement et plus longtemps. Vision magique suprême. Comme <i>vision magique</i> , mais révèle également les effets magiques sur les créatures et les objets.
Ench	Vision mystique (M, X). Comme <i>mythes et légendes</i> , mais plus rapide. Aliénation mentale. La cible souffre en permanence de <i>confusion</i> . Immobilisation de personne de groupe. Comme <i>immobilisation de personne</i> , mais dans un rayon de 9 m.

	Mot de pouvoir aveuglant. Aveugle jusqu'à 200 pv de créatures.
Évoc	<p>Symbol de d'étourdissement (M). La rune étourdit les créatures proches.</p> <p>Boule de feu à retardement. 1d6 points de dégâts de feu/niveau ; l'explosion peut être retardée un max. de 5 rounds.</p> <p>Cage de force (M). Cube de force emprisonnant qui se trouve à l'intérieur.</p> <p>Épée de force (F). Lame d'énergie flottante.</p> <p>Poigne agrippeuse. Main géante qui abrite, pousse ou agrippe.</p> <p>Rayons prismatiques. Rayons magiques à effets variés.</p>
Illu	<p>Convocation d'ombres suprême. Comme <i>convocation d'ombres</i>, mais jusqu'au 6^e niveau et à 60 % réel.</p> <p>Invisibilité de groupe. Comme <i>invisibilité</i>, mais multiples sujets.</p> <p>Projection d'image. Double illusoire pouvant parler et lancer des sorts.</p> <p>Simulacre (M, X). Crée un double partiellement réel du sujet.</p>
Invoc	<p>Changement de plan (F). Permet de changer de plan (8 sujets max.).</p> <p>Convocation de monstres VII. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.</p> <p>Invocation instantanée (M). L'objet préparé apparaît dans la main du PJ.</p> <p>Manoir somptueux (F). Demeure extradimensionnelle.</p> <p>Porte de phase. Passage invisible au travers du bois ou de la pierre.</p> <p>Téléportation d'objet. Comme <i>téléportation</i>, mais sur un objet.</p> <p>Téléportation suprême. Comme <i>téléportation</i>, sans limite de portée et sans risque d'erreur.</p>
Nécro	<p>Contrôle des morts-vivants. Les morts-vivants n'attaquent pas le PJ.</p> <p>Doigt de mort. Tue la cible.</p> <p>Symbol de faiblesse (M). La rune affaiblit les créatures proches.</p> <p>Vagues d'épuisement. Plusieurs cibles sont épuisées.</p>
Trans	<p>Contrôle du climat. Modifie le climat local.</p> <p>Forme éthérée. Le PJ passe dans le plan Éthéré pour 1 round/niveau.</p> <p>Inversion de la gravité. Objets et créatures tombent vers le haut.</p> <p>Statue. Le sujet peut se statufier à volonté.</p>
Univ	Souhait limité (X). Modifie la réalité dans une certaine mesure.
	Sorts d'ensorceleur / magicien du 8^e niveau
Abjur	<p>Esprit impénétrable. Sujet immunisé contre les sorts mentaux et la scrutation.</p> <p>Mur prismatique. Mur à effets magiques variés.</p> <p>Protection contre les sorts (F, M). Confère un bonus de résistance de +8.</p> <p>Verrou dimensionnel. Téléportation et voyages interplanaires bloqués pendant 1 jour/niveau.</p>
Div	<p>Œil indiscret suprême. Comme <i>œil indiscret</i>, plus <i>vision lucide</i>.</p> <p>Localisation suprême. Localise précisément une créature ou un objet.</p> <p>Moment de prescience. Bonus d'intuition sur un jet d'attaque, un test ou un jet de sauvegarde.</p>
Ench	<p>Attrance (F). Objet ou lieu attire certaines créatures.</p> <p>Aversion. Objet ou lieu repousse certaines créatures.</p> <p>Charme-monstre de groupe. Comme <i>charme-monstre</i>, mais sur 9 m de rayon.</p> <p>Danse irrésistible. Force le sujet à danser.</p> <p>Entrave (M). Diverses possibilités pour emprisonner une créature.</p> <p>Exigence. Comme <i>communication à distance</i>, plus <i>suggestion</i>.</p>
Évoc	<p>Mot de pouvoir étourdisseant. Étourdit une créature de 150 pv ou moins.</p> <p>Symbol d'aliénation mentale (M). La rune frappe les créatures proches de démence.</p> <p>Cri suprême. Cri dévastateur infligeant 10d6 points de dégâts de son ; étourdit les créatures, abîme les objets.</p> <p>Explosion de lumière. Aveugle à moins de 3 m, 6d6 points de dégâts.</p> <p>Poing serré. Main géante qui abrite, pousse ou attaque.</p> <p>Rayon polaire. Attaque de contact à distance infligeant 1d6 points de dégâts de froid/niveau.</p> <p>Sphère téléguidée. Comme <i>sphère d'isolement</i>, mais le PJ la déplace par télékinésie.</p>
Illu	<p>Ecran. Empêche de voir dans une zone, même par scrutation.</p> <p>Magie des ombres suprême. Comme <i>magie des ombres</i>, mais jusqu'au 7^e niveau ; 60 % sont réelles.</p> <p>Motif scintillant. Les couleurs frappent de <i>confusion</i>, d'étourdissement ou d'inconscience.</p>
Invoc	<p>Contrat suprême. Comme <i>contrat</i>, mais jusqu'à 18 DV.</p> <p>Convocation de monstres VIII. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.</p> <p>Dédale. Enferme la cible dans un labyrinthe extradimensionnel.</p> <p>Nuage incendiaire. Nuage infligeant 4d6 points de dégâts de feu/round.</p> <p>Séquestration (F, M). Emprisonne la cible dans une gemme.</p>

Nécro	Clone (F, M). Double s'éveillant à la mort de l'original. Création de mort-vivant dominant (M). Ombre, âme-en-peine, spectre ou dévoreur. Flétrissure. 1d6 points de dégâts/niveau dans un rayon de 9 m. Symbol de mort (M). La rune tue les créatures proches.
Trans	Animation suspendue (M). Met la cible en état de stase. Corps de fer. Le corps du PJ se transforme en fer vivant. Métamorphose universelle. Transforme n'importe quoi en n'importe quoi d'autre.

Sorts d'ensorceleur / magicien du 9^e niveau

Abjur	Délivrance. Libère la victime d'un <i>emprisonnement</i> . Disjonction. Dissipe la magie et les propriétés des objets magiques. Emprisonnement. Emprisonne la cible au centre de la Terre. Sphère prismatique. Comme <i>mur prismatique</i> , mais protège de tous les côtés.
Div	Prémonition. "Sixième sens" avertissant le PJ en cas de danger.
Ench	Domination universelle. Comme <i>domination</i> , mais sur n'importe qui. Immobilisation de montre de groupe. Comme <i>immobilisation de monstre</i> , mais sur 9 m de rayon.
Évoc	Mot de pouvoir mortel. Tue un adversaire doté de 100 pv ou moins. Main broyeuse. Main géante qui abrite, pousse ou attaque. Nuée de météores. Quatre sphères explosives infligeant 6d6 points de dégâts de feu chacune.
Illu	Reflets d'ombre. Comme <i>convocation d'ombres</i> , mais jusqu'au 8 ^e niveau et à 80 % réel. Ennemi subconscient. Comme <i>assassin imaginaire</i> , mais à 9 m à la ronde.
Invoc	Cercle de téléportation (M). Amène qui entre dans le cercle à une destination programmée. Convocation de monstres IX. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ. Portail (X). Relie deux plans pour se déplacer ou appeler une entité. Refuge. Enchante un objet pour ramener son possesseur jusqu'au PJ.
Nécro	Absorption d'énergie. La cible gagne 2d4 niveaux négatifs. Capture d'âme (F). Retient l'âme d'un défunt pour empêcher sa résurrection. Plainte d'outre-tombe. Tue 1 créature/niveau.
Trans	Projection astrale (M). Emmène le PJ et ses compagnons dans le plan Astral. Arrêt du temps. Seul le PJ peut agir pendant 1d4+1 rds. Changement de forme (F). Le PJ peut se transformer à l'envi (1 fois/round). Passage dans l'éther. Emmène plusieurs créatures dans le plan Éthétré.
Univ	Souhait. Comme <i>souhait limité</i> , mais en plus puissant.

Sorts de paladin

Sorts de paladin du 1^{er} niveau

Arme magique.	Confère un bonus de +1 à une arme.
Bénédiction.	Les alliés gagnent +1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.
Bénédiction d'arme.	Arme plus efficace contre les adversaires d'alignement mauvais.
Bénédiction de l'eau (M).	Crée de l'eau bénite.
Création d'eau.	Crée 8 litres d'eau pure/niveau.
Détection des morts-vivants.	Révèle les morts-vivants à moins de 18 m.
Détection du poison.	Déetecte le poison chez 1 créature ou 1 petit objet.
Endurance aux énergies destructives.	Protège des environnements chauds ou froids.
Faveur divine.	Confère un bonus de +1 tous les 3 niveaux aux jets d'attaque et de dégâts.
Lecture de la magie.	Permet de lire parchemins et livres de sorts.
Protection contre le Chaos/Mal.	+2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse les élémentaires et Extérieurs.
Résistance.	Confère +1 aux jets de sauvegarde.
Soins légers.	Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).
Stimulant.	Confère 1 pv temporaire à la cible.

Sorts de paladin du 2^e niveau

Alignement indétectable.	Masque l'alignement pendant 24 heures.
Délivrance de la paralysie.	Délivre de la paralysie, d'immobilisation et de <i>lenteur</i> .
Force de taureau.	Confère +4 en Force pendant 1 minute/niveau.
Protection d'autrui (F).	Le PJ subit 1/2 dégâts à la place du sujet.
Ralentissement du poison.	Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.

Résistance aux énergies destructives. Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque.

Sagesse du hibou. Confère +4 en Sag pendant 1 minute/niveau.

Splendeur de l'aigle. Confère +4 en Cha pendant 1 minute/niveau.

Zone de vérité. Les créatures affectées ne peuvent pas mentir.

Sorts de paladin du 3^e niveau

Arme magique suprême. Confère un bonus de +1/4 niveaux à une arme (max. +5).

Cercle magique contre le Chaos. Comme *protection contre le Chaos*, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.

Cercle magique contre le Mal. Comme *protection contre le Mal*, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.

Délivrance des malédictions. Libère une personne ou un objet d'une malédiction.

Détection du mensonge. Révèle les mensonges délibérés.

Dissipation de la magie. Annule sorts et effets magiques.

Guérison de destrier. *Guérison suprême* sur la monture du PJ.

Guérison de la cécité/surdité. Soigne la cécité ou la surdité.

Lumière du jour. Vive lumière sur 18 m de rayon.

Prière. +1 pour les alliés à presque tous les jets, -1 pour les adversaires.

Soins modérés. Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).

Sorts de paladin du 4^e niveau

Annulation d'enchantement. Libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.

Épée sainte. L'arme devient +5 et inflige +2d6 points de dégâts contre le Mal.

Marque de la justice. Définit une condition maudissant la cible.

Neutralisation du poison. Rend le poison inoffensif.

Protection contre la mort. Immunise contre les sorts de mort.

Rejet du Chaos. +4 à la CA contre les attaques des créatures chaotiques.

Rejet du Mal. +4 à la CA contre les attaques des créatures mauvaises.

Restauration partielle. Dissipe effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 points de caractéristique perdus.

Soins importants. Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).

Sorts de prêtre

Sorts de prêtre du niveau 0 (oraisons)

Assistance divine. +1 sur un jet d'attaque, jet de sauvegarde ou test de compétence.

Blessure superficielle. Attaque de contact infligeant 1 point de dégâts à la cible.

Création d'eau. Crée 8 litres d'eau pure/niveau.

Détection de la magie. Détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde.

Détection du poison. Détecte le poison chez 1 créature ou 1 objet.

Lecture de la magie. Permet de lire parchemins et livres de sorts.

Lumière. Fait briller un objet comme une torche.

Purification de nourriture et d'eau. Purifie 30 dm³/niv. de nourriture et d'eau.

Réparation. Répare sommairement un objet.

Résistance. Confère +1 aux jets de sauvegarde.

Soins superficiels. Rend 1 pv à la cible.

Stimulant. Confère 1 pv temporaire à la cible.

Sorts de prêtre du 1^{er} niveau

Anathème. Inflige un malus de -2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests.

Arme magique. Confère un bonus de +1 à une arme.

Bénédiction. Les alliés gagnent +1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.

Imprécation. Les adversaires subissent -1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.

Bénédiction de l'eau (M). Crée de l'eau bénite.

Blessure légère. Inflige 1d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +5).

Bouclier de la foi. Aura conférant un bonus de parade de +2 (ou plus).

Bouclier entropique. Les attaques à distance ont 20 % de chances de rater le PJ.

Brume de dissimulation. Le PJ est entouré de brouillard.

Compréhension des langages. Le PJ comprend tous les langages écrits ou parlés.

Convocation de monstres I. Appelle une créature extraplanaire luttant pour le PJ.

Détection de la Loi/du Bien/du Chaos/du Mal. Révèle l'aura des créatures, sorts ou objets.

Détection des morts-vivants. Révèle les morts-vivants à moins de 18 m.

Endurance aux énergies destructives. Protège des environnements chauds ou froids.

Faveur divine. Confère un bonus de +1 tous les 3 niveaux aux jets d'attaque et de dégâts.

Frayeur. Une créature de 5 DV ou moins s'enfuit pendant 1d4 rounds.

Injonction. La cible obéit à un ordre d'un mot pendant 1 round.

Invisibilité pour les morts-vivants. Les morts-vivants ne voient pas les sujets (1/niveau).

Malédiction de l'eau (M). Crée de l'eau maudite.

Perception de la mort. Révèle l'état de santé des créatures à 9 m à la ronde.

Pierre magique. 3 projectiles ; +1 à l'attaque, 1d6+1 points de dégâts.

Protection contre la Loi/le Bien/le Chaos/le Mal. +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.

Regain d'assurance. +4 aux jets de sauvegarde contre la terreur (1 sujet, +1/4 niveaux).

Sanctuaire. Les adversaires ne peuvent pas attaquer le PJ, et inversement.

Soins légers. Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).

Sorts de prêtre du 2^e niveau

Aide. +1 aux jets d'attaque et de sauvegarde contre la terreur, 1d8 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).

Alignement indétectable. Masque l'alignement pendant 24 heures.

Apaisement des émotions. Calme des créatures.

Arme alignée. Une arme devient bonne, chaotique, loyale ou mauvaise.

Arme spirituelle. Arme magique attaquant d'elle-même.

Augure (F, M). Révèle si une action aura de bonnes conséquences ou non.

Blessure modérée. Inflige 2d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +10).

Cacophonie. 1d8 points de dégâts de son, étourdissement possible.

Consécration (M). Affaiblit les morts-vivants au sein d'une zone.

Convocation de monstres II. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

Délivrance de la paralysie. Délivre de la paralysie, d'immobilisation et de *lenteur*.

Détection des pièges. Le PJ repère les pièges comme un roublard.

Discours captivant. Captive à 30 m (+ 3 m/niveau) à la ronde.

Endurance de l'ours. Confère +4 en Con pendant 1 minute/niveau.

Force de taureau. Confère +4 en Force pendant 1 minute/niveau.

Fracassemment. Endommage objets ou créatures cristallines.

Immobilisation de personne. Immobilise une personne pendant 1 round/niveau.

Mise à mort. Achève une créature mourante ; le PJ gagne temporairement 1d8 pv, +2 en Force et +1 niveau .

Préservation des morts. Préserve un cadavre.

Profanation (M). Rend les morts-vivants plus forts au sein d'une zone.

Protection d'autrui (F). Le PJ subit 1/2 dégâts à la place du sujet.

Ralentissement du poison. Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.

Rapport. Indique où se trouvent les alliés et quel est leur état.

Réparation intégrale. Répare totalement un objet.

Résistance aux énergies destructives. Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque.

Restauration partielle. Dissipe effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 points de caractéristique perdus.

Sagesse du hibou. Confère +4 en Sag pendant 1 minute/niveau.

Silence. Étouffe tout bruit dans un rayon de 4,50 m.

Soins modérés. Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).

Splendeur de l'aigle. Confère +4 en Cha pendant 1 minute/niveau.

Ténèbres. Obscurité surnaturelle sur 6 m de rayon.

Zone de vérité. Les créatures affectées ne peuvent pas mentir.

Sorts de prêtre du 3^e niveau

Animation des morts (M). Crée squelettes et zombies morts-vivants.

Blessure grave. Inflige 3d8 pts de dégâts, +1/niveau (max. +15).

Cécité/surdité. Rend la cible aveugle ou sourde.

Cercle magique contre la Loi/le Bien/le Chaos/le Mal. Comme *protection*, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.

Communication avec les morts. Un cadavre répond à 1 question/2 niveaux.

Contagion. Infecte la cible.

Convocation de monstres III. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

Création de nourriture et d'eau. Nourrit 3 humains ou 1 cheval/niveau.

Délivrance des malédictions. Libère des malédictions.

Dissimulation d'objet. Dissimule un objet à la scrutation.

Dissipation de la magie. Annule sorts et effets magiques.

Façonnage de la pierre. Permet de modeler la pierre.

Flamme éternelle (M). Torche permanente ne dégageant aucune chaleur.

Fusion dans la pierre. Permet d'entrer dans la pierre.

Glyphe de garde (M). Inscription affectant ceux qui la touchent.

Guérison de la cécité/surdité. Soigne la cécité ou la surdité.

Guérison des maladies. Guérit tous les maux du sujet.

Localisation d'objet. Indique la direction de l'objet cherché.

Lumière du jour. Vive lumière sur 18 m de rayon.

Lumière brûlante. 1d8 points de dégâts/2 niveaux ; plus contre les morts-vivants.

Main du berger. Guide le sujet jusqu'au PJ.

Malédiction. -6 à une caractéristique, -4 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests, ou 50 % de chances de perdre chaque action.

Marche sur l'onde. Permet de marcher sur l'eau.

Mur de vent. Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.

Négation de l'invisibilité. Dissipe l'invisibilité sur 1,50 m/niveau.

Panoplie magique. Armure ou bouclier gagne un bonus d'altération de +1/4 niveaux.

Prière. +1 pour les alliés à presque tous les jets, -1 pour les adversaires.

Protection contre les énergies destructives. Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.

Respiration aquatique. Permet de respirer sous l'eau.

Soins importants. Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).

Ténèbres profondes. Ténèbres surnaturelles sur 18 m de rayon.

Sorts de prêtre du 4^e niveau

Allié d'outreplan. Échange de services avec une créature extraplanaire à 6 DV.

Ancre dimensionnelle. Empêche tout déplacement extradimensionnel.

Arme magique suprême. Confère un bonus de +1/4 niveaux à une arme (max. +5).

Blessure critique. Inflige 4d8 pts de dégâts, +1/niveau (max. +20).

Communication à distance. Envoie un message quelle que soit la distance.

Contrôle de l'eau. Abaisse ou élève le niveau de l'eau.

Convocation de monstres IV. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

Détection du mensonge. Révèle les mensonges délibérés.

Divination (M). Donne des conseils en rapport avec une action envisagée.

Don des langues. Permet de parler toutes les langues.

Empoisonnement. Le sujet perd 1d10 points de Con, idem 1 minute plus tard.

Immunité contre les sorts. Immunise le sujet contre 1 sort/4 niveaux.

Liberté de mouvement. La cible bouge normalement malgré les entraves.

Marche dans les airs. Le sujet marche dans les airs comme sur la terre ferme.

Neutralisation du poison. Rend le poison inoffensif.

Protection contre la mort. Protège contre les sorts de mort.

Puissance divine. Bonus à l'attaque, +6 en For et +1 pv/niveau.

Renvoi. Force une créature à repartir dans son plan d'origine.

Répulsif. Les insectes, araignées et autres vermines restent à 3 m du PJ.

Restauration (M). Rend niveau et points de caractéristique perdus.

Soins intensifs. Rend 4d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +20).

Transfert de sorts. Transfère des sorts du PJ au sujet.

Vermine géante. Transforme les insectes en vermine géante.

Sorts de prêtre du 5^e niveau

Annulation d'enchantement. Libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.

Arme destructrice. Une arme de corps à corps détruit les morts-vivants.

Blessure légère de groupe. Inflige 1d8 points de dégâts à de nombreuses créatures, +1/niveau.

Changement de plan (F). Permet de changer de plan (8 sujets max.).

Colonne de feu. Feu divin (1d6 points de dégâts/niveau).

Communion (X). Le dieu du PJ répond par oui ou non à 1 question/niveau.

Convocation de monstres V. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

Exécution. Attaque de contact tuant la cible.

Fléau d'insectes. Nuée de criquets attaquant des créatures.

Force du colosse. Accroît la taille du PJ et lui confère des bonus au combat.

Injonction suprême. Comme *injonction*, mais affecte 1 sujet/niveau.

Marque de la justice. Définit une condition maudissant la cible.

Mur de pierre. Crée un mur qui peut être façonné.

Pénitence (F, X). Permet au sujet d'expier ses fautes.

Rappel à la vie. Ressuscite quelqu'un mort depuis 1 jour/niveau max.

Rejet de la Loi/du Bien/du Chaos/du Mal. Bonus de +4 contre les attaques.

Résistance à la magie. Le sujet gagne une RM de 12, +1/niveau.

Sanctification (M). Rend un site sacré.

Sanctification maléfique (M). Rend un site maudit.

Scrutation (F). Permet d'espionner le sujet à distance.

Soins légers de groupe. Rend 1d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.

Symbole de douleur (M). La rune inflige de terribles douleurs.

Symbole de sommeil (M). La rune plonge les créatures proches dans un sommeil catatonique.

Vision lucide (M). Permet de voir les choses telles qu'elles sont.

Sorts de prêtre du 6^e niveau

Allié majeur d'outreplan. Comme *allié d'outreplan*, mais jusqu'à 12 DV.

Animation d'objets. Les objets attaquent les adversaires du PJ.

Bannissement. Banni pour 2 DV/niveau de créatures extraplanaires.

Barrière de lames. Lames infligeant 1d6 points de dégâts/niveau.

Blessure modérée de groupe. Inflige 2d8 points de dégâts à de nombreuses créatures, +1/niveau.

Convocation de monstres VI. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

Coquille antivie. Tient les créatures vivantes à distance (3 m).

Création de mort-vivant (M). Goule, blème, momie ou mohrg.

Dissipation suprême. Comme *dissipation de la magie*, mais jusqu'à +20.

Endurance de l'ours de groupe. Comme *endurance de l'ours*, mais affecte 1 sujet/niveau.

Festin des héros. Nourriture pour 1 créature/niveau ; confère des bonus au combat.

Force de taureau de groupe. Comme *force de taureau*, mais affecte 1 sujet/niveau.

Glyphe de garde suprême. Comme *glyphe de garde*, mais avec un sort du 6^e niveau ou des dégâts de 10d8 max.

Guérison suprême. Soigne 10 points de dégâts/niveau, les maladies et les troubles mentaux.

Interdiction (M). Bloque les déplacements planaires, blesse les créatures d'un alignement différent.

Mise à mal. Inflige 10 points de dégâts/niveau.

Mot de rappel. Téléporte le PJ à un endroit choisi à l'avance.

Orientation. Indique comment se rendre à l'endroit choisi.

Quête. Comme *mission*, mais affecte n'importe quelle créature.

Sagesse du hibou de groupe. Comme *sagesse du hibou*, mais affecte 1 sujet/niveau.

Soins modérés de groupe. Rend 2d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.

Splendeur de l'aigle de groupe. Comme *splendeur de l'aigle*, mais affecte 1 sujet/niveau.

Symbole de terreur (M). La rune frappe les créatures proches de panique.

Symbole de persuasion (M). La rune charme les créatures proches.

Vent divin. Transforme les cibles en vapeur et les emporte rapidement.

Sorts de prêtre du 7^e niveau

Blasphème. Tue, paralyse, affaiblit ou hébète les cibles non mauvaises.

Blessure importante de groupe. Inflige 3d8 points de dégâts à de nombreuses créatures, +1/niveau.

Champ de force. Nul ne peut approcher du PJ.

Contrôle du climat. Modifie le climat local.

Convocation de monstres VII. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

Décret. Tue, paralyse, ralentit ou assourdit les cibles non loyales.

Destruction (F). Tue la cible et détruit son corps.

Forme éthérale. Le PJ passe dans le plan Éthéré pour 1 round/niveau.

Parole du Chaos. Tue, cause la *confusion*, étourdit ou assourdit les cibles non chaotiques.

Parole sacrée. Tue, paralyse, aveugle ou assourdit les cibles non bonnes.

Refuge (M). Enchante un objet pour ramener son possesseur jusqu'au PJ.

Régénération. Fait repousser les membres tranchés, rend 4d8 points de vie, +1/niveau (max. +35).

Restauration suprême (X). Comme *restauration*, mais rend tous les niveaux et points de caractéristique perdus.
Résurrection (X). Ramène un mort à la vie.
Scrutation suprême. Comme *scrutation*, mais plus rapidement et plus longtemps.
Soins importants de groupe. Rend 3d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.
Symbole d'étourdissement (M). La rune étourdit les créatures proches.
Symbole de faiblesse (M). La rune affaiblit les créatures proches.

Sorts de prêtre du 8^e niveau

Allié suprême d'outreplan (X). Comme *allié d'outreplan*, mais jusqu'à 18 DV.
Aura maudite (F). +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts du Bien.
Aura sacrée (F). +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts du Mal.
Blessure critique de groupe. Inflige 4d8 points de dégâts à de nombreuses créatures, +1/niveau.
Bouclier de la Loi (F). +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures du Chaos.
Convocation de monstres VIII. Appelle une ou plusieurs créatures extraterritoriales luttant pour le PJ.
Création de mort-vivant dominant. Ombre, âme-en-peine, spectre ou dévoreur.
Immunité contre les sorts suprême. Comme *immunité contre les sorts*, mais jusqu'au 8^e niveau.
Localisation suprême. Localise précisément une créature ou un objet.
Manteau du Chaos (F). +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts de la Loi.
Soins critiques de groupe. Rend 4d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.
Symbole d'aliénation mentale (M). La rune frappe les créatures proches de démence.
Symbole de mort (M). La rune tue les créatures proches.
Tempête de feu. Inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau.
Tremblement de terre. Secousse sismique dans un rayon de 1,50 m/niveau.
Verrou dimensionnel. Téléportation et voyages interplanétaires bloqués pendant 1 jour/niveau.
Zone d'antimagie. Réprime toute magie à moins de 3 m.

Sorts de prêtre du 9^e niveau

Absorption d'énergie. La cible gagne 2d4 niveaux négatifs.
Capture d'âme (F). Retient l'âme d'un défunt pour empêcher sa résurrection.
Convocation de monstres IX. Appelle une ou plusieurs créatures extraterritoriales luttant pour le PJ.
Guérison suprême de groupe. Comme *guérison suprême*, mais sur plusieurs sujets.
Implosion. Tue 1 créature/round.
Miracle (X). Intercède auprès du dieu.
Passage dans l'éther. Emmène plusieurs créatures dans le plan Éthéré.
Portail (X). Relie deux plans pour se déplacer ou appeler une entité.
Projection astrale (M). Emmène le PJ et ses compagnons dans le plan Astral.
Résurrection suprême. Comme *résurrection*, sans avoir besoin du corps.
Tempête vengeresse. Tempête mêlant acide, éclairs et grêlons.

Domaines de prêtre

Domaine de l'Air

Pouvoirs accordés : le personnage peut renvoyer ou détruire les créatures de la terre comme un prêtre bon le fait avec les morts-vivants. Il peut également intimider, contrôler ou augmenter le moral des créatures de l'air comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois + modificateur de Charisme par jour. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

Sorts du domaine de l'Air

- 1 Brume de dissimulation.** Le PJ est entouré de brouillard.
 - 2 Mur de vent.** Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.
 - 3 État gazeux.** Le sujet devient intangible et peut voler lentement.
 - 4 Marche dans les airs.** Le sujet marche dans les airs comme sur la terre ferme.
 - 5 Contrôle des vents.** Modifie la direction et la force du vent.
 - 6 Éclair multiple.** 1d6 pts de dégâts/niveau ; 1 éclair secondaire/niveau infligeant demi-dégâts.
 - 7 Contrôle du climat.** Modifie le climat local.
 - 8 Cyclone.** Inflige des dégâts et peut soulever les petites créatures.
 - 9 Nuée d'élémentaires*.** Appelle plusieurs élémentaires de l'Air.
- * Lancé comme un sort d'air uniquement.

Domaine du Bien

Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Sorts du domaine du Bien

1 Protection contre le Mal. +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.

2 Aide. +1 aux jets d'attaque et de sauvegarde contre la terreur, 1d8 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).

3 Cercle magique contre le Mal. Comme *protection*, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minute/niveau.

4 Châtiment sacré. Blesse et aveugle les créatures mauvaises.

5 Rejet du Mal. Bonus de +4 contre les attaques des créatures mauvaises.

6 Barrière de lames. Lames infligeant 1d6 points de dégâts/niveau.

7 Parole sacrée (F). Tue, paralyse, aveugle ou assourdit les cibles non bonnes.

8 Aura sacrée. +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures mauvaises.

9 Convocation de monstres IX*. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

* Lancé comme un sort du Bien uniquement.

Domaine de la Chance

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut faire appel à sa bonne fortune. Ce pouvoir extraordinaire lui permet de rejouer un jet de dés qu'il vient d'effectuer avant de prendre connaissance de l'issue de la situation. On applique systématiquement le résultat du second lancer, même s'il est moins favorable que le premier.

Sorts du domaine de la Chance

1 Bouclier entropique. Les attaques à distance ont 20 % de chances de rater le PJ.

2 Aide. +1 aux jets d'attaque et de sauvegarde contre la terreur, 1d8 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).

3 Protection contre les énergies destructives. Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.

4 Liberté de mouvement. La cible bouge normalement malgré les entraves.

5 Annulation d'enchantement. Libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.

6 Double illusoire. Rend le PJ invisible et crée son double illusoire.

7 Renvoi des sorts. Retourne 1d4+6 niveaux de sorts à l'envoyeur.

8 Moment de prescience. Bonus d'intuition sur un jet d'attaque, un test ou un jet de sauvegarde.

9 Miracle (X). Intercède auprès du dieu.

Domaine du Chaos

Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts du Chaos avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Sorts du domaine du Chaos

1 Protection contre la Loi. +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse les élémentaires et Extérieurs.

2 Fracassement. Endommage objets ou créatures cristallines.

3 Cercle magique contre la Loi. Comme *protection*, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 mn/niv.

4 Marteau du Chaos. Blesse et fait chanceler les créatures loyales.

5 Rejet de la Loi. +4 à la CA contre les attaques des créatures loyales.

6 Animation d'objets. Les objets attaquent les adversaires du PJ.

7 Parole du Chaos. Tue, cause la *confusion*, étourdit ou assourdit les cibles non chaotiques.

8 Manteau du Chaos (F). +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures loyales.

9 Convocation de monstres IX*. Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.

* Lancé comme un sort du Chaos uniquement.

Domaine de la Connaissance

Pouvoirs accordés : le personnage lance les sorts de Divination avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts. Connaissances (sous toutes ses formes) est une compétence de classe.

Sorts du domaine de la Connaissance

1 Détection des passages secrets. Révèle les passages secrets à 18 m ou moins.

2 Détection de pensées. Permet d'écouter les pensées superficielles.

3 Clairaudience/clairvoyance. Permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 minute/niveau.

4 Divination (M). Donne des conseils en rapport avec une action envisagée.

5 Vision lucide (M). Permet de voir les choses telles qu'elles sont.

6 Orientation. Indique comment se rendre à l'endroit choisi.

7 Mythes et légendes (F, M). Révèle l'histoire d'un lieu, individu ou objet.

8 Localisation suprême. Localise précisément une créature ou un objet.

9 Prémonition. "Sixième sens" avertissement le PJ en cas de danger.

Domaine de la Destruction

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut infliger un châtiment. Ce pouvoir surnaturel prend la forme d'une attaque de corps à corps accompagnée d'un bonus de +4 au jet d'attaque et d'un bonus aux dégâts égal au niveau du prêtre (en cas de coup au but). Le joueur doit déclarer son intention avant de lancer le dé d'attaque.

Sorts du domaine de la Destruction

1 Blessure légère. Inflige 1d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +5).

2 Fracassement. Endommage objets ou créatures cristallines.

3 Contagion. Infecte la cible.

4 Blessure critique. Inflige 4d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +20).

5 Blessure légère de groupe. Inflige 1d8 points de dégâts à de nombreuses créatures, +1/niveau.

6 Mise à mal. Inflige 10 points de dégâts/niveau.

7 Désintégration. Fait disparaître un objet ou une créature.

8 Tremblement de terre. Secousse sismique dans un rayon de 1,50 m/niveau.

9 Implosion. Tue 1 créature/round.

Domaine de la Duperie

Pouvoirs accordés : Bluff, Déguisement et Discréption sont des compétences de classe.

Sorts du domaine de la Duperie

1 Déguisement. Modifie l'aspect du PJ.

2 Invisibilité. Sujet invisible pendant 1 minute/niveau ou jusqu'à ce qu'il attaque.

3 Antidétection (M). Protège contre la scrutation et les divinations.

4 Confusion. Le sujet se comporte bizarrement pendant 1 round/niveau.

5 Leurre (M). Illusion abusant la scrutation magique.

6 Double illusoire. Rend le PJ invisible et crée son double illusoire.

7 Écran. Empêche de voir dans une zone, même par scrutation.

8 Métamorphose universelle. Transforme n'importe quoi en n'importe quoi d'autre.

9 Arrêt du temps. Seul le PJ peut agir pendant 1d4+1 rounds.

Domaine de l'Eau

Pouvoirs accordés : le personnage peut renvoyer ou détruire les créatures du feu comme un prêtre bon le fait avec les morts-vivants. Il peut également intimider, contrôler ou augmenter le moral des les créatures de l'eau comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois + modificateur de Charisme par jour. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

Sorts du domaine de l'Eau

1 Brume de dissimulation. Le PJ est entouré de brouillard.

2 Nappe de brouillard. Brume gênant la visibilité.

3 Respiration aquatique. Permet de respirer sous l'eau.

4 Contrôle de l'eau. Abaisse ou élève le niveau de l'eau.

5 Tempête de grêle. 5d6 points de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre.

6 Cône de froid. ad6 points de dégâts de froid/niveau.

7 Brume acide. Brouillard infligeant des dégâts d'acide.

8 Flétrissure. 1d6 points de dégâts/niveau dans un rayon de 9 m.

9 Nuée d'élémentaires*. Appelle plusieurs élémentaires de l'Eau.

* Lancé comme un sort d'eau uniquement.

Domaine de la Faune

Pouvoirs accordés : le personnage peut lancer *communication avec les animaux* une fois par jour, en qualité de pouvoir magique. Connaissances (nature) est une compétence de classe.

Sorts du domaine de la Faune

- 1 Apaisement des animaux.** Calme (2d4 + niveau) DV d'animaux.
- 2 Immobilisation d'animal.** Immobilise un animal pour 1 round/niveau.
- 3 Domination d'animal.** L'animal obéit aux ordres télépathiques du PJ.
- 4 Convocation d'alliés naturels IV*.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
- 5 Communion avec la nature.** Permet de connaître les environs 1,5 km/niveau).
- 6 Coquille antivie.** Tient les créatures vivantes à distance (3 m).
- 7 Métamorphose animale.** 1 allié/niveau se transforme en animal choisi.
- 8 Convocation d'alliés naturels VIII*.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
- 9 Changement de forme (F).** Le PJ peut se transformer à l'envi (1 fois/round).

* Ne peut convoquer que des animaux.

Domaine du Feu

Pouvoirs accordés : le personnage peut renvoyer ou détruire les créatures de l'eau comme un prêtre bon le fait avec les morts-vivants. Il peut également intimider, contrôler ou augmenter le moral des créatures du feu comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois + modificateur de Charisme par jour. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

Sorts du domaine du Feu

- 1 Mains brûlantes.** 1d4 points de dégâts de feu/niveau (max. 5d4).
- 2 Flammes.** 1d6 points de dégâts, +1/niveau, contact ou lancer.
- 3 Résistance aux énergies destructives*.** Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque.
- 4 Mur de feu.** Inflige 2d4 points de dégâts à moins de 3 m, 1d4 à moins de 6 m. 2d6, +1/niveau, en cas de traversée.
- 5 Bouclier de feu.** Brûle les créatures attaquant le PJ en protégeant ce dernier contre le feu ou le froid.
- 6 Germes de feu.** Glands et baies deviennent des projectiles ou des bombes.
- 7 Tempête de feu.** Inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau.
- 8 Nuage incendiaire.** Nuage infligeant 4d6 pts de dégâts de feu/rd.
- 9 Nuée d'élémentaires**.** Appelle plusieurs élémentaires du Feu.

* Résistance au feu ou au froid uniquement.

** Lancé comme un sort de feu uniquement.

Domaine de la Flore

Pouvoir accordé : le personnage peut intimider ou contrôler les créatures végétales comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois + modificateur de Charisme par jour. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

Connaissances (nature) est une compétence de classe.

Sorts du domaine de la Flore

- 1 Enchevêtement.** La végétation immobilise tout dans un rayon de 12 m.
- 2 Peau d'écorce.** Confère un bonus d'armure naturelle de +2 (ou plus).
- 3 Croissance végétale.** Fait pousser la végétation, améliore son rendement.
- 4 Empire végétal.** Influence les actions d'une ou plusieurs créatures végétales.
- 5 Mur d'épines.** Épines blessant quiconque tente de passer.
- 6 Eloignement du bois.** Repousse les objets en bois.
- 7 Animation des plantes.** Une ou plusieurs plantes s'animent et attaquent les adversaires du PJ.
- 8 Contrôle des plantes.** Permet de contrôler une ou plusieurs créatures végétales..
- 9 Grand tertre.** Appelle 1d4+2 tertres errants luttant pour le PJ.

Domaine de la Force

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut réaliser un véritable exploit physique en faisant brusquement augmenter sa valeur de Force (il bénéficie alors d'un bonus d'altération égal à son niveau de prêtre). Ce pouvoir dure 1 round. On l'active au prix d'une action libre.

Sorts du domaine de la Force

- 1 Agrandissement.** Double la taille d'un humanoïde.
- 2 Force de taureau.** Confère +4 points de Force pendant 1 minute/niveau.
- 3 Panoplie magique.** Armure ou bouclier gagne un bonus d'altération de +1/4 niveaux.
- 4 Immunité contre les sorts.** Immunise le sujet contre 1 sort/4 niveaux.

5 Force du colosse. Accroît la taille du PJ et lui confère des bonus au combat.

6 Peau de pierre (M). Ignore 10 points de dégâts par attaque.

7 Poigne agrippeuse. Main géante qui abrite, pousse ou agrippe.

8 Poing serré. Main géante qui abrite, pousse ou agrippe.

9 Main broyeuse. Main géante qui abrite, pousse ou agrippe.

Domaine de la Guérison

Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts de guérison avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Sorts du domaine de la Guérison

1 Soins légers. Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).

2 Soins modérés. Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).

3 Soins importants. Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).

4 Soins intensifs. Rend 4d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +20).

5 Soins légers de groupe. Rend 1d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.

6 Guérison suprême. Soigne 10 points de dégâts/niveau, les maladies et les troubles mentaux.

7 Régénération. Fait repousser les membres tranchés, rend 4d8 points de vie, +1/niveau (max. +35).

8 Soins critiques de groupe. Rend 4d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.

9 Guérison suprême de groupe. Comme *guérison suprême*, mais sur plusieurs sujets.

Domaine de la Guerre

Pouvoirs accordés : le personnage gagne les dons Maniement d'une arme de guerre (si nécessaire) et Arme de prédilection (l'arme étant celle de son dieu).

Les armes de prédilection des dieux de la guerre sont les suivantes : Corellon Larethian, épée longue ; Érythnul, morgenstern ; Gruumsh, lance (ou pique) ; Hextor, fléau d'armes (léger ou lourd) ; Héronéus, épée longue.

Sorts du domaine de la Guerre

1 Arme magique. Confère un bonus de +1 à une arme.

2 Arme spirituelle. Arme magique attaquant d'elle-même.

3 Panoplie magique. Armure ou bouclier gagne un bonus d'altération de +1/4 niveaux.

4 Puissance divine. Bonus à l'attaque, +6 en Force et +1 pv/niveau.

5 Colonne de feu. Feu divin (1d6 points de dégâts/niveau).

6 Barrière de lames. Lames infligeant 1d6 points de dégâts/niveau.

7 Mot de pouvoir aveuglant. Aveugle jusqu'à 200 pv de créatures.

8 Mot de pouvoir étourdissant. Étourdit une créature de 150 pv ou moins.

9 Mot de pouvoir mortel. Tue un adversaire puissant ou plusieurs faibles.

Domaine de la Loi

Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts de la Loi avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Sorts du domaine de la Loi

1 Protection contre le Chaos. +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse les élémentaires et Extérieurs.

2 Apaisement des émotions. Calme les créatures agitées.

3 Cercle magique contre le Chaos. Comme *protection*, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minute/niveau.

4 Courroux de l'ordre. Blesse et étourdit les créatures chaotiques.

5 Rejet du Chaos. +4 à la CA contre les attaques des créatures chaotiques.

6 Immobilisation de monstre. Immobilise n'importe quelle créature.

7 Décret. Tue, paralyse, ralentit ou assourdit les cibles non loyales.

8 Bouclier de la Loi (F). +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures chaotiques.

9 Convocation de monstres IX*. Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.

* Lancé comme un sort de la Loi uniquement.

Domaine de la Magie

Pouvoir accordé : le personnage peut utiliser les parchemins, baguettes et autres objets activés par une fin d'incantation ou le potentiel magique de leur utilisateur comme un magicien de la moitié de son niveau (niveau 1

minimum). Si le PJ est également magicien, le niveau “ virtuel ” conféré par son dieu s’ajoute à son niveau de magicien.

Sorts du domaine de la Magie

- 1 **Aura indétectable.** Masque l’aura d’un objet magique.
- 2 **Identification (M).** Révèle les propriétés d’un objet magique.
- 3 **Dissipation de la magie.** Annule sorts et effets magiques.
- 4 **Transfert de sorts.** Transfère des sorts du PJ au sujet.
- 5 **Résistance à la magie.** Le sujet gagne une RM de 12, +1/niveau.
- 6 **Zone d’antimagie.** Réprime toute magie à moins de 3 m.
- 7 **Renvoi des sorts.** Retourne 1d4+6 niveaux de sorts à l’envoyeur.
- 8 **Protection contre les sorts (F, M).** Confère un bonus de résistance de +8.
- 9 **Disjonction.** Dissipe la magie et les propriétés des objets magiques.

Domaine du Mal

Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts du Mal avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Sorts du domaine du Mal

- 1 **Protection contre le Bien.** +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.
- 2 **Profanation (M).** Rend les morts-vivants plus forts au sein d’une zone.
- 3 **Cercle magique contre le Bien.** Comme *protection*, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minute/niveau.
- 4 **Ténèbres maudites.** Blesse les créatures bonnes et les rend fiévreuses.
- 5 **Rejet du Bien.** +4 à la CA contre les attaques des créatures bonnes.
- 6 **Création de mort-vivant (M).** Goule, blême, momie ou mohrg.
- 7 **Blasphème.** Tue, paralyse, affaiblit ou hébète les cibles non mauvaises.
- 8 **Aura maudite (F).** +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures bonnes.
- 9 **Convocation de monstres IX*.** Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.

* Lancé comme un sort du Mal uniquement.

Domaine de la Mort

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut utiliser un pouvoir surnaturel du nom de caresse mortelle. Il commence par toucher la créature vivante de son choix (en accord avec les règles concernant les attaques de contact). En cas de succès, il jette 1d6 par niveau de prêtre. Si le total obtenu atteint ou dépasse le nombre de points de vie de la cible, cette dernière meurt (pas de jet de sauvegarde). Sinon, elle n’est pas affectée.

Sorts du domaine de la Mort

- 1 **Frayeur.** Une créature de 5 DV ou moins s’effrayer pendant 1d4 rounds.
- 2 **Mise à mort.** Achève une créature mourante ; le PJ gagne temporairement 1d8 pv, +2 en Force et +1 niveau de lanceur de sorts.
- 3 **Animation des morts (M).** Crée squelettes et zombies morts-vivants.
- 4 **Protection contre la mort.** Immunise contre les sorts de mort et les effets d’énergie négative.
- 5 **Exécution.** Attaque de contact tuant la cible.
- 6 **Création de mort-vivant (M).** Goule, ombre, blême, momie ou mohrg.
- 7 **Destruction.** Tue la cible et détruit son corps.
- 8 **Création de mort-vivant dominant (M).** Ombre, âme-en-peine, spectre ou dévoreur.
- 9 **Plainte d’outre-tombe.** Tue 1 créature/niveau.

Domaine de la Protection

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut utiliser le pouvoir surnaturel de protection divine sur la créature de son choix. Ce pouvoir confère au prochain jet de sauvegarde du sujet un bonus de résistance égal au niveau du prêtre. On l’active au prix d’une action simple et dure 1 heure ou jusqu’à utilisation.

Sorts du domaine de la Protection

- 1 **Sanctuaire.** Les adversaires ne peuvent pas attaquer le PJ, et inversement.
- 2 **Protection d’autrui.** Le PJ subit 1/2 dégâts à la place du sujet.
- 3 **Protection contre les énergies destructives.** Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d’énergie choisi.
- 4 **Immunité contre les sorts.** Immunise le sujet contre 1 sort/4 niveaux.

5 Résistance à la magie. Le sujet gagne une RM de 12, +1/niveau.

6 Zone d'antimagie. Réprime toute magie à moins de 3 m.

7 Champ de force. Nul ne peut approcher du PJ.

8 Esprit impénétrable. Sujet immunisé contre les sorts mentaux et la scrutation.

9 Sphère prismatique. Comme *mur prismatique*, mais protège de tous les côtés.

Domaine du Soleil

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut tenter un renvoi suprême. Ce pouvoir s'utilise comme une tentative de renvoi, d'intimidation ou de contrôle des morts-vivants, sauf que les créatures affectées sont automatiquement détruites.

Sorts du domaine du Soleil

1 Endurance aux énergies destructives. Protège des environnements chauds ou froids.

2 Métal brûlant. Chauffe le métal et inflige des dégâts à qui le touche.

3 Lumière brûlante. 1d8 points de dégâts/2 niveau ; plus contre les morts-vivants.

4 Bouclier de feu. Brûle les créatures attaquant le PJ en protégeant ce dernier contre le feu ou le froid.

5 Colonne de feu. Feu divin (1d6 points de dégâts/niveau).

6 Germes de feu. Glands et baies deviennent des projectiles ou des bombes.

7 Rayon de soleil. Aveugle et inflige 4d6 points de dégâts.

8 Explosion de lumière. Aveugle à moins de 3 m, 6d6 points de dégâts.

9 Sphère prismatique. Comme *mur prismatique*, mais protège de tous les côtés.

* Endurance au feu ou au froid uniquement.

Domaine de la Terre

Pouvoirs accordés : le personnage peut renvoyer ou détruire les créatures de l'air comme un prêtre bon le fait avec les morts-vivants. Il peut également intimider, contrôler ou augmenter le moral des créatures de la terre comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois + modificateur de Charisme par jour. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

Sorts du domaine de la Terre

1 Pierre magique. 3 projectiles ; +1 à l'attaque, 1d6+1 points de dégâts.

2 Ramollissement de la terre et de la pierre. Transforme la pierre en argile et la terre en sable ou en boue.

3 Façonnage de la pierre. Permet de modeler la pierre.

4 Pierres acérées. 1d8 pts de dégâts, *lenteur* possible.

5 Mur de pierre. Crée un mur qui peut être façonné.

6 Peau de pierre (M). Ignore 10 points de dégâts par attaque.

7 Tremblement de terre. Secousse sismique dans un rayon de 1,50 m/niveau.

8 Corps de fer. Le corps du PJ se transforme en fer vivant.

9 Nuée d'élémentaires*. Appelle plusieurs élémentaires de la Terre.

* Lancé comme un sort de terre uniquement.

Domaine du Voyage

Pouvoirs accordés : le personnage peut agir normalement, même s'il est soumis à des effets magiques restreignant ses capacités de mouvement. Ce pouvoir extraordinaire semblable au sort *liberté de mouvement*, peut être utilisé à volonté, dans la limite d'un total quotidien ne dépassant pas 1 round par niveau du personnage. Il prend effet immédiatement et dure jusqu'à ce que le PJ n'en ait plus besoin (ou jusqu'à ce que sa durée quotidienne soit épuisée).

Sens de la nature est une compétence de classe.

Sorts du domaine du Voyage

1 Repli expéditif. Augmente la vitesse de déplacement.

2 Localisation d'objet. Indique la direction de l'objet cherché.

3 Vol. Le sujet vole à la vitesse de 18 m.

4 Porte dimensionnelle. Téléporte le PJ sur de courtes distances.

5 Téléportation. Transporte instantanément le PJ jusqu'à 150 km/niveau.

6 Orientation. Indique comment se rendre à l'endroit choisi.

7 Téléportation suprême. Comme *téléportation*, sans risque d'erreur.

8 Porte de phase. Passage invisible au travers du bois ou de la pierre.

9 Projection astrale (M). Emmène le PJ et ses compagnons dans le plan Astral.

Sorts de rôdeur

Sorts de rôdeur du 1^{er} niveau

Alarme. Protège une zone pendant 2 heures/niveau.

Apaisement des animaux. Calme (2d4 + niveau) DV d'animaux.

Charme-animal. Un animal devient l'ami du PJ.

Communication avec les animaux. Permet de communiquer avec les animaux.

Convocation d'alliés naturels I. Appelle une créature luttant pour le PJ.

Détection de la faune ou de la flore. Détecte espèces de plantes ou d'animaux.

Détection des collets et des fosses. Détecte pièges naturels ou primitifs.

Enchevêtrement. La végétation immobilise tout dans un rayon de 12 m.

Endurance aux énergies destructives. Protège des environnements chauds ou froids.

Grand pas. Augmente la vitesse de déplacement.

Invisibilité pour les animaux. Les animaux ne voient pas 1 sujet/niveau.

Lecture de la magie. Permet de lire parchemins et livres de sorts.

Messager animal. Envoie un animal de taille TP en un lieu donné.

Morsure magique. Une arme naturelle du sujet gagne +1 aux jets d'attaque et de dégâts.

Passage sans traces. Les sujets (1/niveau) ne laissent pas de traces.

Ralentissement du poison. Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.

Résistance aux énergies destructives. Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque.

Saut. Confère un bonus aux tests de Saut.

Sorts de rôdeur du 2^e niveau

Collet. Crée un piège magique tout simple.

Communication avec les plantes. Permet de communiquer avec les plantes et les créatures végétales.

Convocation d'alliés naturels II. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.

Croissance d'épines. 1d4 points de dégâts, *lenteur* possible.

Endurance de l'ours. Confère +4 en Con pendant 1 minute/niveau.

Grâce féline. Confère +4 en Dex pendant 1 minute/niveau.

Immobilisation d'animal. Immobilise un animal pour 1 round/niveau.

Mur de vent. Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.

Peau d'écorce. Confère un bonus d'armure naturelle de +2 (ou plus).

Protection contre les énergies destructives. Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.

Sagesse du hibou. Confère +4 en Sag pendant 1 minute/niveau.

Soins légers. Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).

Sorts de rôdeur du 3^e niveau

Convocation d'alliés naturels III. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.

Croissance végétale. Fait pousser la végétation, améliore son rendement.

Empire végétal. Influence les actions d'une ou plusieurs créatures végétales.

Forme d'arbre. Transforme le PJ en arbre pendant 1 heure/niveau.

Guérison des maladies. Guérit tous les maux du sujet.

Marche sur l'onde. Permet de marcher sur l'eau.

Morsure magique suprême. Une arme naturelle du sujet gagne +1 à l'attaque et aux dégâts/3 niveaux (max. +5).

Neutralisation du poison. Rend le poison inoffensif.

Rabougrissement des plantes. Réduit la taille des plantes ou empêche leur croissance.

Rapetissement d'animal. Réduit la taille d'un animal consentant.

Répulsif. Les insectes, araignées et autres vermines restent à 3 m du PJ.

Soins modérés. Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).

Vision dans le noir. Permet de voir à 18 m sans la moindre luminosité.

Sorts de rôdeur du 4^e niveau

Antidétection (M). Protège contre la scrutation et les divinations.

Communion avec la nature. Permet de connaître les environs (1,5 km/niveau).

Convocation d'alliés naturels IV. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.

Croissance animale. Double la taille et les DV de 1 animal/2 niveaux.

Liberté de mouvement. La cible bouge normalement malgré les entraves.

Soins importants. Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).

Voyage par les arbres. Le PJ entre dans un arbre et ressort par un autre.

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Les sorts I

Les sorts qui suivent sont présentés par ordre alphabétique.

Note. Par souci de simplification, dans la description des sorts, le terme “ mage ” signifie indifféremment “ ensorceleur ” ou “ magicien ”.

Abri

Évocation [force]

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 6 m

Effet : sphère de 6 m de rayon centrée sur la position du personnage

Durée : 2 heures/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Lorsqu'il lance ce sort, le personnage fait apparaître autour de lui une sphère de force, opaque et immobile, de la couleur de son choix. Seule la moitié supérieure du globe est visible, le reste se trouvant sous terre. L'abri peut accueillir jusqu'à neuf créatures de taille M en plus du personnage. Tous ces invités peuvent entrer ou sortir à leur guise. Par contre, si le mage (ou le barde) sort des limites du sort, celui-ci cesse aussitôt.

Si la température extérieure est comprise entre –15° C et 35° C, la température intérieure reste stable à 20° C. En cas de température plus extrême, l'intérieur de l'abri évolue dans le même sens, à raison de 1° C pour 1° C (s'il fait –25° C dehors, il fera donc 10° C dans les limites de la zone d'effet du sort). L'abri protège également contre les éléments (pluie, grêle, tempête de sable, etc.). Il résiste aux vents inférieurs à la force d'un ouragan (120 km/h). Au-delà, il est détruit.

L'intérieur de l'abri prend la forme d'un hémisphère que le personnage peut éclairer de manière diffuse ou éteindre sur commande. À noter que le champ de force est transparent de l'intérieur, bien qu'il soit opaque du dehors. Les projectiles, les armes et la plupart des sorts peuvent franchir la sphère, mais les occupants de cette dernière ne peuvent être vus de l'extérieur (ils bénéficient d'un camouflage total).

Composante matérielle : une petite perle de cristal qui éclate quand le sort s'achève ou quand le personnage y met un terme.

Absorption d'énergie

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 9, Prê 9

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel (voir la description d'*énergie négative*)

Ce sort est semblable à *énergie négative*, si ce n'est que la créature touchée gagne 2d4 niveaux négatifs et que l'effet dure plus longtemps.

Vingt-quatre heures après avoir été affectée par le sort, la victime doit effectuer un jet de Vigueur (contre le DD du sort) par niveau négatif acquis. Chaque fois qu'un jet de sauvegarde est réussi, un niveau négatif disparaît sans plus de conséquences. Par contre, en cas d'échec, le niveau négatif se dissipe également, mais la cible perd un niveau, et ce de façon permanente.

Si le rayon touche un mort-vivant, ce dernier gagne 2d4x5 points de vie temporaires pour 1 heure.

Affûtage

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 arme ou 50 projectiles devant être en contact les uns avec les autres au moment de l'incantation

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort augmente le tranchant d'une arme et, du même coup, ses chances de porter des coups plus importants. Cette transmutation double la zone de critique possible de l'arme affectée. Une zone de critique possible normale devient 19–20. Une zone de 19–20, passe à 17–20. Une zone de 18–20 devient 15–20. Ce sort ne fonctionne que sur les armes tranchantes et perforantes. Si on le lance sur des flèches ou des carreaux d'arbalète, l'*affûtage* de chaque projectile cesse de faire effet après usage, qu'il ait atteint sa cible ou non. Pour ce qui est de ce sort, considérez les shuriken comme des flèches et non comme des armes de jet.

Différents effets augmentant la zone de critique possible d'une arme ne sont pas cumulatifs (par exemple, le sort *affûtage* et le don Science du critique). Il est impossible de lancer ce sort sur une arme naturelle, comme des griffes.

Agrandissement

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 1, Force 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature humanoïde

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait instantanément grossir la créature humanoïde qu'il affecte, ce qui double sa taille et multiplie son poids par huit. Cela a pour effet d'augmenter sa catégorie de taille d'un cran. La cible tient alors compte d'un bonus de taille de +2 en Force, d'un malus de taille de -2 en Dextérité (1 minimum), et d'un malus de -1 aux jets d'attaque et à la CA en raison de sa nouvelle taille.

Une créature humanoïde de taille G affiche un espace occupé et une allonge naturelle de 3 mètres. Par contre, le sort ne modifie en rien la vitesse de déplacement du sujet.

Si la place requise est insuffisante, la créature atteint la taille possible maximale et peut effectuer un test de Force (en tenant compte de la nouvelle valeur) pour briser toute entrave. En cas d'échec, elle est bloquée mais n'est pas blessée. Le sort ne permet donc pas de broyer une créature en la faisant grandir.

Tout ce que porte la créature affectée grandit avec elle. Les armes de corps à corps et les projectiles affectés infligent davantage de dégâts. Si le sujet lâche l'un de ses objets *agrandis* (ce qui inclut projectiles et armes de jet), celui-ci recouvre instantanément sa taille normale. Cela veut dire que les armes de jet infligent des dégâts normaux et que les projectiles infligent des dégâts basés sur la taille de l'arme qui les a lancés. Les propriétés magiques des objets *agrandis* ne sont pas modifiées par ce sort. Ainsi, une épée +1 *agrandie* dispose d'un bonus d'altération de +1, une baguette aussi grosse qu'un bâton conserve les mêmes pouvoirs et une potion géante est seulement plus diluée, ce qui signifie qu'il faut en boire davantage pour obtenir le résultat souhaité.

Les effets magiques augmentant la taille du sujet ne sont pas cumulatifs, ce qui signifie (entre autres choses) qu'il n'est pas possible de jeter un second *agrandissement* sur un humanoïde qui en profite déjà.

Agrandissement contre et dissipe *rapetissement*.

Il est possible d'user de *permanence* sur un sort d'*agrandissement*.

Composante matérielle : une pincée de poudre de fer.

Agrandissement de groupe

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 4

Cible : 1 créature humanoïde/niveau, chacune ne devant pas se trouver à plus de 9 m des autres

Ce sort est semblable à *agrandissement*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures.

Aide

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bien 2, Chance 2, Prê 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : la créature vivante touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Aide confère un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur, mais également 1d8 points de vie temporaires +1 par niveau de lanceur de sorts (pour un maximum de 1d8+10 au niveau 10).

Alarme

Abjuration

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1, Rôd 1

Composantes : V, G, F/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : émanation de 6 m de rayon autour du point choisi

Durée : 2 heures/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Alarme fait retentir une sonnerie d'alerte audible ou mentale chaque fois qu'une créature de taille TP ou supérieure pénètre dans la zone protégée ou la touche. Quiconque donne le mot de passe (choisi par le personnage au moment de l'incantation) peut entrer sans déclencher l'alarme. C'est le jeteur de sorts qui décide si la sonnerie est audible ou mentale.

Alarme mentale. Le personnage est le seul à prendre conscience de l'intrusion, mais il faut pour cela qu'il se trouve à moins de 1,5 kilomètre de l'endroit protégé. Il entend une brève sonnerie qui le réveille s'il dormait mais ne nuit en rien à sa concentration. L'alerte lui parvient même s'il est sous le coup d'un sort de *silence*.

Alarme audible. Un bruit de cloche retentit en cas d'intrusion et toutes les créatures distantes de 18 mètres ou moins l'entendent clairement (distance réduite de 3 mètres par porte close et de 6 mètres par mur épais). Si les environs sont suffisamment silencieux, on entend faiblement la sonnerie jusqu'à 54 mètres à la ronde. Elle dure 1 round. Les créatures situées dans la zone d'un sort de *silence* sont incapables de la percevoir.

Les créatures astrales ou éthérees ne déclenchent pas l'*alarme*.

Focaliseur profane : une clochette et un peu de fil d'argent extrêmement fin.

Aliénation mentale

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature vivante

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

La créature affectée souffre en permanence de l'effet du sort *confusion*.

Délivrance des malédictions ne suffit pas pour soigner un individu frappé d'*aliénation mentale*. Il faut un sort tel que *guérison suprême*, *miracle*, *restauration suprême*, *souhait* ou *souhait limité* pour lui permettre de recouvrer ses facultés.

Alignement indétectable

Abjuration

Niveau : Bard 1, Pal 2, Prê 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature ou 1 objet

Durée : 24 heures

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Comme son nom l'indique, *alignement indétectable* empêche de connaître par divination l'alignement de la créature ou de l'objet protégé.

Allié d'outreplan

Invocation (appel) [voir description]

Niveau : Prê 4

Composantes : V, G, FD, PX

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : 1 élémentaire ou Extérieur appelé de 6 DV maximum

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le prêtre lançant ce sort demande à son dieu de lui envoyer l'aide d'un élémentaire ou d'un Extérieur de 6 DV ou moins. Si le personnage ne sert aucun dieu particulier, son appel est généralement entendu par une créature du même alignement que lui. Dans le cas où le prêtre connaît le nom d'une entité spécifique, il peut demander son assistance en la nommant lors de l'incantation (ce qui ne garantit pas que c'est bien la créature souhaitée qui répondra à l'appel).

Le prêtre peut demander un service à la créature, à condition de lui en rendre un en retour. Ce service peut-être simple ("Sors-nous de ce gouffre", "Aide-nous à combattre ce monstre") ou plus compliqué ("Surveille nos ennemis", "Protège-nous lors de notre incursion dans le donjon"). Pour marchander, il faut être capable de communiquer avec la créature en question.

Cette créature exige donc d'être payée en échange de ses services. Ce traitement peut prendre la forme d'or ou d'objets magiques offerts à un temple allié, d'un présent, ou de quelque action allant dans le sens de l'alignement et des desseins de la créature. Dans tous les cas, le paiement doit être versé avant que la créature rende le service qu'on attend d'elle. Les négociations durent au moins 1 round, ce qui signifie que la créature ne peut commencer à agir qu'un round après son arrivée (au plus tôt).

Un service demandant jusqu'à 1 minute par niveau de lanceur de sorts engendre un paiement de 100 po par DV de créature appelée. Pour un service demandant jusqu'à 1 heure/niveau de lanceur de sorts, la créature exige un paiement de 500 po par DV. Pour ce qui est d'un service à long terme (jusqu'à 1 jour par niveau de lanceur de sorts), le paiement exigé s'élève à 1 000 po par DV.

Si le service n'implique aucun danger, réduisez le paiement indiqué de moitié. Par contre, s'il est particulièrement dangereux, le présent devra être plus important. Peu de créatures accepteront de rendre un service qui paraît suicidaire (souvenez-vous qu'une créature appelée meurt réellement quand elle est tuée, contrairement aux créatures convoquées). Néanmoins, si la tâche en question correspond à l'alignement de la créature, elle peut réduire le paiement exigé de moitié ou le passer à la trappe. Par exemple, une créature céleste appelée pour combattre des démons n'exigera sans doute que la moitié du paiement normal.

Une fois le service rendu, ou si la durée du marché arrive à expiration, la créature retourne dans son plan d'origine (après avoir fait son compte rendu au personnage, du moins si cela lui est possible).

Un sort d'appel convoquant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type. Par exemple, *allié d'outreplan* est un sort de feu quand on s'en sert pour appeler un élémentaire du Feu.

Coût en points d'expérience : 100 PX.

Allié majeur d'outreplan

Invocation (appel) [voir description d'*allié d'outreplan*]

Niveau : Prê 6

Effet : 1 ou 2 élémentaires ou Extérieurs appelés (ne totalisant pas plus de 12 DV), apparaissant à 9 m ou moins les uns des autres

Ce sort est semblable à *allié d'outreplan*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une entité ayant jusqu'à 12 DV, ou deux créatures de même type dont les DV cumulés ne dépassent pas 12. Agissant en groupe, elles acceptent d'accomplir une tâche pour le prêtre en échange d'un service qu'il devra à son tour leur rendre.

Coût en points d'expérience : 250 PX.

Allié suprême d'outreplan

Invocation (appel) [voir description d'*allié d'outreplan*]

Niveau : Prê 8

Effet : jusqu'à 3 élémentaires ou Extérieurs appelés (ne totalisant pas plus de 18 DV), apparaissant à 9 m ou moins les uns des autres

Ce sort est semblable à *allié d'outreplan*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une entité ayant jusqu'à 18 DV, ou plusieurs créatures de même type dont les DV cumulés ne dépassent pas 18. Agissant en groupe, elles acceptent d'accomplir une tâche pour le prêtre en échange d'un service qu'il devra à son tour leur rendre.

Coût en points d'expérience : 500 PX.

Analyse d'enchantement

Divination

Niveau : Bard 6, Ens/Mag 6

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature ou 1 objet par niveau de lanceur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : non

Ce sort permet d'identifier la magie affectant la cible, qui peut être une créature ou un objet. Un sort ou pouvoir est révélé chaque round au prix d'une action libre. Dans le cas d'un objet magique, le personnage découvre ses fonctions, comment l'activer (si nécessaire) et le nombre de charges dont il dispose (le cas échéant). Dans le cas d'un objet ou d'une créature affecté par des sorts actifs, le personnage découvre la nature de chacun, ses effets et leur niveau de lanceur de sorts.

Un objet porté peut tenter un jet de Volonté pour résister au sort si son propriétaire le souhaite. En cas de succès, le personnage n'apprend rien et l'objet ne peut plus être affecté par quelque *analyse d'enchantement* que ce soit pendant 24 heures.

Analyse d'enchantement ne fonctionne pas sur les artefacts.

Focaliseur : une minuscule lentille taillée dans un rubis ou un saphir et sertie dans une boucle d'or. La pierre précieuse doit valoir un minimum de 1 500 po.

Anathème

Nécromancie [mental, terreur]

Niveau : Prê 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature vivante

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Cette malédiction emplit la cible d'une vive terreur qui lui fait perdre toute confiance. Elle est secouée.

Ancre dimensionnelle

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 4, Prê 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : rayon

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (objet)

Un rayon vert jaillit de la main tendue du personnage, qui doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible (créature ou objet). En cas de succès, le sujet se retrouve entouré d'une aura vert émeraude qui lui interdit toute forme de déplacement extradimensionnel. Les sorts affectés incluent *changement de plan, clignotement, dédale, forme éthérée, passage dans l'éther, portail, porte dimensionnelle, projection astrale,*

téléportation et traversée des ombres ainsi que les pouvoirs magiques et facultés psioniques correspondants. À noter que la victime ne peut pas non plus utiliser un *portail* ou un *cercle de téléportation*.

Ancre dimensionnelle ne gêne en rien les déplacements d'une créature qui se mouvait déjà dans le plan Astral ou le plan Éthétré quand elle a succombé au sort. De la même manière, elle reste sans effet sur les perceptions extradimensionnelles ou des attaques telles que le regard de basilic. Enfin, elle n'empêche pas les créatures convoquées de disparaître à la fin du sort qui les a appelées.

Animation d'objets

Transmutation

Niveau : Bard 6, Chaos 6, Prê 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : un objet de taille P par niveau de lanceur de sorts (voir description)

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort anime les objets inertes et leur donne un semblant de vie. Les objets peuvent alors attaquer les cibles désignées par le prêtre. Les objets peuvent être de n'importe quelle matière non magique (bois, métal, pierre, tissu, cuir, terre cuite, verre, etc.). Le sort peut animer un objet de taille P ou inférieure (comme une chaise) ou un nombre équivalents d'objets plus grands par niveau de lanceur de sorts. Un objet de taille M (comme un portemanteau) vaut deux objets de taille P ou inférieure, un objet de taille G (comme une table) en vaut quatre, un objet de taille TG en vaut huit, un objet de taille Gig en vaut seize et un objet de taille C en vaut trente-deux. On peut changer de cibles au prix d'une action de mouvement, comme s'il s'agissait de diriger un sort actif.

Ce sort ne permet pas d'animer des objets portés ou tenus par une créature.

Enfin, il est possible d'user de *permanence* sur un sort d'*animation d'objets*.

Animation des morts

Nécromancie [Mal]

Niveau : Ens/Mag 4, Mort 3, Prê 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : le ou les cadavres touchés

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Animation des morts transforme les ossements en squelettes et les cadavres en zombis, qui tous obéissent aux ordres du jeteur de sorts. Les morts-vivants peuvent suivre leur maître ou monter la garde à un endroit précis en attaquant tout ce qui bouge (ou certains types de créatures). Ils restent animés tant qu'ils ne sont pas détruits, après quoi il est impossible de les affecter de nouveau avec ce sort.

Qu'il choisisse de créer des squelettes ou des zombis, le jeteur de sorts ne peut en animer plus de 2 DV par niveau de lanceur de sorts d'un coup (le sort *profanation* double cette limite).

Les morts-vivants ainsi créés restent indéfiniment sous le contrôle de leur maître, qui peut en diriger jusqu'à 4 DV par niveau de lanceur de sorts. S'il vient à dépasser cette limite, il domine bien les morts-vivants qu'il vient juste d'animer, mais d'autres, qu'il contrôlait jusque-là, lui échappent alors totalement (il décide desquels il s'agit). Si le jeteur de sorts est un prêtre canalisant l'énergie négative, les morts-vivants qu'il contrôle ou intimide ne comptent pas pour cette limite.

Squelettes. On ne peut animer que les squelettes ou cadavres quasiment intacts. Le corps doit posséder une ossature, ce qui interdit, par exemple, de créer un squelette de ver pourpre. Dans le cas où le cadavre est encore en assez bon état, sa chair et ses muscles tombent pour ne plus laisser que ses os. Les caractéristiques des squelettes dépendent uniquement de leur taille, et non des pouvoirs que les créatures avaient de leur vivant.

Zombis. Un corps presque intact est nécessaire pour animer un zombi. La créature doit avoir une véritable anatomie, ce qui exclut par exemple le cube gélatineux. Les caractéristiques des zombis dépendent elles aussi de leur taille, et non de leurs pouvoirs d'antan.

Composantes matérielles profanes : le personnage doit placer un onyx noir valant au moins 25 po par dé de vie du mort-vivant dans la bouche ou l'orbite de chaque cadavre à animer. La magie libérée par le sort vide la pierre de sa substance, ce qui lui fait perdre toute valeur.

Animation des plantes

Transmutation

Niveau : Dru 7, Flore 7

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : une plante de taille G par tranche de 3 niveaux de lanceur de sorts ou toutes les plantes situées à portée (voir description)

Durée : 1 round/niveau ou 1 heure/niveau (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort anime les plantes et leur donne un semblant de vie. Les plantes peuvent alors attaquer les cibles désignées par le druide (ou le prêtre). Le sort peut animer une plante de taille G ou inférieure (comme un arbre) ou un nombre équivalents de plantes par tranche de 3 niveaux de lanceur de sorts. Une plante de taille TG vaut deux plantes de taille G ou inférieure, une plante de taille Gig en vaut quatre et une plante de taille C en vaut huit. On peut changer de cibles au prix d'une action de mouvement, comme s'il s'agissait de diriger un sort actif. Utilisez les caractéristiques des objets animés, si ce n'est que les plantes de taille M ou inférieure ne présentent pas de solidité (sauf conditions particulières).

Ce sort ne permet pas d'animer les créatures végétales (comme les sylvaniens) et la matière végétale inerte (comme une tunique en coton ou une corde de chanvre).

Enchevêtement. De même, le personnage peut offrir aux plantes la mobilité nécessaire pour enchevêtrer les créatures situées dans la zone d'effet. L'effet est alors le même que celui d'un sort d'*enchevêtement*. La résistance à la magie n'est d'aucune aide face à cette utilisation du sort, qui dure 1 heure par niveau de lanceur de sorts.

Animation suspendue

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 8

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts doit toucher sa cible à l'aide d'une attaque de contact au corps à corps. S'il y parvient, son adversaire se retrouve en état de stase. Le temps cesse alors de s'écouler pour lui, et plus rien ne l'affecte. Il ne vieillit pas, ses fonctions corporelles se mettent en sommeil et nulle attaque ne peut lui faire du mal. L'*animation suspendue* se poursuit jusqu'à ce qu'une *délivrance* ou une *dissipation de la magie* réussie vienne y mettre un terme.

Composante matérielle : poudre multicolore constituée de poudre de diamant, d'émeraude, de rubis et de saphir, pour une valeur totale de 5 000 po minimum.

Annihilation de mort-vivant

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 6, Prê 6

Composantes : V, G, M/FD

Zone d'effet : plusieurs morts-vivants situés dans un rayonnement de 12 m de rayon

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort est semblable à *cercle de mort*, si ce n'est qu'il détruit des morts-vivants.

Composante matérielle : la poudre d'un diamant écrasé d'une valeur de 500 po.

Annulation d'enchantement

Abjuration

Niveau : Bard 4, Chance 5, Ens/Mag 5, Pal 4, Prê 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : jusqu'à 1 créature/niveau, distantes de 9 m ou moins les unes des autres

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non

Ce sort libère la cible des enchantements, transmutations et malédictions. *Annulation d'enchantement* peut même inverser un effet instantané, comme celui du sort *pétrification*. Le personnage jette 1d20 + son niveau de lanceur de sorts (maximum +15) par effet magique, le DD à atteindre étant égal à 11 + niveau de lanceur de sorts de l'effet. En cas de succès, la créature est délivrée du sort, de la malédiction ou de l'effet. Pour ce qui est des objets maudits, le DD est de 25.

Si, pour une raison ou une autre, le sort n'est pas affecté par *dissipation de la magie*, *annulation d'enchantement* ne fonctionne que si le sort est du 5^e niveau ou moins. Par exemple, *malédiction* (3^e niveau) ne peut pas être contré par *dissipation de la magie*, mais *annulation d'enchantement* peut éventuellement y mettre un terme.

Si l'effet provient d'un objet magique permanent, comme c'est le cas pour une épée maudite, *annulation d'enchantement* permet seulement de se débarrasser de l'objet, qui reste maudit. Imaginons par exemple qu'un personnage enfile un casque maudit modifiant son alignement. Grâce à *annulation d'enchantement*, il peut l'ôter (et retrouver son alignement d'origine), mais la magie du casque reste intacte et prête à affecter quiconque osera l'enfiler (même s'il s'agit du bénéficiaire d'*annulation d'enchantement*).

Antidétection

Abjuration

Niveau : Duperie 3, Ens/Mag 3, Rôd 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature ou objet touché

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

La créature ou l'objet protégé par ce sort devient difficile à repérer à l'aide de sorts de Divination, comme *clairvoyance/clairaudience*, *localisation d'objet* et autres *détectons*. *Antidétection* protège également contre les *boules de cristal*. Quiconque tente d'espionner la créature ou l'objet protégé doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) contre un DD égal à 11 + niveau de lanceur de sorts du personnage qui a lancé *antidétection*. Si ce dernier décide de bénéficier lui-même de l'abjuration (ou de protéger un objet en sa possession), le DD est égal à 15 + son niveau de lanceur de sorts.

Lorsqu'une créature bénéficie de l'effet d'*antidétection*, tout son équipement est également protégé.

Composante matérielle : une pincée de poudre de diamant (valeur 50 po minimum).

Apaisement des animaux

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Dru 1, Faune 1, Rôd 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : animaux distants de 9 m ou moins les uns des autres

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Cet enchantement calme les animaux, qu'il rend dociles et inoffensifs. Seuls les animaux ordinaires (ayant 1 ou 2 en Intelligence) peuvent être affectées. Tous doivent être de la même espèce et se trouver dans une sphère de 9 mètres de rayon. Le nombre de dés de vie affectés est égal à 2d4 + niveau de lanceur de sorts. Les animaux sanguinaires et ceux qui ont été dressés à l'attaque ont droit à un jet de sauvegarde, mais pas les autres (un druide

peut ainsi calmer facilement un loup ou un ours normal, mais un chien de garde lui demandera de plus gros efforts de persuasion).

Les créatures affectées restent là où elles se trouvent et ne cherchent ni à attaquer ni à s'enfuir. Mais elles ne sont pas sans défense et réagissent si on les attaque. La moindre menace (incendie, prédateur affamé, attaque imminente) met immédiatement un terme à l'effet du sort.

Apaisement des émotions

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 2, Loi 2, Prê 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : créatures situées dans une étendue de 6 m de rayon

Durée : concentration, jusqu'à 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort calme les créatures agitées. Le prêtre ne les contrôle pas pour autant, mais il peut les empêcher de combattre si elles sont agressives, ou de faire la fête si elles se montrent trop exubérantes. Les créatures affectées ne peuvent pas faire preuve de violence ou agir de manière destructrice, sauf pour se défendre. Si on les attaque ou si elles subissent des dégâts, le sort cesse instantanément de faire effet.

Apaisement des émotions réprime également (sans pour autant les dissiper) les bonus de moral de sorts tels que *bénédiction, espoir* ou *rage*, ainsi que la rage de barbare ou le courage inspiré par un barde. Il réprime les effets de terreur et débarrasse les cibles de toute *confusion*. Tant que l'enchantement dure, les sorts réprimés restent sans effet, mais ils recommencent à agir normalement à la fin de la durée d'*apaisement des émotions* (s'ils ne se sont pas arrêtés d'eux-mêmes plus tôt).

Appel de la foudre

Évocation [électricité]

Niveau : Dru 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : 1 ou plusieurs traits de foudre verticaux de 9 m de long

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Une fois l'incantation prononcée, le druide peut, 1 fois par round, faire appel à un éclair vertical de 1,50 m de large sur 9 m de long. Chacun inflige 3d6 points de dégâts d'électricité. La foudre s'abat à la verticale sur le point indiqué, dans les limites de portée (calculées à partir de l'endroit où se trouve le druide à ce moment). Toutes les créatures situées dans la case visée ou sur la trajectoire de l'éclair sont pleinement affectées.

Rien n'oblige le druide à évoquer un éclair par round. Il peut, par exemple, lancer d'autres sorts à la place.

Cependant, il doit entreprendre une action simple (visant à se concentrer) pour lancer chaque éclair (hormis le premier). Le nombre d'éclairs disponibles est égal au niveau de lanceur de sorts du druide (10 maximum).

Si le personnage se trouve dehors et en plein orage – pluie battante, nuages et vent, conditions météorologiques chaudes et nuageuses, voire tornade (ce qui inclut le cyclone d'un djinn ou un élémentaire de l'Air de taille G au moins) –, chaque éclair inflige 3d10 points de dégâts d'électricité au lieu de 3d6.

Ce sort fonctionne en intérieur et sous terre, mais pas sous l'eau.

Appel de la tempête

Évocation [électricité]

Niveau : Dru 5

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Ce sort fonctionne sur le même principe qu'*appel de la foudre*, si ce n'est que chaque éclair inflige 5d6 points de dégâts d'électricité (ou 5d10 s'il est lancé au beau milieu d'un orage) et que le druide peut en évoquer 15.

Arme alignée

Transmutation [voir description]

Niveau : Prê 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Effet : arme touchée ou cinquante projectiles (tous devant être en contact les uns avec les autres au moment de l'incantation)

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : Oui (inoffensif, objet)

Ce sort rend une arme bonne, mauvaise, loyale ou chaotique, au choix du prêtre. Une arme dotée d'un alignement passe outre les réduction des dégâts de certaines créatures, généralement les Extérieurs d'alignement opposé. Ce sort n'a aucun effet s'il est jeté sur une arme déjà dotée d'un alignement, comme une épée sainte. Il est impossible de jeter ce sort sur une arme naturelle, comme des poings. L'alignement conféré à l'arme détermine la nature du registre du sort.

Arme destructrice

Transmutation

Niveau : Prê 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 arme de corps à corps

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet) (voir description)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort rend une arme de corps à corps particulièrement meurtrière pour les morts-vivants. Tout mort-vivant doté de moins de DV que le niveau de lanceur de sorts du prêtre doit réussir un jet de Volonté ou être détruit s'il est touché par cette arme au combat. La résistance à la magie ne s'applique pas contre l'effet de destruction.

Arme magique

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 1, Guerre 1, Pal 1, Prê 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : arme touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort confère à l'arme choisie un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. Un bonus d'altération n'est pas cumulable avec celui que confère une arme de maître.

On ne peut pas lancer ce sort sur une arme naturelle (poings, etc. ; voir *morsure magique*). Les attaques à mains nues d'un moine sont considérées comme des armes et peuvent donc bénéficier de ce sort.

Arme magique suprême

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 3, Pal 3, Prê 4

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 arme ou 50 projectiles devant être au contact les uns des autres au moment de l'incantation

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort est semblable à *arme magique*, si ce n'est qu'il confère à l'arme choisie un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts tous les quatre niveaux de lanceur de sorts (+5 maximum).

Il est également possible d'affecter 50 flèches, carreaux d'arbalète ou billes de fronde. Tous les projectiles doivent être du même type et il est impératif qu'ils se touchent au moment de l'incantation (comme c'est par exemple le cas s'ils se trouvent tous dans le même carquois). Ils perdent leur magie dès qu'ils sont utilisés (ce qui n'est pas le cas d'une arme de jet affectée par ce sort). Dans le cadre de ce sort, les shuriken sont des projectiles et non des armes de jet.

Composantes matérielles profanes : poudre de chaux et de carbone.

Arme spirituelle

Évocation [force]

Niveau : Guerre 2, Prê 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : arme magique de force

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Une arme constituée d'énergie pure apparaît là où son créateur le souhaite et attaque ses adversaires, infligeant 1d8 points de dégâts de force à chaque coup au but, +1 tous les trois niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5 au niveau 15). L'arme est l'une de celles que préfère le dieu du prêtre, à moins qu'elle n'ait un sens profond pour sa foi (voir ci-contre). Les coups critiques qu'elle peut occasionner sont identiques en termes de zone et de multiplicateur à ceux de l'arme qu'elle reproduit. Elle frappe la cible désignée par le prêtre, attaquant dès le round de son apparition, puis à chaque round suivant. Son bonus de base est le même que celui du personnage + son modificateur de Sagesse et elle peut frapper à plusieurs reprises au cours d'un même round si c'est également le cas de son créateur. Cela étant, elle est considérée comme un sort, et non comme une arme, ce qui lui permet de toucher les créatures dotées d'une réduction des dégâts. Comme il s'agit d'un effet de force, elle touche les créatures intangibles sans tenir compte des 50 % de chances de rater. Elle frappe toujours dans le même sens que le prêtre et il est impossible de s'en servir pour prendre un adversaire en tenaille. Elle n'est affectée ni par les dons du prêtre (comme Arme de prédilection), ni par ses actions de combat (charge, etc.). Si l'arme dépasse la portée du sort ou quitte le champ de vision de son créateur (ou si ce dernier cesse de se concentrer sur elle), elle revient flotter à côté de lui.

À partir du deuxième round, une action de mouvement suffit pour changer de cible. Dans le cas contraire, l'arme continue d'attaquer le même adversaire. Quand elle change d'ennemi, elle ne bénéficie que d'une seule attaque au cours du round. Le reste du temps, elle peut attaquer à plusieurs reprises si c'est également le cas du prêtre. Si *l'arme spirituelle* est une arme à distance, utilisez la portée du sort, pas le facteur de portée habituelle de l'arme concernée (il s'agit là encore d'une action de mouvement).

L'arme spirituelle ne peut pas être attaquée ni endommagée par des attaques physiques. Cependant, *dissipation de la magie*, *désintégration*, une *sphère d'annihilation* ou un *sceptre d'oblitération* l'affectent normalement. Contre les attaques de contact, la CA de *l'arme spirituelle* est égale à 12 (10 + bonus de taille d'un objet de taille TP).

Si la créature attaquée a une certaine résistance à la magie, elle la joue dès que l'arme s'approche d'elle. En cas de succès, le sort est automatiquement dissipé. Sinon, l'arme reste jusqu'à la fin de la durée indiquée et peut attaquer la créature normalement.

L'arme obtenue est bien souvent la réplique de celle du dieu du prêtre. Dans le cas où ce dernier ne prie pas de dieu en particulier, l'arme est en rapport avec son alignement. Un prêtre neutre sans dieu particulier peut créer l'arme de l'alignement de son choix, à condition qu'il soit en rapport avec les préceptes de ce dernier, ne serait-ce que temporairement. Voici les armes associées aux divers dieux et alignements :

Alignement Arme spirituelle

Bien	Marteau de guerre (<i>Marteau de Justice</i>)
Chaos	Hache d'armes (<i>Hache du Changement</i>)
Loi	Épée longue (<i>Épée de Vérité</i>)
Mal	Fléau d'armes léger (<i>Flagelleur d'âmes</i>)

Armure de mage

Invocation (création) [force]

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : non

Armure de mage entoure le sujet d'un champ de force invisible mais tangible, qui lui confère un bonus d'armure de +4 à la CA. Contrairement à une armure normale, une *armure de mage* ne s'accompagne pas de pénalité d'armure, de risque d'échec des sorts profanes ou de réduction de la vitesse de déplacement. De plus, comme cette protection est constituée de force, les créatures intangibles sont incapables de passer au travers, comme elles le font pour les armures physiques.

Focaliseur : morceau de cuir tanné.

Arrêt du temps

Transmutation

Niveau : Duperie 9, Ens/Mag 9

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1d4+1 rounds de temps apparent (voir description)

Ce sort semble arrêter le cours du temps, sauf pour celui qui le lance. En réalité, la vitesse du personnage s'accroît tellement que le reste de l'univers lui paraît figé. Il peut agir, seul, pendant 1d4+1 rounds de temps apparent. Qu'ils soient magiques ou non, feu, froid, gaz et autres l'affectent toujours. Tant qu'*arrêt du temps* dure, les autres créatures sont invulnérables aux attaques et sorts du personnage, mais ce dernier peut mettre son temps d'action à profit pour lancer des sorts (comme *brume mortelle*) qui prendront effet dès que le temps reprendra son cours normal. La plupart des lanceurs de sorts profite de ce temps qui leur est alloué pour renforcer leurs défenses, convoquer des alliés ou fuir.

Le personnage ne peut pas non plus prendre ou endommager un objet en possession d'une créature affectée par le sort. Par contre, il fait ce qu'il veut des objets qui n'appartiennent à personne.

Le jeteur de sorts est indétectable jusqu'à la fin de la durée indiquée, mais il lui est impossible de pénétrer dans une *zone d'antimagie*.

Aspersion acide

Invocation (création) [acide]

Niveau : Ens/Mag 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : un projectile constitué d'acide

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage lance un petit orbe en direction de la cible. Il doit effectuer une attaque de contact à distance pour toucher celle-ci. L'orbe inflige alors 1d3 points de dégâts d'acide.

Assassin imaginaire

Illusion (fantasme) [mental, terreur]

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature vivante

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction), puis Vigueur, partiel (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au mage de faire apparaître l'image de la créature la plus abominable qui soit pour le sujet en donnant corps aux pires craintes de ce dernier. Seule la victime voit pleinement l'assassin imaginaire, le mage ne percevant, lui, qu'une vague forme spectrale. Le sujet a droit à un jet de Volonté pour comprendre que son agresseur n'est qu'une hallucination. S'il le rate, il est touché par l'illusion et doit alors réussir un jet de Vigueur sous peine de mourir de peur. Même s'il réussit ce second jet de sauvegarde, le choc est tel qu'il perd 3d6 points de vie.

Si la cible porte un *casque de télépathie* et réussit son jet de Volonté, elle peut retourner l'*assassin imaginaire* à l'envoyeur. C'est alors le mage qui doit effectuer un ou deux jets de sauvegarde s'il ne veut pas être tué par son propre sort.

Assistance divine

Divination

Niveau : Dru 0, Prê 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute ou jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

Ce sort fournit au sujet une assistance divine fugace, qui se traduit par un bonus d'aptitude de +1 sur un jet d'attaque, jet de sauvegarde ou test de compétence. La créature doit choisir d'utiliser ou non son bonus avant de jeter le dé.

Attirance

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Dru 9, Ens/Mag 8

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 lieu (volume n'excédant pas 1 cube de 3 m d'arête/niveau) ou 1 objet

Durée : 2 heures/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

L'objet ou le lieu désigné par le personnage génère des vibrations attirant, au choix, un type donné de créatures intelligentes ou tous les êtres d'un même alignement. La race de créatures à affecter doit être nommée lors de l'incantation (dragons rouges, géants des collines, rats-garous, lammasus, vampires, etc.). Les sous-types, tels que les gobelinoïdes, ne sont pas assez spécifiques. Si le personnage préfère affecter un alignement, il doit, là encore, l'indiquer (par exemple, chaotique mauvais, chaotique bon, loyal neutre, ou encore neutre).

Les créatures de la race ou de l'alignement choisi éprouvent un vif plaisir à l'idée de se trouver dans le lieu affecté ou une envie irrépressible de toucher l'objet enchanté. Si elles réussissent leur jet de sauvegarde, la magie n'a plus d'effet sur eux, mais un nouveau jet de Volonté est nécessaire au bout de 1d6x10 minutes. En cas d'échec, elles reviennent à l'endroit (ou près de l'objet) choisi par le jeteur de sorts.

Attirance contre et dissipe aversion.

Composantes matérielles : de la poudre de perles broyées (valeur minimale 1 500 po) et une goutte de miel liquide.

Augure

Divination

Niveau : Prê 2

Composantes : V, G, M, F

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : instantanée

Augure révèle au prêtre si l'action que ses compagnons ou lui s'apprêtent à entreprendre aura de bonnes ou de mauvaises conséquences dans un avenir proche. Par exemple, si les aventuriers se demandent s'ils doivent détruire un sceau inconnu fermant une porte, le sort peut leur dire s'il s'agit d'une bonne idée.

Les chances de recevoir une réponse compréhensible se montent à 70 % + 1 % par niveau de lanceur de sorts. On effectue le jet en secret, à moins qu'il ne décide que la question est suffisamment simple pour garantir un succès automatique (ou, au contraire, qu'elle est tellement vague qu'il est impossible d'obtenir une réponse). En cas de succès, le personnage reçoit l'une des réponses suivantes :

- Fortune : l'action a de bonnes chances d'être bénéfique.
- Péril : l'action aura des répercussions néfastes.
- Péril et fortune : les deux sont possibles.
- Rien : dans le cas où l'action ne devrait pas avoir de conséquences favorables ou néfastes.

Si le sort échoue, le résultat est automatiquement "Rien". Lorsque le prêtre obtient cette réponse, rien ne lui permet de savoir si elle est justifiée ou si son sort a échoué.

Augure ne permet de voir l'avenir que dans la demi-heure qui suit. Si quelque chose doit se produire après, le sort est incapable de le révéler (les répercussions à long terme d'une action lui échappent donc systématiquement). Si le même prêtre lance plusieurs fois le sort au sujet de la même action, la réponse obtenue lors des *augures* successifs ne varie pas par rapport à la première (le résultat du jet de dé est lui aussi toujours le même).

Composante matérielle : de l'encens pour une valeur de 25 po.

Focaliseur : jeu de bâtonnets ou d'osselets couverts de runes (valeur minimale 25 po).

Aura magique

Illusion (hallucination)

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1, Magie 1

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : objet touché (2,5 kg/niveau maximum)

Durée : 1 jour/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : non

Soumis à un sort de *détection*, l'objet touché par le mage laisse croire qu'il est magique (le type de magie qu'il révèle est choisi par le personnage au moment de l'incantation).

Si l'objet protégé par *aura magique* est soumis à *identification* ou à un examen similaire, le lanceur de sorts démasque la supercherie et parvient à découvrir les propriétés de l'objet en réussissant un jet de Volonté. Sinon, il croit ce que lui révèle l'*aura*, et ce quels que soient les tests auxquels il se livre sur l'objet.

Si l'*aura* naturelle de l'objet est particulièrement puissante (comme c'est le cas pour les artefacts), *aura magique* reste sans effet.

Note. Armes, armures ou boucliers magiques sont nécessairement des objets de maître, ce qui signifie qu'une épée grossièrement forgée dégageant une *aura magique* est pour le moins suspecte.

Focaliseur : un petit carré de soie que l'on passe devant l'objet.

Aura maudite

Abjuration [Mal]

Niveau : Mal 8, Prê 8

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 6 m

Cibles : 1 créature/niveau dans un rayonnement de 6 m de rayon à partir du prêtre

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Une *aura* de ténèbres se forme autour des bénéficiaires du sort. Elle les protège des attaques, leur confère une résistance supplémentaire contre les sorts lancés par les créatures d'alignement bon, et affaiblit ces dernières quand elles osent frapper les individus protégés. Cette abjuration a quatre effets distincts :

Premièrement, les sujets bénéficient d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un bonus de résistance, également de +4, aux jets de sauvegarde. Contrairement à ce qui se passe avec *protection contre le Bien*, ces bonus s'appliquent contre toutes les attaques, et pas seulement contre celles provenant de créatures bonnes.

Deuxièmement, les personnages protégés acquièrent une résistance à la magie de 25 contre les sorts du Bien ou jetés par des créatures d'alignement bon.

Troisièmement, l'abjuration bloque les tentatives de possession ou d'influence mentale, au même titre que *protection contre le Bien*.

Enfin, lorsqu'une créature bonne réussit à toucher l'un des bénéficiaires du sort au corps à corps, elle risque de subir un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force (jet de Vigueur, annule).

Focaliseur : un minuscule reliquaire contenant une relique sacrée, comme par exemple un fragment de texte sacré pour les forces du Mal. Le reliquaire doit valoir au moins 500 po.

Aura sacrée

Abjuration [Bien]

Niveau : Bien 8, Prê 8

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 6 m

Cibles : 1 créature/niveau dans un rayonnement de 6 m de rayon à partir du prêtre

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Une aura lumineuse entoure les bénéficiaires du sort. Elle les protège des attaques, leur confère une résistance supplémentaire aux sorts du Mal ou lancés par des créatures mauvaises, aveugle ces dernières quand elles osent frapper les individus protégés. Cette abjuration a quatre effets distincts :

Premièrement, les sujets bénéficient d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un bonus de résistance, également de +4, aux jets de sauvegarde. Contrairement à ce qui se passe avec *protection contre le Mal*, ces bonus s'appliquent contre toutes les attaques, et pas seulement contre celles provenant de créatures maléfiques.

Deuxièmement, les personnages protégés acquièrent une résistance à la magie de 25 contre les sorts du Mal ou jetés par les créatures mauvaises.

Troisièmement, l'abjuration bloque les tentatives de possession ou d'influence magique, au même titre que *protection contre le Mal*.

Enfin, lorsqu'une créature maléfique réussit à toucher l'un des bénéficiaires du sort au corps à corps, elle risque de perdre la vue (effet similaire à celui de *cécité/surdité*, jet de Vigueur, annule, mais contre le DD d'*aura sacrée*).

Focaliseur : un minuscule reliquaire contenant une relique sacrée, comme par exemple un bout de la robe d'un saint ou un fragment de texte sacré pour les forces du Bien. Le reliquaire doit valoir au moins 500 po.

Aversion

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Dru 9, Ens/Mag 8

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 lieu (volume n'excédant pas 1 cube de 3 m d'arête/niveau) ou 1 objet

Durée : 2 heures/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, partiel

Résistance à la magie : oui

L'objet ou le lieu choisi par le personnage génère des ondes repoussant, au choix, une espèce donnée de créatures intelligentes ou tous les êtres d'un même alignement. La race de créatures à affecter doit être nommée lors de l'incantation (dragons rouges, géants des collines, rats-garous, lammasus, manteleurs, vampires, etc.). Les sous-types, tels que les " gobelinoïdes ", ne sont pas assez précis. Si le personnage préfère affecter un alignement, il doit, là encore, l'indiquer (par exemple, chaotique mauvais, chaotique bon, loyal neutre ou encore neutre).

Les créatures de la race ou de l'alignement choisi ressentent une envie presque irrépressible de s'éloigner de l'endroit ou de l'objet protégé. Une force indéfinissable les pousse à s'en aller pour ne pas revenir (du moins, tant que le sort fait effet). Si elles réussissent leur jet de sauvegarde, elles peuvent rester sur place ou toucher l'objet affecté, mais cela ne les empêche pas de se sentir mal à l'aise, ce qui réduit fortement leur Dextérité (-4).

Aversion contre et dissipe *attrance*.

Composante matérielle profane : un peu d'alun trempé dans du vinaigre.

Bagou

Transmutation
Niveau : Bard 3
Composantes : G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau (T)

Le verbe du barde est des plus faciles et persuasifs. Il bénéficie d'un bonus de +30 aux tests de Bluff visant à convaincre autrui de la véracité de ses propos. Par contre, ce bonus ne s'applique pas aux autres utilisations de la compétence Bluff, comme exécuter une feinte en combat, créer une diversion pour se cacher, ou communiquer un message via Langage secret.

Si le personnage est victime d'une divination censée déceler ses mensonges ou l'obliger à dire la vérité (comme dans le cas de *détection du mensonge* ou de *zone de vérité*), l'auteur de celle-ci doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts ($1d20 + \text{niveau de lanceur de sorts}$) contre un DD égal à $15 + \text{le niveau de lanceur de sorts du barde}$. En cas d'échec, la divination ne fonctionne pas.

Baie nourricière

Transmutation
Niveau : Dru 1
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : 2d4 baies fraîchement cueillies
Durée : 1 jour/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Lorsqu'on lance ce sort sur des baies fraîchement cueillies, 2d4 d'entre elles deviennent magiques. Le personnage parvient immédiatement à les différencier, de même que tout autre druide de niveau 3 ou plus. Chaque baie nourrit autant qu'un repas normal (pour créature de taille M). Quiconque en mange une récupère également 1 point de vie. On ne peut recouvrer de la sorte plus de 8 points de vie par tranche de 24 heures.

Baiser de la goule

Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : humanoïde vivant touché
Durée : $1d6+2$ rounds
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort transmet au mage un afflux d'énergie négative lui permettant de paralyser pendant $1d6+2$ rounds le premier humanoïde qu'il touche avec une attaque de contact au corps à corps. Si elle se trouve immobilisée (en cas de jet de Vigueur raté), la cible dégage une puanteur provoquant de violents haut-le cœur à 3 mètres à la ronde. Toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet (à l'exception du jeteur de sort) tombent malades (Vigueur, annule). *Neutralisation du poison* soigne les créatures malades. Celles qui sont immunisées contre le poison ne sont pas affectées par l'odeur.

Composantes matérielles : un bout de vêtement prélevé sur une goule ou une pincée de terre provenant de l'antre d'une goule.

Baiser du vampire

Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature vivante touchée

Durée : instantanée/1 heure (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Pour que ce sort prenne effet, le mage doit réussir une attaque de contact au corps à corps. Alors, il inflige 1d6 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6). Dans le même temps, le lanceur de sorts gagne autant de points de vie temporaires, sans pour autant pouvoir dépasser un nombre égal aux pv actuels de la cible +10, ce qui tue instantanément cette dernière. Les points de vie temporaires disparaissent au bout de 1 heure.

Bannissement

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 7, Prê 6

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 ou plusieurs créatures extraplanaires distantes de 9 m ou moins les unes des autres

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Bannissement est une version plus puissante de *renvoi* ayant pour effet de chasser les créatures extraplanaires du plan d'origine du personnage. Il est possible de bannir jusqu'à 2 DV de créatures par niveau de lanceur de sorts. Pour augmenter ses chances de renvoyer une entité, le jeteur de sorts doit leur présenter un objet ou une substance qu'elles craignent ou détestent. Chacun de ces objets confère un bonus de +1 au test de niveau de lanceur de sorts visant à vaincre la résistance à la magie de la créature (si elle en a) et augmente de +2 le DD du jet de sauvegarde. Par exemple, un prêtre lançant *bannissement* sur un démon haïssant la lumière et vulnérable à l'eau bénite et aux armes en fer se munit de fer, d'eau bénite et d'une torche allumée. Les trois objets ajoutent +3 au test permettant de dépasser la résistance à la magie du démon, et le jet de Volonté de ce dernier devient nettement plus difficile (+6 au DD).

Certains objets rares peuvent bénéficier d'une efficacité doublée (+2 au test de niveau de lanceur de sorts contre la résistance à la magie et +4 au DD du jet de sauvegarde).

Focaliseur profane : tout objet que le sujet n'apprécie guère (il s'agit d'une option, voir ci-dessus).

Barrière de lames

Évocation [force]

Niveau : Bien 6, Guerre 6, Prê 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : mu de lames tourbillonnantes de 6 m de long/niveau, ou anneau de lames tourbillonnantes de 1,50 m de rayon/2 niveaux ; 6 m de haut dans les deux cas

Durée : 1 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 ou Réflexes, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître un mur de lames acérées comme des rasoirs qui tourbillonnent autour d'un point central, créant ainsi une barrière immobile et verticale. Toute créature tentant de la franchir subit 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6). Un jet de Réflexes réussi permet de réduire ces dégâts de moitié.

Les créatures prises dans la zone d'effet de la *barrière de lames* lorsque celle-ci apparaît subissent également les dégâts, à moins qu'elles ne réussissent un jet de Réflexes (il leur faut alors choisir de quel côté elles se retrouvent).

Quelqu'un se tenant derrière une *barrière de lames* bénéficie d'un abri (bonus de +4 à la CA et bonus de +2 aux jets de Réflexes) contre les attaques qui la traversent.

Bâton à sort

Transmutation

Niveau : Dru 6

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : bâton en bois touché

Durée : permanente jusqu'à utilisation (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Le druide stocke un sort qu'il connaît dans un bâton en bois. Il est impossible d'avoir plus d'un *bâton à sort*, lequel ne peut contenir qu'un seul sort. Le personnage lance le sort comme s'il l'avait préparé, avec comme avantage qu'il vient en plus de tous ceux qu'il a mémorisés pour la journée. Les composantes matérielles sont celles requises par le sort stocké.

Focaliseur : le bâton stockant le sort.

Bâton sylvanien

Transmutation

Niveau : Dru 7

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 round

Portée : contact

Cible : bâton touché

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de transformer un bâton préparé à l'avance en créature ressemblant à un sylvain de taille TG de plus de sept mètres de haut. Il suffit que le druide plante le bâton dans le sol et prononce quelques paroles magiques achevant l'incantation pour le voir prendre la forme d'une entité se battant comme un sylvain. Cette dernière défend le personnage et obéit à tous ses ordres. Malgré son apparence, il ne s'agit pas d'un vrai sylvain : elle ne peut ni discuter avec les sylvaniens, ni commander aux arbres. Si le pseudo-sylvain se retrouve à 0 point de vie ou moins, il tombe en poussière et le bâton est détruit. Sinon, le bâton peut par la suite resservir comme focaliseur pour une nouvelle utilisation du sort. Le pseudo-sylvain a toujours son maximum de points de vie lorsqu'il se forme, même s'il a subi des blessures lors de sa dernière apparition.

Focaliseur : le bâton, qui doit être spécialement préparé. Il doit provenir d'une solide branche de chêne, d'if ou de frêne, et avoir été taillé, poli et sculpté, ce qui prend un total de 28 jours. Le druide ne peut partir à l'aventure ou se livrer à des activités fatigantes tant qu'il prépare son bâton.

Bénédiction

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Pal 1, Prê 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 15 m

Zone d'effet : le lanceur de sorts et tous les alliés se trouvant dans un rayonnement de 15 m ou moins centré sur le personnage

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort procure un regain de courage aux alliés du personnage, ce qui se traduit par un bonus de moral de +1, tant aux jets d'attaque qu'aux jets de sauvegarde contre la terreur.

Bénédiction contre et dissipe *impréception*.

Bénédiction d'arme

Transmutation

Niveau : Pal 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : arme touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort rend l'arme ciblée particulièrement puissante contre les créatures maléfiques. Elle annule la réduction de dégâts dont bénéficient certaines créatures et frappe les êtres maléfiques intangibles comme si elle bénéficiait d'un bonus d'altération de +1 (mais le sort ne confère pas un réel bonus d'altération). L'arme est bonne, ce qui lui permet de passer outre la réduction des dégâts de certaines créatures, en particulier les Extérieurs mauvais (cet effet réprime et remplace l'éventuel alignement de l'arme). Il est possible d'utiliser ce sort sur une flèche ou un carreau d'arbalète, mais une arme à projectile (arc, etc.) affectée ne transmet pas ses propriétés aux projectiles qu'elle tire.

En outre, elle réussit automatiquement les coups critiques (ce qui signifie que tout critique possible en devient un sans qu'il soit nécessaire de jeter le dé). Toutefois, cet effet ne peut pas affecter les armes bénéficiant déjà d'un effet magique lié aux coups critiques, comme c'est le cas pour les armes acérées ou les épées vorpales.

Bénédiction de l'eau

Transmutation [Bien]

Niveau : Pal 1, Prê 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Cible : flasque d'eau touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort transmet de l'énergie positive à une flasque d'eau (1/2 litre), la transformant ainsi en eau bénite.

Composante matérielle : 2,5 kg de poudre d'argent (valeur 25 po).

Berceuse

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : créatures vivantes situées dans une étendue de 3 m de rayon

Durée : concentration + 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Toutes les créatures situées dans la zone se montrent distraites, voire somnolentes. Si elles ratent leur jet de Volonté, elles subissent un malus de -5 aux tests de Détection et de Perception auditive, ainsi qu'un malus de -2 aux jets de sauvegarde contre les effets de *sommeil* tant que dure le sort. *Berceuse* dure aussi longtemps que le personnage se concentre, plus 1 round par niveau de lanceur de sorts ensuite.

Blasphème

Évocation [Mal, son]

Niveau : Prê 7, Mal 7

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 9 m

Zone d'effet : créatures non mauvaises situées dans une étendue de 9 m de rayon centrée sur le prêtre

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Toute créature non mauvaise située dans la zone d'effet d'un *blasphème* est victime des effets suivants :

Nombre de DV	Effet
Égaux au niveau du lanceur de sorts	Hébètement
Jusqu'au niveau du lanceur de sorts -1	Affaiblissement, hébètement

Jusqu'au niveau du lanceur de sorts -5 Paralysie, affaiblissement, hébètement
Jusqu'au niveau du lanceur de sorts -10 Mort

Tous ces effets sont cumulatifs. Aucun jet de sauvegarde n'est autorisé.

Hébètement. La créature hébétée ne peut entreprendre aucune action pendant 1 round, mais elle se défend normalement si on l'attaque.

Affaiblissement. La valeur de Force de la créature chute de 2d6 points pour 2d4 rounds.

Paralysie. La créature est paralysée et sans défense pendant 1d10 minutes.

Mort. La créature pérît sur le champ. S'il s'agit d'un mort-vivant, elle est détruite.

En outre, si le prêtre se trouve dans son plan d'origine durant l'incantation, toutes les créatures extraplanaires d'alignement autre que mauvais comprises dans la zone d'effet sont instantanément renvoyées dans leur plan d'origine. Une fois bannies de la sorte, elles ne peuvent revenir avant 24 heures. Cet effet se produit même si les entités n'entendent pas prononcer le *blasphème*. Pour annuler l'effet de bannissement, il faut réussir un jet de Volonté (avec un malus de -4).

Les créatures dont le nombre de dés de vie dépasse le niveau de lanceur de sorts ne sont pas affectées.

Blessure critique

Nécromancie

Niveau : Destruction 4, Prê 4

Ce sort est semblable à *blessure légère*, si ce n'est qu'il fait perdre 4d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20).

Blessure critique de groupe

Nécromancie

Niveau : Prê 8

Ce sort est semblable à *blessure légère de groupe*, si ce n'est qu'il fait perdre 4d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +40).

Blessure grave

Nécromancie

Niveau : Prê 3

Ce sort est semblable à *blessure légère*, si ce n'est qu'il fait perdre 3d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +15).

Blessure grave de groupe

Nécromancie

Niveau : Prê 7

Ce sort est semblable à *blessure légère de groupe*, si ce n'est qu'il fait perdre 3d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +35).

Blessure légère

Nécromancie

Niveau : Destruction 1, Prê 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Lorsqu'il pose ses mains sur une créature, le prêtre génère un transfert d'énergie négative faisant perdre 1d8 points de vie à sa cible, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5).

Les morts-vivants étant animés par l'énergie négative, ce sort ne les blesse pas mais les soigne du nombre indiqué (1d8 points, +1 par niveau de lanceur de sorts du prêtre, jusqu'à +5).

Blessure légère de groupe

Nécromancie

Niveau : Destruction 5, Prê 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

De l'énergie négative part dans toutes les directions depuis le point d'origine, infligeant 1d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +25), à toutes les créatures vivantes situées alentour.

À l'instar des autres sorts de *blessure*, *blessure légère de groupe* soigne les morts-vivants situés dans la zone. Un prêtre capable de lancer les sorts de *blessure* de façon spontanée peut en faire de même à l'égard des sorts de *blessure de groupe*.

Blessure modérée

Nécromancie

Niveau : Prê 2

Ce sort est semblable à *blessure légère*, si ce n'est qu'il fait perdre 2d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10).

Blessure modérée de groupe

Nécromancie

Niveau : Prê 6

Ce sort est semblable à *blessure légère de groupe*, si ce n'est qu'il fait perdre 2d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +30).

Blessure superficielle

Nécromancie

Niveau : Prê 0

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort est semblable à *blessure légère*, si ce n'est qu'il fait perdre 1 point de vie seulement et qu'un jet de Volonté réussi permet d'annuler ce point de dégât.

Bois de fer

Transmutation

Niveau : Dru 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 minute/500 g

Portée : 0 m

Cible : un objet en *bois de fer* pesant jusqu'à 2,5 kg/niveau

Durée : 1 jour/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le *bois de fer* est une matière magique obtenue par les druides à partir du bois normal. Bien que conservant la quasi-totalité des propriétés du bois, il est aussi lourd et aussi dur que l'acier (et aussi résistant au feu). Les sorts qui affectent le métal ou le fer (tels que *métal brûlant*) restent sans effet sur lui, au contraire des sorts affectant le bois (comme *façonnage du bois*), si ce n'est qu'il ne brûle pas. En combinant ce sort avec *façonnage du bois* ou Artisanat (à condition qu'il s'agisse d'une profession liée au travail du bois), on peut obtenir des objets en bois aussi solides que leurs équivalents en acier. Il est ainsi possible de créer un harnois ou une épée en bois, que le druide peut utiliser à son gré.

Enfin, si le personnage restreint volontairement la quantité de bois travaillé à la moitié du poids auquel il a droit (ou moins), tout bouclier, arme ou armure transmuté de la sorte est considéré comme un objet magique (+1).

Composante matérielle : objet en bois ayant la forme de l'objet que l'on souhaite obtenir.

Bouche magique

Illusion (hallucination)

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature ou 1 objet

Durée : permanente jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort fixe sur la créature ou l'objet choisi une bouche enchantée qui apparaît et délivre un message dès que se produit l'événement spécifié au cours de l'incantation. Ce message ne peut contenir plus de 30 mots. Il doit être déclamé dans une langue parlée par son créateur et peut prendre jusqu'à 10 minutes. La bouche ne peut prononcer d'incantation ou de mot de commande, ni activer le moindre effet magique. Par contre, elle bouge les lèvres en fonction de ce qu'elle dit. Par exemple, placée sur une statue, on pourrait avoir l'impression que celle-ci se met à parler. Cela n'empêche bien évidemment pas de lancer le sort sur un arbre, un rocher, une porte, ou tout autre objet ou créature.

L'illusion est déclenché dès que les conditions spécifiées lors de l'incantation se réalisent. Elles peuvent être aussi simples ou complexes que souhaité, à condition qu'elles soient purement visuelles ou auditives (par exemple : "Parle dès qu'une humaine d'âge vénérable portant un sac s'assiéra dans la position du lotus à une vingtaine de centimètres de toi."). La bouche s'exprime dès qu'elle a l'impression que les conditions se réalisent ; elle peut donc être abusée par un déguisement ou une illusion. L'obscurité naturelle n'empêche pas la réalisation d'une condition visuelle, mais les sorts *ténèbres* et *invisibilité*, oui. De même, déplacements silencieux et sorts de *silence* contrent les conditions auditives. Celles-ci peuvent être liées à des sons courants (bruits de pas, tintement métallique) ou, au contraire, à un mot ou un bruit caractéristique (tel que celui que fait une épingle en tombant, ou quelqu'un criant "Bouh !" à proximité). Notez que les actions ne peuvent servir de condition que si elles sont visibles ou audibles. Par exemple, pour qu'une *bouche magique* ayant reçu comme instruction "Parle dès qu'une créature touche la statue" s'exprime, il faut que la créature en question soit visible. La bouche est incapable de distinguer l'alignement, le niveau, le nombre de dés de vie ou la classe des créatures passant à proximité ; tout au plus peut-elle les déduire en se basant sur leur apparence.

La portée maximale jusqu'à laquelle une condition déclenche l'apparition de la bouche est de 4,50 mètres par niveau, ce qui fait qu'un magicien de niveau 6 pourra ordonner à sa *bouche magique* de parler si les conditions sont réalisées dans un rayon de 27 mètres. Quelle que soit la portée choisie, la bouche ne répond qu'aux stimuli visuels ou auditifs se manifestant à portée de vue ou d'ouïe.

Il est possible d'user de *permanence* sur un sort de *bouche magique*.

Composantes matérielles : un morceau de rayon de miel et 10 po de poudre de jade.

Bouclier

Abjuration [force]

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Bouclier génère un disque de force mobile flottant devant son créateur. Il absorbe les *projectiles magiques* prenant ce dernier pour cible. Il procure également un bonus de bouclier de +4 à la CA. Comme il s'agit d'un effet de force, ce bonus agit face aux attaques de contact à distance intangibles. Il ne présente ni malus d'armure aux tests ni risque d'échec des sorts profanes. Contrairement à un pavois normal, *bouclier* n'offre pas d'abri.

Bouclier de feu

Évocation [feu ou froid]

Niveau : Ens/Mag 4, Feu 5, Soleil 4

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Ce sort entoure le personnage d'un rideau de flammes infligeant des dégâts à quiconque le touche au corps à corps. Elles le protègent également contre les attaques à base de froid ou de feu (le choix devant être fait au moment de l'incantation).

Toute créature touchant le lanceur de sorts à l'aide d'une arme naturelle ou de corps à corps lui cause des dégâts normaux, mais elle-même perd 1d6 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (+15 maximum). Ce sont des dégâts de feu ou de froid, selon la version de *bouclier* choisie. La résistance à la magie de la créature la protège normalement contre cette attaque. À noter que les armes bénéficiant d'une allonge exceptionnelle, telles que la pique, n'exposent pas leur utilisateur aux effets de *bouclier de feu*.

Au terme de l'incantation, le personnage s'embrase, mais les flammes qui l'entourent sont petites, presque intangibles, et éCLAIRENT deux fois moins qu'une torche (3 mètres). Leur couleur est déterminée aléatoirement (50 % de chances) : elles sont vertes ou bleues en cas de bouclier froid, et bleues ou violettes pour un bouclier chaud. Les pouvoirs spéciaux de chaque version sont les suivants :

Bouclier chaud. Les flammes sont chaudes au toucher. Contre les attaques basées sur le froid, le personnage encasse des dégâts réduits de moitié. Si ces attaques autorisent un jet de Réflexes pour demi-dégâts, le personnage y échappe totalement en cas de jet réussi.

Bouclier froid. Les flammes sont froides et protègent contre les attaques à base de feu (dégâts réduits de moitié). Là encore, si les attaques autorisent un jet de Réflexes pour demi-dégâts, le personnage y échappe totalement en cas de jet réussi.

Composantes matérielles profanes : un peu de phosphore pour bouclier chaud, une luciole vivante pour bouclier froid (ou quatre lucioles desséchées).

Bouclier de la foi

Abjuration

Niveau : Prê 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort fait apparaître autour du bénéficiaire une aura scintillante qui repousse les attaques. *Bouclier de la foi* confère un bonus de parade de +2 à la CA, +1 tous les six niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un bonus maximum de +5 au niveau 18).

Composante matérielle : un petit parchemin sur lequel a été rédigé un bout de texte sacré.

Bouclier de la Loi

Abjuration [Loi]

Niveau : Loi 8, Prê 8

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 6 m

Cible : 1 créature/niveau dans un rayonnement de 6 m de rayon à partir du prêtre

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Une aura bleutée entoure les bénéficiaires du sort. Elle les protège des attaques, leur confère une résistance supplémentaire contre les sorts du Chaos lancés par les créatures chaotiques, et ralentit ces dernières quand elles osent frapper les individus protégés. Cette abjuration a quatre effets distincts :

Premièrement, les sujets bénéficient d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un bonus de résistance, également de +4, aux jets de sauvegarde. Contrairement à ce qui se passe avec *protection contre le Chaos*, ces bonus s'appliquent contre toutes les attaques, et pas seulement contre celles provenant de créatures chaotiques.

Deuxièmement, les personnages protégés acquièrent une résistance à la magie de 25 contre les sorts du Chaos ou jetés par des créatures chaotiques.

Troisièmement, l'abjuration bloque les tentatives de possession ou d'influence mentale, au même titre que *protection contre le Chaos*.

Enfin, lorsqu'une créature chaotique réussit à toucher l'un des bénéficiaires du sort au corps à corps, elle court le risque d'être ralentie (effet similaire à celui de *lenteur*, jet de Volonté annule, mais contre le DD de *bouclier de la Loi*).

Focaliseur : un minuscule reliquaire contenant une relique sacrée, comme par exemple un fragment de texte sacré pour les forces de la Loi. Le reliquaire doit au moins valoir 500 po.

Bouclier entropique

Abjuration

Niveau : Chance 1, Prê 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Un champ d'énergie magique et multicolore apparaît autour du prêtre. Il détourne les projectiles, rayons et autres attaques à distance. Grâce à lui, chaque attaque à distance prenant le personnage pour cible a 20 % de chances de le rater (comme si le personnage bénéficiait d'un camouflage). Ce pourcentage s'applique à toutes les attaques à distance dont la précision est déterminée par un jet de dé (flèches ou carreaux ordinaires ou magiques, *flèche acide*, *rayon affaiblissant*, etc.). Le sort reste sans effet contre les autres attaques à distance, comme par exemple le souffle d'un dragon.

Boule de feu

Évocation [feu]

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : étendue de 6 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Comme son nom l'indique, ce sort prend la forme d'une boule de feu explosant dans un bruit sourd et infligeant 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts à toutes les créatures prises dans la zone d'effet (jusqu'à un maximum de 10d6). Les objets n'appartenant à personne sont également touchés. La déflagration ne génère aucune pression.

Le personnage désigne la cible du doigt et choisit l'endroit où il souhaite que l'explosion se produise (distance et hauteur par rapport au niveau du sol). À ce moment, une bille luisante jaillit de son index et fuse jusqu'à cet endroit, où elle donne naissance à la *boule de feu* (à moins qu'elle ne rencontre un obstacle en chemin, auquel cas l'explosion se produit plus tôt que prévu). Si le mage jette cette bille par un passage extrêmement étroit, comme par exemple une meurtrière, il doit réussir une attaque de contact à distance, sans quoi le projectile heurte l'obstacle, provoquant ainsi la déflagration.

La *boule de feu* embrase les matériaux combustibles et endommage les objets pris dans sa zone d'effet. Elle peut faire fondre les métaux dont la température de fusion est suffisamment basse, comme c'est le cas pour le plomb, l'or, le cuivre, l'argent ou le bronze. Si les dégâts causés à un obstacle le détruisent, la *boule de feu* s'étend au-delà si sa zone d'effet le lui permet. Sinon, elle est arrêtée par la barrière, comme n'importe quel autre sort.

Composantes matérielles : du soufre et une petite boule de fiente de chauve-souris.

Boule de feu à retardement

Évocation [feu]

Niveau : Ens/Mag 7

Durée : jusqu'à 5 rounds (voir description)

Ce sort est semblable à *boule de feu*, si ce n'est que les dégâts qu'il inflige sont plus importants et que son explosion peut être retardée jusqu'à 5 rounds après le moment de l'incantation. L'explosion s'accompagne d'un bruit sourd et inflige 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6). La bille luisante peut exploser instantanément si le personnage le souhaite, mais il est également possible de retarder l'explosion (jusqu'à un maximum de 5 rounds). Le mage choisit le moment du déclenchement durant l'incantation, après quoi il n'est plus possible de le modifier (sauf si quelqu'un touche la bille ; voir ci-dessous).

La bille reste immobile jusqu'à l'instant choisi. N'importe qui peut s'en saisir et la lancer comme une arme de jet (facteur de portée de 3 mètres). Si quelqu'un saisit la bille dans le round précédent l'explosion, il y a 25 % de chances pour que la *boule de feu à retardement* explose avant qu'elle n'ait pu être jetée.

Bourrasque

Évocation [air]

Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Effet : violente rafale de vent en forme de ligne émanant de la main tendue du personnage et atteignant la limite de portée

Durée : 1 round

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort génère une violente rafale de vent (75 km/h environ) émanant de la main tendue du personnage et qui affecte toutes les créatures situées sur son chemin.

Une créature terrestre de taille TP ou inférieure est renversée et repoussée de $1d4 \times 3$ mètres, subissant $1d4$ points de dégâts non-létaux par tranche de 3 mètres ainsi parcourue. Les créatures volantes de taille TP ou inférieure sont repoussées de $2d6 \times 3$ mètres et subissent $2d6$ points de dégâts non-létaux en raison des chocs.

Les créatures de taille P sont mises à terre ou repoussées de $1d6 \times 3$ mètres si elles volent.

Les créatures de taille M sont incapables d'avancer contre le vent ou repoussées de $1d6 \times 1,50$ mètres si elles volent.

Les créatures de taille G ou supérieure évoluent normalement au sein d'un effet de *bourrasque*.

Bourrasque ne peut repousser une créature au-delà de ses limites de portée.

Quelle que soit sa taille, toute créature présente dans la zone d'effet d'une *bourrasque* subit un malus de -4 aux attaques à distance et aux tests de Perception auditive.

La force de la *bourrasque* est telle qu'elle éteint instantanément torches, bougies et autres flammes non protégées. Même celles qui sont protégées (comme c'est le cas pour les lanternes) se mettent à danser follement et ont 50 % de chances d'être soufflées.

Bourrasque peut produire les mêmes effets qu'un coup de vent soudain : soulever le sable ou la poussière, propager un incendie, faire tomber ou arracher un auvent, retourner une barque, ou pousser gaz ou brume jusqu'en limite de portée.

On peut user de permanence sur *bourrasque*.

Brouillard dense

Invocation (création)

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Durée : 1 minute/niveau

Résistance à la magie : non

Ce sort est semblable à *nappe de brouillard*, mais le banc de brume constitué est si dense que les créatures tentant de se frayer un passage au travers voient leur vitesse de déplacement réduite à 1,50 mètre et que leurs jets d'attaque et de dégâts au corps à corps subissent un malus de -2. La brume rend toute attaque à distance impossible (sauf pour les rayons magiques). Une créature tombant dans une nappe de *brouillard dense* est fortement ralentie et les dégâts dus à la chute sont réduits de $1d6$ points tous les 3 mètres parcourus dans la zone d'effet du sort. Une créature située dans un *brouillard dense* ne peut réaliser de pas de placement.

Ces nuées sont bien plus tenaces que celles d'un brouillard normal, à tel point qu'il faut un vent violent (au moins 50 km/h) pour les dissiper. Soumises à une telle *bourrasque*, elles sont dispersées en 1 round.

Composantes matérielles : une pincée de pois cassés séchés mêlée à de la poudre de sabot d'animal.

Brume acide

Invocation (création) [acide]

Niveau : Ens/Mag 6, Eau 7

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : brouillard s'étendant sur 6 m de rayon et 6 m de haut

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître une nappe de brume semblable à celle générée par *brouillard dense*. Elle ralentit les créatures qui s'y trouvent et limite leur champ de vision. Mais étant très acide, elle inflige 2d6 "points de dégâts d'acide par round aux créatures et objets présents dans sa zone d'effet.

Composantes matérielles profanes : une pincée de pois concassés et séchés mêlée à de la poudre de sabot d'animal.

Brume de dissimulation

Invocation (création)

Niveau : Air 1, Dru 1, Eau 1, Ens/Mag 1, Prê 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 6 m

Effet : brouillard centré sur le jeteur de sorts et s'étendant sur 6 m de rayon et de haut

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

D'épaisses volutes de brume s'élèvent autour du personnage à la fin de l'incantation. Une fois constituée, la nappe reste stationnaire. Elle limite le champ de vision (y compris la vision dans le noir) à 1,50 mètre. En cas de combat, les créatures se trouvant à 1,50 mètre ou moins bénéficient d'un camouflage (20 % de chances que les attaques les ratent). Au-delà, le camouflage devient total (50 % de chances que les attaques les ratent, et leurs adversaires ne peuvent pas les repérer à vue).

Un vent modéré (plus de 15 km/h), comme celui généré par *bourrasque*, disperse la nappe en 4 rounds. En cas de vent important (plus de 30 km/h), elle est dispersée en 1 round. Un sort tel que *boule de feu* ou *colonne de feu* fait disparaître la brume dans sa zone d'effet. *Mur de feu* la disperse dans toute la zone où il inflige des dégâts. Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

Brume mentale

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : brouillard occupant une étendue de 6 m de rayon et de 6 m de haut

Durée : 30 minutes et 2d6 rounds (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître une nappe de brouillard affaiblissant la résistance mentale de ceux qui y entrent. Les créatures prises dans la zone d'effet subissent un malus d'aptitude de -10 aux tests de Sagesse et aux jets de Volonté (si elles réussissent leur jet de sauvegarde, elles ne sont pas affectées, même si elles décident de rester dans la brume). Les créatures affectées le sont tant qu'elles restent dans la zone d'effet, et pour 2d6 rounds après qu'elles en sont sorties. Le brouillard est stationnaire et persiste durant 30 minutes (à moins que le vent ne le disperse).

Un vent modéré (au moins 15 km/h) disperse la brume en 4 rounds ; un vent important (au moins 30 km/h) la disperse en 1 round.

Cette brume est suffisamment fine pour ne pas constituer un obstacle à la vision.

Brume mortelle

Invocation (création)

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : nuage couvrant une étendue de 6 m de côté et 6 m de haut

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel (voir description)

Résistance à la magie : non

Ce sort génère une nappe de brouillard semblable à celle créée par *brouillard dense*, si ce n'est que ses volutes sont d'une inquiétante couleur vert jaune et hautement toxiques. Toute créature vivante de 3 DV ou moins qui les respire meurt aussitôt (sans jet de sauvegarde), tandis que celles qui ont entre 4 et 6 DV doivent réussir un jet de Vigueur si elles ne veulent pas connaître le même sort (auquel cas elles subissent tout de même un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution). Les créatures vivantes ayant plus de 6 DV subissent un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution par round passé dans la brume (un jet de Vigueur réussi permet de réduire ces dégâts de moitié). Retenir son souffle ne constitue pas une protection suffisante, mais les créatures immunisées contre le poison ne sont pas affectées par le sort.

Contrairement à *brouillard dense*, la *brume mortelle* s'éloigne du mage à la vitesse de 3 mètres par round (calculez l'étendue de la nappe chaque round en partant du principe que son point d'origine se déplace de 3 mètres par round).

Les vapeurs étant plus lourdes que l'air, elles restent au niveau du sol, et s'enfoncent même dans les trous et fissures. Ce sort est donc très approprié pour dévaster un nid de fourmis géantes. La *brume mortelle* ne peut pas se mêler aux liquides ; il est impossible de la faire apparaître sous l'eau.

Cacophonie

Évocation [son]

Niveau : Bard 2, Prê 2

Composantes : V, G, F/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : étendue de 3 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui

Comme son nom l'indique, ce sort déchaîne une véritable cacophonie dans la zone d'effet. Toutes les créatures touchées par cette attaque sonique perdent 1d8 points de vie et doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être étourdis pendant 1 round.

Les créatures sourdes ne risquent pas d'être étourdis, mais elles subissent tout de même les dégâts indiqués.

Focaliseur profane : petit instrument de musique.

Cage de force

Évocation [force]

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : cage à barreaux (cube de 6 m d'arête) ou cellule aveugle (cube de 3 m d'arête)

Durée : 2 heures/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce puissant sort fait apparaître une prison immobile et invisible dont les murs (ou les barreaux, au choix du personnage) sont constitués de force magique.

Les créatures prises dans la zone d'effet sont automatiquement emprisonnées, à moins qu'elles ne soient trop grandes pour la cage, auquel cas le sort échoue automatiquement. Il est possible de s'enfuir par téléportation ou par le biais du plan Astral, mais les barreaux de la cage existent également dans le plan Éthétré, ce qui empêche de passer par là pour s'échapper.

Tout comme le *mur de force*, la *cage de force* résiste à *dissipation de la magie*, mais elle est vulnérable à la *désintégration* et peut être détruite par une *sphère d'annihilation* ou un *sceptre d'oblitération*.

Cage. Cette cage prend la forme d'un cube de 6 mètres d'arête dont les barreaux sont constitués de force (le même type d'énergie qui constitue un *mur de force*). Ils font un peu plus de 1 centimètre de large et sont séparés d'autant. Les créatures capables de se faufiler peuvent s'en échapper, mais les autres sont prises au piège. Il est impossible d'attaquer une créature située dans la cage à l'aide d'une arme, sauf si celle-ci passe entre les barreaux. Face à de telles armes (ce qui inclut flèches et autres attaques à distance), la créature prisonnière dispose d'un abri. Les sorts et souffles agissent normalement.

Cellule. La cellule est un cube de 3 mètres d'arête sans la moindre issue. Ses parois sont six plans de force ne présentant pas le plus petit interstice.

Composante matérielle : poudre de rubis (1 500 po minimum) que le mage lance en l'air et qui disparaît au moment de l'incantation.

Capture d'âme

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 9, Prê 9

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : cadavre

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : non

Ce puissant sort permet de capturer l'âme d'un individu venant de mourir et de l'enfermer dans un saphir noir. Le sujet doit être décédé depuis moins de 1 round par niveau de lanceur de sorts. Une fois emprisonnée dans la gemme, l'âme ne peut plus être libérée par des sorts tels que *clone*, *rappel à la vie*, *réincarnation*, *résurrection* ou *résurrection suprême*, ni même *miracle* ou *souhait*. Ce n'est qu'en détruisant la pierre ou en dissipant le sort que l'on peut la délivrer (à noter que cela ne ramène nullement le mort à la vie).

Focaliseur : un saphir noir valant au moins 1 000 po par dé de vie de la créature que l'on cherche à capturer. Si la gemme ne vaut pas suffisamment cher, elle éclate au terme de l'incantation. (Même s'il est impossible de déterminer précisément le niveau ou le nombre de dés de vie de la cible, la valeur de la pierre, elle, peut être obtenue à force de recherches. Notez toutefois qu'elle peut évoluer si le sujet gagne un ou plusieurs dés de vie.)

Cauchemar

Illusion (fantasme) [Mal, mental]

Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : illimitée

Cible : 1 créature vivante

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet d'envoyer une vision terrifiante à une créature nommée ou désignée par le personnage. Le *cauchemar* empêche la victime de plonger dans un sommeil réparateur et lui fait perdre 1d10 points de vie. Quand elle se réveille, elle n'est pas reposée et incapable de renouveler ses sorts profanes pendant 24 heures. Le degré de difficulté du jet de sauvegarde dépend de ce que le lanceur de sorts sait du sujet et du lien physique dont il dispose (le cas échéant).

Connaissances	Modificateur au jet de Volonté
Aucune*	+10
Le personnage a entendu parler du sujet	+5
Le personnage a déjà rencontré le sujet	+0
Le personnage connaît bien le sujet	-5

* Il est nécessaire de posséder un lien avec une créature que l'on ne connaît pas.

Lien	Modificateur au jet de Volonté
Portrait	-2
Possession ou vêtement	-4
Dent, mèche de cheveux, rognures d'ongles, etc.	-10

Si *rejet du Mal* est lancé sur le sujet alors que le personnage lance *cauchemar*, celui-ci est automatiquement dissipé et le mage (ou barde) est étourdi pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts de celui qui a lancé *rejet du Mal*.

Si la cible du *cauchemar* est éveillée au moment de l'incantation, le personnage peut choisir de tout arrêter (ce qui met un terme prématûr au sort) ou d'entrer en transe jusqu'à ce que le sujet s'endorme, après quoi il redevient alerte et peut terminer l'incantation. Si le personnage est dérangé durant la transe, il doit réussir un test de Concentration, comme s'il était au beau milieu d'une incantation, sans quoi le sort est perdu.

Dans le cas où le personnage choisit d'entrer en transe, il ne se rend plus compte de ce qui se passe autour de lui. Il est sans défense, tant physiquement que mentalement (il rate automatiquement ses jets de sauvegarde, par exemple).

Les créatures qui ne dorment pas ou ne rêvent jamais (comme les elfes, mais pas les demi-elfes) sont immunisées contre *cauchemar*.

Cécité/surdité

Nécromancie

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2, Prê 3

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature vivante

Durée : permanente (T)

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

La cible du sort devient sourde ou aveugle, au choix du lanceur qui fait appel aux forces de la mort.

Cercle de mort

Nécromancie [mort]

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : plusieurs créatures vivantes dans un rayonnement de 12 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Cercle de mort souffle l'étincelle de vie des créatures prises dans la zone d'effet, pour qui la mort est instantanée. Le sort tue 1d4 DV de créatures par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d4). Les créatures les plus faibles sont affectées les premières. En cas de DV identiques, ce sont les cibles les plus proches du point d'origine du rayonnement qui sont atteintes en priorité. Les créatures ayant au moins 9 DV sont immunisées contre ce sort. Si les DV restants ne sont pas suffisants pour affecter la cible suivante, ils sont perdus.

Composante matérielle profane : une perle noire de 500 po minimum réduite en poudre.

Cercle de téléportation

Invocation (téléportation)

Niveau : Ens/Mag 9

Composantes : V, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 0 m

Effet : cercle de 1,50 m de rayon téléportant ceux qui l'activent

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : non

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de tracer par terre (ou sur n'importe quelle surface horizontale) un cercle transportant, avec l'équivalent de *téléportation suprême*, toute créature se tenant à l'intérieur. Une fois la destination du cercle définie, il est impossible de la changer. Le sort échoue automatiquement si la destination est un objet solide, un autre plan ou un lieu que le mage ne connaît pas (une description précise suffit néanmoins dans ce cas).

Le cercle est presque indétectable. Si le personnage souhaite éviter que d'autres que lui l'actionnent accidentellement, il a intérêt à le signaler, par exemple en le plaçant sur une plate-forme surélevée.

On peut user de *permanence* sur le sort *cercle de téléportation*. S'il est mis hors service d'une manière ou d'une autre, il reste inactif pendant 10 minutes avant d'être de nouveau opérationnel.

Note. Les pièges magiques tels que *cercle de téléportation* sont extrêmement durs à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour les repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour les mettre hors d'état. Pour chacun des deux jets, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 34 pour *cercle de téléportation*.

Composante matérielle : suffisamment de poudre d'ambre pour recouvrir toute la surface du cercle (1 000 po).

Cercle magique contre la Loi

Abjuration [Chaos]

Niveau : Chaos 3, Ens/Mag 3, Prê 3

Ce sort est semblable à *cercle magique contre le Mal*, si ce n'est que son effet se rapproche de *protection contre la Loi* plutôt que de *protection contre le Mal* et qu'il peut emprisonner une créature appelée qui n'est pas chaotique.

Cercle magique contre le Bien

Abjuration [Mal]

Niveau : Ens/Mag 3, Mal 3, Prê 3

Ce sort est semblable à *cercle magique contre le Mal*, si ce n'est que son effet se rapproche de *protection contre le Bien* plutôt que de *protection contre le Mal* et qu'il peut emprisonner une créature appelée qui n'est pas mauvaise.

Cercle magique contre le Chaos

Abjuration [Loi]

Niveau : Ens/Mag 3, Loi 3, Pal 3, Prê 3

Ce sort est semblable à *cercle magique contre le Mal*, si ce n'est que son effet se rapproche de *protection contre le Chaos* plutôt que de *protection contre le Mal* et qu'il peut emprisonner une créature appelée qui n'est pas loyale.

Cercle magique contre le Mal

Abjuration [Bien]

Niveau : Bien 3, Ens/Mag 3, Pal 3, Prê 3

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Zone d'effet : émanation de 3 m de rayon à partir de la créature touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : non (voir description)

Ce sort est semblable à *protection contre le Mal*, mais les créatures convoquées qui ne sont pas d'alignement bon ne sauraient y pénétrer. Pour tenir à distance une telle créature, il faut vaincre sa résistance à la magie (comme dans le cas de la troisième fonction de *protection contre le Mal*). Toutefois, les bonus de parade et de résistance, ainsi que la protection contre toute forme de contrôle mental, s'appliquent quelle que soit la résistance à la magie de l'adversaire.

Le *cercle magique* bénéficie également d'une fonction supplémentaire à *protection contre le Mal* ; il est en effet possible de diriger son action vers l'extérieur ou vers l'intérieur. Si c'est cette seconde formule qui est retenue, il sert de prison immobile et temporaire pour une créature appelée d'alignement autre que bon (comme celles issues des sorts de *contrat*, *contrat intermédiaire* et *contrat suprême*) pour une durée maximale de 24 heures par niveau de lanceur de sorts, du moins si le personnage lance le sort de convocation dans le round qui suit l'incantation du *cercle magique*. L'entité est incapable de sortir du cercle. Lorsque la créature choisie comme sujet est trop imposante pour tenir dans le *cercle magique*, le sort se transforme en *protection contre le Mal* pour le sujet en question.

En tant que piège, *cercle magique* laisse quelque peu à désirer. Si le cercle de poudre d'argent tracé durant l'incantation est brisé, l'effet prend fin sur-le-champ. De son côté, la créature piégée ne peut rien faire contre le cercle, que ce soit directement ou indirectement, mais les autres le peuvent. Si la créature appelée possède une résistance à la magie, elle peut effectuer un test par jour. Si le personnage ne parvient pas à la vaincre, la créature se libère, détruisant le cercle au passage. Une créature dotée de facultés de déplacement dimensionnel (*changement de plan*, *clignotement*, *passage dans l'éther*, *portail*, *porte dimensionnelle*, *projection astrale*, *téléportation*, *traversée des ombres* et autres pouvoirs similaires) peut quitter le cercle par ce simple moyen. Le

personnage peut empêcher toute fuite extradimensionnelle en lançant *ancre dimensionnelle*, mais il doit jeter le sort avant que la créature agisse. En cas de réussite, l'*ancre* dure aussi longtemps que le *cercle magique*. Le sujet est incapable de traverser le *cercle magique*, mais ce n'est pas le cas de ses attaques à distance (armes à distance, sorts, pouvoirs magiques et autres). Il peut donc attaquer toute cible située à portée de ses attaques à distance, à l'exception du cercle lui-même.

Pour rendre le *cercle magique* plus sûr encore, le personnage peut y ajouter un diagramme spécial (une image en deux dimensions dont la circonférence est continue et affublée de divers sceaux magiques). Pour dessiner le diagramme à la main, il faut prendre 10 minutes et effectuer un test d'Art de la magie (DD 20). On effectue ce jet en secret. En cas d'échec, le diagramme est inefficace. Si le personnage n'est soumis à aucune contrainte de temps, il peut faire 10 pour tracer le diagramme. Cela lui prend également 10 minutes. Si le temps n'est décidément pas un souci, il peut y consacrer 3 heures et 20 minutes pour faire 20.

Grâce au diagramme, le personnage peut lancer *ancre dimensionnelle* sur le *cercle magique* durant le round précédent le sort de convocation. L'*ancre* retient les créatures appelées dans le *cercle magique* pendant 24 heures par niveau de lanceur de sorts. Une créature ne peut pas user de sa résistance à la magie contre un *cercle magique* préparé à l'aide d'un diagramme, et aucun de ses pouvoirs ou attaques ne peut le traverser. Si elle tente un test de Charisme pour se libérer du piège (voir la description du sort *contrat*), le DD augmente de 5 points. Par contre, elle est instantanément libérée si quelque chose perturbe le diagramme (comme un simple brin de paille se posant dessus). Ceci dit, elle ne peut rien entreprendre, que ce soit directement ou indirectement, contre celui-ci (voir ci-dessus).

Cercle magique contre le Mal et *protection contre le Mal* ne sont pas cumulatifs.

Composante matérielle profane : un peu de poudre d'argent à l'aide de laquelle le personnage trace un cercle de 3 mètres de diamètre autour de la créature dont il souhaite se protéger.

Champ de force

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 6, Prê 7, Protection 7

Composantes : V, G, F/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : jusqu'à 3 m/niveau

Zone d'effet : émanation de 3 m de rayon/niveau maximum, centrée sur le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Le personnage se retrouve entouré d'un champ de force invisible empêchant les autres créatures d'approcher. Il décide de la taille du champ de force au moment de l'incantation, dans les limites autorisées par son niveau. Les créatures se trouvant dans la zone définie ou tentant d'y pénétrer doivent effectuer un jet de Volonté. En cas d'échec, elles sont incapables de progresser en direction du personnage tant que dure le sort. Elles peuvent continuer d'agir comme elles le souhaitent, et rien ne les empêche par exemple de combattre d'autres adversaires (ou même d'attaquer le personnage à l'aide de sorts ou d'armes à distance). Si le jeteur de sorts se rapproche d'une créature ayant raté son jet de sauvegarde, celle-ci n'est pas repoussée davantage par le champ de force. Les créatures repoussées sont libres d'attaquer le personnage au corps à corps s'il s'approche à portée de leur allonge. Enfin, si une créature s'éloigne un tant soit peu du personnage, elle est par la suite incapable de regagner le terrain perdu au sein de la zone d'effet du sort.

Focaliseur profane : deux petites barres de fer attachées à deux statuettes de chiens, l'une noire, l'autre blanche (l'ensemble vaut 50 po).

Changement de forme

Transmutation

Niveau : Dru 9, Ens/Mag 9, Faune 9

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Ce sort est semblable à *métamorphose*, si ce n'est qu'il permet de prendre la forme de n'importe quelle créature non unique (quel que soit leur type), de taille I à C. La forme choisie ne peut pas avoir un nombre de dés de vie

supérieur à deux fois le niveau du lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 50 DV) Contrairement à *métamorphose*, *changement de forme* permet de se transformer en entité intangible ou d'adopter un état gazeux. Le personnage acquiert les pouvoirs extraordinaires et surnaturels (attaques et particularités) de la créature copiée, mais pas ses pouvoirs surnaturels. Il prend également le type du monstre (par exemple, dragon ou créature magique) à la place du sien. La nouvelle forme ne le désoriente en rien. Si une partie de son corps ou de son équipement est séparée de lui, elle ne reprend pas son apparence initiale.

Le personnage peut prendre la forme de tout ce qu'il connaît. Il peut se transformer une fois par round, ce qui est considéré comme une action libre. La modification d'apparence a lieu juste avant ou juste après l'action normale, mais jamais pendant. Par exemple, en plein combat, un magicien se transforme en feu follet. Quand cela ne lui sert plus à rien, il devient un golem de pierre et s'en va tranquillement. Remarquant qu'on le traque, il prend l'apparence d'une puce et se pose sur un cheval, attendant que ses poursuivants soient passés. À ce moment, il peut devenir un dragon, un orque, ou n'importe quelle créature qu'il connaît.

Utiliser cet enchantement pour se déguiser confère un bonus de +10 au test de Déguisement.

Focaliseur : un serre-tête en jade valant au moins 1 500 po, dont le personnage doit ceindre son front au moment de l'incantation (le focaliseur fusionne avec toutes les formes prises par la suite).

Changement de plan

Invocation (téléportation)

Niveau : Ens/Mag 7, Prê 5

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée, ou jusqu'à 8 créatures consentantes se tenant par la main

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au personnage de partir (ou d'envoyer quelqu'un) dans une dimension ou un plan différent. Si plusieurs personnes consentantes se tiennent par la main et forment un cercle, *changement de plan* peut en transporter jusqu'à huit d'un coup. Il est quasiment impossible d'apparaître à l'endroit exact où l'on souhaite arriver. Depuis le plan Matériel, on peut atteindre la quasi-totalité des autres plans, mais on se matérialise à 8–800 kilomètres (8d100) du lieu choisi.

Note. *Changement de plan* transporte instantanément le ou les sujets, après quoi son effet cesse aussitôt. Il faut trouver un autre moyen pour revenir dans le plan Matériel.

Focaliseur : une petite baguette métallique fourchue (semblable à une baguette de sourcier). Sa taille et le métal qui la compose déterminent le plan ou la dimension d'arrivée. Il peut être particulièrement difficile de se procurer la baguette liée à tel ou tel plan.

Chant de discorde

Enchantement (coercition) [mental, son]

Niveau : Bard 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : créatures situées dans une étendue de 6 m de rayon

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort pousse les créatures situées dans la zone à s'entretuer plutôt qu'à s'en prendre à leurs adversaires. Chaque round, toute créature affectée a 50 % de chances d'attaquer la cible la plus proche (déterminez le comportement de chacune au début de leur tour de jeu). Une créature qui n'attaque pas son voisin le plus proche est libre d'agir comme bon lui semble pour le round en cours.

Les créatures qui attaquent leurs camarades emploient tous les moyens dont elles disposent, usant de leurs sorts les plus meurtriers et de leurs techniques de combat les plus avantageuses. Cependant, elles ne s'en prennent pas aux cibles inconscientes.

Charme-animal

Enchantement (charme) [mental]

Niveau : Dru 1, Rôd 1

Cible : 1 animal

Ce sort fonctionne sur le même principe que *charme-personne*, si ce n'est qu'il affecte une créature de type animal.

Charme-monstre

Enchantement (charme) [mental]

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 4

Cible : 1 créature vivante

Durée : 1 jour/niveau

Ce sort fonctionne sur le même principe que *charme-personne*, si ce n'est qu'il affecte n'importe quelle créature, sans considération de taille ou de type.

Charme-monstre de groupe

Enchantement (charme) [mental]

Niveau : Bard 6, Ens/Mag 8

Composantes : V

Cibles : une ou plusieurs créatures, chacune devant se trouver à 9 m ou moins des autres

Durée : 1 jour/niveau

Ce sort fonctionne sur le même principe que *charme-monstre*, si ce n'est qu'il affecte un nombre de créatures dont le total de DV n'excède pas deux fois le niveau du personnage, ou encore une créature, quels que soient ses dés de vie. Si le nombre de cibles est trop élevé, le personnage les choisit une par une, jusqu'à ce qu'il atteigne la limite de DV.

Charme-personne

Enchantement (charme) [mental]

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature humanoïde

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Charme-personne ne s'applique qu'aux humanoïdes. La créature affectée considère le lanceur de sorts comme son ami fidèle (la cible est amicale ; reportez-vous à Tentative d'influence sur les PNJ). Si toutefois elle est menacée par le personnage ou ses compagnons, elle bénéficie d'un bonus de +5 au jet de sauvegarde. L'enchantement ne permet pas de diriger l'individu charmé comme un automate, mais celui-ci perçoit néanmoins tout ce que dit et fait le personnage de la manière la plus favorable qui soit. Le personnage peut tenter de lui donner des instructions, mais il lui faut remporter un test de Charisme opposé pour convaincre le sujet de faire quelque chose qui lui déplaît (une seule chance). Un individu charmé n'obéit jamais à un ordre suicidaire, mais il est possible de contourner cette restriction en lui expliquant, par exemple, que lui seul peut sauver son ami s'il accepte de retenir le dragon rouge "pendant quelques secondes". Tout acte du personnage ou de ses alliés menaçant le sujet met instantanément un terme au sort. Notez qu'il faut parler la langue de la créature charmée (ou être fort en mime) pour se faire comprendre d'elle.

Châtiment sacré

Évocation [Bien]

Niveau : Bien 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : rayonnement de 6 m de rayon

Durée : instantanée (1 round) (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, partiel

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au prêtre de faire appel à la puissance du Bien pour châtier ses ennemis. Seules les créatures neutres ou mauvaises sont affectées . celles qui sont d'alignement bon ne risquent rien.

Le sort aveugle les créatures mauvaises pour 1 round et leur inflige 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 5d8 (ou 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts aux extérieurs mauvais, jusqu'à un maximum de 10d6). Un jet de Volonté réussi réduit les dégâts de moitié et annule la cécité.

Pour leur part, les créatures neutres ne risquent pas d'être aveuglées et les dégâts qu'elles subissent sont automatiquement réduits de moitié (ils tombent donc au quart en cas de jet de Volonté réussi).

Chêne animé

Transmutation

Niveau : Dru 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : arbre touché

Durée : 1 jour/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Cette transmutation transforme un chêne en gardien. On ne peut affecter qu'un arbre à la fois, il faut donc attendre que le premier arbre redevienne inerte pour lancer le sort sur un autre. Le chêne doit se trouver à 3 mètres ou moins du logement du druide, dans un lieu sacré pour ce dernier, ou à 90 mètres ou moins d'un endroit que le personnage désire protéger.

Chêne animé doit être lancé sur un chêne adulte et en bonne santé (de taille TG ou plus). L'incantation doit nécessairement s'accompagner d'une phrase de commande ne dépassant pas un mot par niveau de lanceur de sorts du druide. Par exemple, " Attaque aussitôt quiconque pénètre dans la clairière sans dire " gui sacré " ", est une phrase de onze mots pouvant servir d'instruction dès le niveau 11. Le sort transforme l'arbre en sylvainen (dans certains cas, ces caractéristiques peuvent varier si le druide lance le sort sur un chêne plus modeste.). Si le sort est dissipé, l'arbre s'enracine aussitôt, où qu'il se trouve. Par contre, si le druide le libère, il tente de retourner à son emplacement habituel avant de s'enraciner.

Chien de garde

Invocation (création)

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : chien de garde spectral

Durée : 1 heure/niveau de lanceur de sorts ou jusqu'à apparition, puis 1 round/niveau de lanceur de sorts (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître un chien spectral que son créateur est le seul à voir. L'animal garde l'endroit où il se manifeste. Il se met à aboyer dès qu'une créature de taille P (ou supérieure) approche à 9 mètres ou moins de lui (les personnes se trouvant déjà à moins de 9 mètres du chien quand il est convoqué peuvent se déplacer sans déclencher la moindre réaction de sa part, mais si elles s'éloignent, il se met à aboyer dès qu'elles pénètrent de nouveau dans la zone gardée). Le chien voit les créatures invisibles ou éthérrées. Il ne réagit pas aux chimères, mais aux illusions de type ombre, oui.

Si un intrus approche à 1,50 mètre ou moins du chien, ce dernier cesse d'aboyer pour mordre (bonus de +10 au jet d'attaque, 2d6+3 points de dégâts perforants) une fois par round. Il bénéficie de tous les bonus appliqués aux créatures invisibles. Le chien est toujours prêt à mordre, ce qui signifie qu'il délivre sa première morsure lorsque vient le tour de jeu de la cible. Sa morsure est l'équivalent d'une arme magique pour ce qui est d'une éventuelle réduction de dégâts. On ne peut pas l'attaquer, mais il est par contre possible de le dissiper.

Le sort dure 1 heure par niveau de lanceur de sorts, mais dès que le chien commence à aboyer sa durée restante passe à 1 round par niveau de lanceur de sorts. Il cesse aussitôt si le mage s'éloigne de plus de 30 mètres de l'endroit où il l'a appelé.

Composantes matérielles : un minuscule sifflet en argent, un morceau d'os et un bout de ficelle.

Clairaudience/clairvoyance

Divination (scrutation)

Niveau : Bard 3, Connaissance 3, Ens/Mag 3

Composantes : V, G, F/FD

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Effet : capteur magique

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Clairaudience/clairvoyance crée un capteur magique invisible qui permet au personnage de se concentrer sur le lieu de son choix et de voir ou d'entendre (au choix) ce qui s'y passe comme s'il se trouvait sur place. La distance ne constitue pas un problème, mais l'endroit observé doit être connu (le personnage doit s'y être déjà rendu auparavant, à moins qu'il ne s'agisse d'un lieu évident, comme par exemple de l'autre côté d'une porte close ou au cœur d'un bosquet d'arbres). Une fois le lieu choisi, le capteur ne bouge plus, mais il peut tourner dans n'importe quelle direction. Contrairement à d'autres sorts de scrutation, celui-ci ne permet pas l'utilisation des sens accrus par magie. Si l'endroit choisi est obscurci magiquement, le personnage ne voit rien. Si cette obscurité est naturelle, il distingue ce qui se passe dans un rayon de 3 mètres autour du point d'effet du sort.

Clairaudience/clairvoyance ne fonctionne que dans le plan d'existence où le personnage se trouve actuellement. *Focaliseur* : un petit cornet acoustique (pour *clairaudience*) ou un œil de verre (pour *clairvoyance*).

Clignotement

Transmutation

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Effet : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Tout comme les chiens esquiveurs, le personnage passe rapidement du plan Matériel au plan Éthétré, ce qui donne une impression de clignotement (d'où le nom du sort).

Clignotement a les effets suivants :

Les attaques physiques prenant le personnage pour cible ont 50 % de chances de le rater et le don Combat en aveugle n'y change rien (le personnage passe dans le plan Éthétré, il n'est pas invisible). Si l'attaque peut atteindre les créatures intangibles ou se trouvant dans le plan Éthétré, elle n'a que 20 % de chances de rater (ce qui correspond à un camouflage). Enfin, si l'adversaire est capable de voir et de toucher les entités du plan Éthétré, il attaque normalement. De la même manière, les attaques du personnage ont 20 % de chances d'échouer, car il lui arrive de disparaître au moment où il s'apprête à frapper.

Les sorts prenant directement le personnage pour cible ont 50 % de chances de le rater, à moins que le lanceur de sorts ne puisse voir les créatures invisibles ou évoluant dans le plan Éthétré. De leur côté, les sorts du personnage ont 20 % de chances de se déclencher au moment où il disparaît, auquel cas ils n'affectent pas le plan Matériel. Les dégâts infligés par les sorts de zone sont réduits de moitié pour un individu sous l'effet de *clignotement* (à moins que les sorts en question n'affectent également le plan Éthétré). Le personnage bénéficie également des avantages réservés aux créatures invisibles (+2 au jet d'attaque, pas de bonus de Dextérité à la CA de l'adversaire). Enfin, les chutes deviennent bien moins dangereuses pour lui (dégâts réduits de moitié, car il ne tombe que tant qu'il se trouve dans le plan Matériel, c'est-à-dire la moitié du temps).

Pendant que le personnage évolue dans le plan Éthétré, il peut traverser les solides (mais pas voir au travers). Toutefois, pour chaque tranche de 1,50 mètre de matière traversée, il a 50 % de chances de redevenir tangible. Dans ce cas, il en est violemment expulsé en direction du plus proche volume dégagé capable de l'accueillir. Il subit 1d6 points de dégâts par tranche de 1,50 mètre parcourue de la sorte. Sa vitesse de déplacement est réduite de 25 % (on se déplace en effet deux fois moins vite dans le plan Éthétré, et il y passe la moitié de son temps). Le personnage peut bien évidemment voir et attaquer les créatures du plan Éthétré. Les règles concernant le combat dans ces conditions sont les mêmes que celles détaillées ci-dessus. Par exemple, ses sorts ont 20 % de chances de prendre effet au moment où il repart pour le plan Matériel.

Les créatures éthéréennes sont invisibles, intangibles et capables de se déplacer dans toutes les directions, y compris vers le haut ou le bas. Lorsqu'il est intangible, le personnage peut traverser les solides et les êtres vivants. Il voit et entend ce qui se passe dans le plan Matériel (à 18 mètres à la ronde seulement), mais tout lui apparaît gris et dénué de substance. Les effets de force (tels que les sorts *projectile magique* et *mur de force*) l'affectent

normalement, car leur effet passe du plan Matériel au plan Éthéré (mais l'inverse n'est pas vrai). Les créatures éthérees sont incapables d'attaquer les êtres de chair, et les sorts que le personnage lance dans le plan Éthéré ne peuvent affecter que les entités qui s'y trouvent. Certaines créatures matérielles disposent d'attaques affectant le plan Éthéré (par exemple le basilic et son regard pétrifiant). Quand le personnage évolue dans ce plan, considérez que les créatures et objets qui s'y trouvent également sont tangibles pour lui.

Clone

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 8

Composantes : V, G, M, F

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 0 m

Effet : 1 clone

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort crée une copie parfaite, mais inerte, du sujet. Si l'individu reproduit est mort, son âme passe automatiquement dans le clone, ce qui le ramène à la vie (il faut pour cela que l'âme soit libre et qu'elle veuille revenir d'entre les morts ; voir Ramener les morts à la vie). Le corps original n'est plus alors qu'un amas de chairs mortes et il devient impossible de le ressusciter. Si le défunt avait atteint sa limite d'âge, le clonage échoue automatiquement.

Pour créer le double, il faut posséder l'équivalent d'un cube de 30 centimètres de côté de chair prélevée sur le sujet (cheveux, ongles, écailles, etc., ne font pas l'affaire). Ce lambeau de chair n'a pas besoin d'être frais, mais il faut l'empêcher de se décomposer (par exemple, à l'aide du sort *préservation des morts*). Une fois l'incantation achevée, le clone doit incuber en laboratoire, ce qui prend 2d4 mois.

Quand le corps est totalement formé, l'âme du sujet vient l'occuper (à condition que ce dernier soit mort, bien entendu). Physiquement, le clone est semblable à l'original. En outre, il a sa personnalité et ses souvenirs. En d'autres termes, traitez le clone comme l'original revenu d'entre les morts (ce qui inclut la perte de niveau ou de 2 points de Constitution si le personnage était de niveau 1). Si cela doit l'amener à 0 de Constitution, le sort échoue automatiquement. Si le sujet a perdu un ou plusieurs niveaux entre le moment où on lui a prélevé un peu de chair et celui où il est décédé, le clone a un niveau de moins qu'à l'instant de sa mort.

Le sort reproduit seulement le corps et l'esprit du sujet, pas son équipement.

Il est possible de faire incuber un double alors que l'original vit encore mais, une fois achevé, ce n'est qu'un amas de chairs inertes qui pourrissent rapidement si l'on ne fait pas le nécessaire pour les préserver.

Composantes matérielles : le lambeau de chair et diverses substances chimiques (1 000 po minimum).

Focaliseur : matériel de laboratoire très spécifique (valeur 500 po).

Coffre secret

Invocation (convocation)

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : voir description

Cible : 1 coffre et jusqu'à 30 dm³ de possessions/niveau de lanceur de sorts

Durée : 60 jours ou jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de cacher un coffre dans le plan Éthéré pendant 60 jours et de le récupérer à volonté. Il peut contenir 30 dm³ par niveau du mage (sans tenir compte de ses dimensions, qui sont de l'ordre de 90 cm x 60 cm x 60 cm). Si l'on met un être vivant dans le coffre, le sort a 75 % de chances d'échouer purement et simplement. Une fois le coffre parti, le personnage peut le récupérer en se concentrant (ce qui compte pour une action simple) ; le coffre apparaît alors à côté de lui.

Le coffre doit être confectionné sur commande par des maîtres artisans. Si sa matière principale est le bois, il faut impérativement qu'il s'agisse d'un bois coûteux (ébène, palissandre, bois de santal, teck, etc.), tandis que ses coins, ses clous et sa serrure seront en platine. Si on préfère le tailler dans l'ivoire, toutes les pièces métalliques doivent être en or. Enfin, si on le fabrique en bronze, cuivre ou argent, coins et autres doivent être en argent ou en électrum (ou tout autre métal précieux). Quoi qu'il en soit, le coût total du coffre ne peut être inférieur à 5 000 po. Une fois ce coffre achevé, il faut en effectuer une réplique parfaite (utilisant les mêmes

matériaux et fidèle jusque dans ses moindres détails), ce qui nécessite une dépense supplémentaire de 50 po. Il est impossible de posséder plusieurs exemplaires de ce type de coffre en même temps (même un *souhait* ne permet pas de contourner cette règle absolue). Le coffre n'est pas magique ; on peut le barder de cadenas, le piéger, etc.

Pour cacher le coffre, on lance le sort en touchant l'original et sa réplique. Le coffre disparaît alors dans le plan Éthétré. La copie est nécessaire pour le rappeler. Au bout de 60 jours, il y a 5 % de chances (cumulatives) par jour que le coffre soit irrévocablement perdu. Si la réplique est détruite, même un *souhait* ne permet pas de récupérer l'original. Il reste toutefois possible de lancer une expédition dans le plan Éthétré pour aller le rechercher.

Les êtres vivants contenus dans le coffre continuent de vieillir. Ils doivent manger et dormir, et risquent de mourir de faim ou de soif (voire de périr étouffés si le coffre ne laisse pas passer assez d'air).

Focaliseur : le coffre et sa réplique.

Collet

Transmutation

Niveau : Dru 3, Rôd 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 3 rounds

Portée : contact

Cible : cercle de corde, liane ou ficelle non magique de 60 cm de diamètre + 60 cm/niveau

Durée : jusqu'à ce qu'il se referme ou soit cassé

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de confectionner un collet fonctionnant comme un piège magique. Il peut être obtenu à partir d'une liane souple, d'une ficelle ou d'une corde. Une fois l'incantation achevée, le piège se fond dans le décor, ce qui le rend extrêmement difficile à repérer (seul un roublard peut y parvenir, sur un test de Détection, DD 23). Une des extrémités du collet s'achève par un nœud coulant, qui se referme autour de la jambe ou de la patte de la première créature marchant dans le cercle (à noter qu'il est également possible de saisir la tête d'un ver ou d'un reptile).

On peut fixer le collet à un arbre souple et résistant. Dans ce cas, l'arbre, plié lors de l'installation, se détend quand le piège se déclenche, ce qui soulève violemment la créature capturée en lui infligeant 1d6 points de dégâts. En l'absence d'arbre, le nœud coulant se contente de se refermer sur sa proie, qu'il immobilise sans lui occasionner le moindre dégât.

Le collet est magique. Pour s'en débarrasser, il faut réussir un test d'Évasion ou de Force (DD 23 dans les deux cas). Quelle que soit l'option choisie, c'est une action complexe. Le collet a 5 points de vie et une CA égale à 7. Si sa proie parvient à s'échapper, le nœud coulant se défait, mettant ainsi un terme au sort.

Colonne de feu

Évocation [feu]

Niveau : Dru 4, Guerre 5, Prê 5, Soleil 5

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : cylindre de 12 m de haut sur 3 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître une colonne de flammes semblant tomber du ciel. Il inflige 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6). La moitié est occasionnée par le feu, mais le reste prend la forme d'énergie divine. On ne peut donc pas s'en protéger à l'aide de sorts tels que *protection contre les énergies destructives* (*feu*) ou *bouclier de feu* (*bouclier froid*).

Communication à distance

Évocation

Niveau : Ens/Mag 5, Prê 4

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : voir description

Cible : 1 créature

Durée : 1 round (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de contacter, à n'importe quelle distance, une créature connue du personnage et de lui envoyer un message ne dépassant pas 30 mots. Le sujet reconnaît automatiquement le personnage s'il l'a déjà rencontré et peut répondre immédiatement au message reçu. Les créatures ayant une Intelligence extrêmement limitée (Int 1) peuvent comprendre le message, même si leurs capacités de réaction sont nécessairement réduites. Le sujet n'est pas obligé de répondre au message qu'on lui envoie.

Si le destinataire ne se trouve pas dans le même plan que l'expéditeur, il y a 5 % de chances pour que le message ne lui parvienne pas (dans certains cas, les conditions en vigueur dans certains plans peuvent augmenter ce risque de façon considérable).

Composante matérielle : un petit bout de fil de cuivre fin.

Communication avec les animaux

Divination

Niveau : Bard 3, Dru 1, Rôd 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau

Cette incantation permet de comprendre les animaux et de communiquer avec eux. Le personnage peut leur poser des questions et saisir le sens de leurs réponses, même si le sort ne les rend pas plus amicaux qu'ils ne le seraient en temps normal. Les animaux prudents et sournois sont souvent évasifs dans leurs réponses, tandis que les plus stupides ont tendance à dire n'importe quoi. Si l'animal se montre amical, il peut rendre service au personnage.

Communication avec les morts

Nécromancie [langage]

Niveau : Prê 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 3 m

Cible : 1 créature morte

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : non

Ce sort prête un semblant de vie et d'intelligence à un cadavre, ce qui lui permet de répondre à quelques questions posées par le prêtre. Le personnage a droit à une question tous les deux niveaux de lanceur de sorts, sachant que celles qu'il n'a pas posées au terme de la durée sont perdues. Les connaissances du cadavre se limitent à ce que la créature savait de son vivant, et il en va de même de la ou des langues qu'il parle. Ses réponses sont généralement brèves, difficilement compréhensibles et répétitives. Si l'alignement de la créature diffère de celui du prêtre, le cadavre a droit à un jet de Volonté pour se soustraire aux effets du sort (il l'effectue comme s'il était encore vivant).

Si le défunt a déjà été soumis à *communication avec les morts* au cours de la semaine écoulée, la nouvelle tentative échoue automatiquement. La date de la mort n'a aucune importance, mais le cadavre doit être en relativement bon état pour pouvoir répondre. Même abîmé, il peut donner des réponses partielles (ou en partie correctes), à condition qu'il ait encore sa bouche pour s'exprimer.

Le sort ne permet pas de parler directement avec le défunt (dont l'âme a quitté le corps). Par contre, il met le prêtre en contact avec son savoir. Le cadavre conserve en effet la trace de l'âme qui l'occupait autrefois, ce qui lui permet, une fois partiellement animé, de répondre aux questions. Il est incapable d'apprendre quoi que ce soit de nouveau et ne peut rien savoir de ce qui s'est passé après sa mort (il ne se souvient même pas avoir été questionné par le prêtre).

Il est impossible de communiquer avec un cadavre transformé en mort-vivant.

Communication avec les plantes

Divination

Niveau : Bard 4, Dru 3, Rôd 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau

Cette divination permet de comprendre les plantes (ce qui inclut les créatures végétales) et de communiquer avec elles. Le personnage peut poser des questions et recevoir des réponses. Les plantes ne possédant qu'une perception très limitée de leur environnement, elles sont incapables de répondre à ce qui n'a pas trait à leur voisinage direct.

Le sort ne rend pas les végétaux plus amicaux qu'ils ne le seraient en temps normal. Les plantes prudentes et sournoises sont souvent évasives dans leurs réponses, tandis que les plus stupides ont tendance à dire n'importe quoi. Si une créature végétale se montre amicale, elle peut rendre service au personnage.

Communion

Divination

Niveau : Prê 5

Composantes : V, G, M, FD, PX

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Ce sort permet au prêtre de contacter son dieu (ou un serviteur de ce dernier) et de lui poser des questions auxquelles il est possible de répondre par oui ou par non (si le personnage ne prie aucun dieu spécifique, il contacte une divinité de même alignement que lui). Il a droit à une question par niveau de lanceur de sorts. Les réponses fournies sont justes, dans les limites des connaissances du dieu. "Inconnu" est une réponse tout à fait légitime, car les entités des plans extérieurs ne sont pas nécessairement omniscientes. Dans le cas où une réponse en un seul mot pourrait être trompeuse ou contraire aux intérêts du dieu, on peut la rallonger (cinq mots maximum).

Communion aide simplement le prêtre à prendre des décisions. Les entités contactées répondent en fonction de leurs intérêts. Si le personnage proteste ou perd du temps, le sort s'achève aussitôt.

Composantes matérielles : de l'encens et de l'eau bénite (ou maudite).

Coût en points d'expérience : 100 PX.

Communion avec la nature

Divination

Niveau : Dru 5, Faune 5, Rôd 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : instantanée

Le personnage ne fait plus qu'un avec la nature qui l'entoure, ce qui lui permet de connaître intimement les environs. Il apprend instantanément tout ce qu'il y a à savoir sur trois des sujets suivants : sol ou milieu, végétation, minéraux, étendues et cours d'eau, habitants, population animale, présence ou non de créatures des bois ou de puissantes créatures surnaturelles, ou encore état de la nature environnante. Le sort peut par exemple lui apprendre où se trouvent les puissants morts-vivants, les sources d'eau potable et les bâtiments (qui lui apparaissent comme des vides dans sa perception de la nature qui l'entoure).

En extérieur, ce sort a une portée de 1,5 kilomètre par niveau de lanceur de sorts. Dans des lieux naturels mais souterrains (grottes, galeries, etc.), elle est nettement plus limitée (30 mètres par niveau de lanceur de sorts).

Communion avec la nature ne fonctionne pas dans les endroits où la nature a été remplacée par une importante série de constructions (par exemple en ville ou au cœur d'un donjon).

Compréhension des langages

Divination

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1, Prê 1

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau

Ce sort permet de comprendre la langue des autres créatures et de lire des textes qui resteraient sinon indéchiffrables. Le personnage doit toucher la créature ou le texte qu'il souhaite comprendre. Notez que le fait de savoir lire un passage n'implique pas nécessairement qu'on saisisse sa teneur, et que le sort ne fonctionne que dans un seul sens : il ne permet nullement de parler ou d'écrire le langage qu'il traduit.

Un texte peut être lu à la vitesse d'une page (250 mots) par minute. Si le document est magique, *compréhension des langages* le révèle, mais sans rendre les mots lisibles. Le sort est particulièrement utile pour déchiffrer les cartes au trésor. Il peut être abusé par certaines protections magiques (telles que *page secrète* et *texte illusoire*) et ne permet pas de décrypter les codes ou d'apercevoir les messages secrets cachés dans des textes anodins.

On peut user de *permanence* sur *compréhension des langages*.

Composantes matérielles : un peu de suie et une pincée de sel.

Cône de froid

Évocation [froid]

Niveau : Eau 6, Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : rayonnement en forme de cône

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Cône de froid génère une vague de froid intense débutant à la main tendue du magicien et prenant la forme d'un cône. Toutes les créatures comprises dans la zone d'effet voient leur chaleur corporelle chuter, ce qui se traduit par 1d6 points de dégâts de froid par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6).

Composante matérielle : un tout petit cône en verre ou en cristal.

Confusion

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 3, Duperie 4, Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : toutes les créatures comprises dans un rayonnement de 9 m de diamètre

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Les cibles de ce sort sont *confuses*, ce qui les empêche de prendre la moindre décision. Lancez 1d100 au début du tour de chaque sujet pour voir ce qu'il fera pendant le round à venir.

1d100 Comportement

-
- 01–10 Attaque le lanceur de sorts avec une arme de corps à corps ou à distance (ou en vient aux mains si cela n'est pas possible).
 - 11–20 Agit normalement.
 - 21–50 Ne fait rien et babille de manière incohérente.
 - 51–70 Fuit le lanceur de sorts aussi vite que possible.
 - 71–100 Attaque la créature la plus proche (dans ce cas, un familier fait partie du sujet).

Un personnage *confus* qui ne peut accomplir l'action indiquée ne fait rien d'autre que babiller de manière incohérente. Les assaillants n'ont pas d'avantage particulier face à un personnage *confus*. Par contre, ce dernier riposte automatiquement lors de son tour de jeu suivant, du moins s'il est toujours *confus*. Veuillez noter qu'un personnage *confus* ne porte pas d'attaque d'opportunité contre une créature qui elle-même n'attaque pas.

Composantes matérielles : trois coquilles de noix.

Confusion mineure

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 1

Composantes : V, G

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante

Durée : 1 round

Ce sort rend une cible *confuse* pendant 1 round. Reportez-vous à la description du sort *confusion*, ci-dessus, pour déterminer l'effet dont est victime le sujet.

Consécration

Évocation [Bien]

Niveau : Prê 2

Composantes : V, G, M, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : émanation de 6 m de rayon

Durée : 2 heures/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort bénit un lieu en l'inondant d'énergie positive. Tous les tests de Charisme effectués pour repousser les morts-vivants dans cet endroit bénéficient ensuite d'un bonus de sainteté de +3. Les morts-vivants pénétrant dans la zone d'effet sont légèrement gênés, ce qui se traduit par un malus de sainteté de -1 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde. Il est impossible d'animer ou de convoquer des morts-vivants dans un lieu *consacré*. Si l'endroit *consacré* contient un autel, une chapelle ou tout autre objet permanent dédié au dieu du prêtre (ou à son panthéon ou à une divinité alliée), les modificateurs indiqués ci-dessus sont doublés (bonus de sainteté de +6 aux tests de renvoi, malus de -2 aux jets des morts-vivants). Il est impossible de consacrer un lieu qui est déjà dédié à un dieu autre que celui du prêtre.

Si l'endroit abrite un autel, une chapelle ou tout autre objet permanent dédié à un dieu ou panthéon autre que celui du prêtre, la *consécration* le maudit, rompt ainsi tout lien avec la divinité ou puissance qui lui est associée. Cette fonction n'accorde pas les bonus et malus relatifs aux morts-vivants indiqués ci-dessus.

Consécration contre et dissipe *profanation*.

Composantes matérielles : un peu d'eau bénite et 2,5 kilos de poudre d'argent (25 po) qu'il faut répandre dans la zone à consacrer.

Contact avec les plans

Divination

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : concentration

Ce sort permet de se projeter mentalement dans un autre plan d'existence afin d'aller y chercher des conseils (voir la table ci-dessous pour les conséquences du voyage). Les dieux de ces plans répondent dans un langage que le mage comprend, mais ils détestent être dérangés et leurs réponses sont toujours extrêmement brèves (on répond aux questions posées par "oui", "non", "possible", "jamais", etc.). Le personnage doit se concentrer (action simple), ce qui lui permet de poser une question par round. La réponse lui parvient avant la fin du round. Il a droit à une question tous les deux niveaux de lanceur de sorts.

Il est possible de contacter un plan élémentaire ou un autre situé au-delà. Plus la distance est grande, plus la forme d'intelligence contactée est différente du personnage, ce qui entraîne un risque toujours plus grand de perdre temporairement de l'Intelligence et du Charisme. Dans le même temps, les dieux lointains ont davantage de connaissances (et de chances de dire la vérité). Une fois les plans extérieurs atteints, c'est la puissance de la divinité qui conditionne les effets (dans certains cas, les résultats indiqués sur la table peuvent être modifiés en fonction de la personnalité du dieu et d'autres facteurs pouvant influer sur le résultat).

Il arrive (mais très rarement) que ce sort soit bloqué par certains dieux.

Contact avec les plans

Plan contacté	Int/Cha	Réponse exacte	Réponse inconnue	Mensonge	Réponse aléatoire
Plan élémentaire (directement concerné)	DD 7/1 semaine (DD 7/1 semaine)	01–34 (01–68)	35–62 (69–75)	63–83 (76–98)	84–00 (99–00)
Plan positif/négatif	DD 8/1 semaine	01–39	40–65	66–86	87–00
Plan Astral	DD 9/1 semaine	01–44	45–67	68–88	89–00
Plan extérieur, demi-dieu	DD 10/2 semaines	01–49	50–70	71–91	92–00
Plan extérieur, dieu mineur	DD 12/3 semaines	01–60	61–75	76–95	96–00
Plan extérieur, dieu intermédiaire	DD 14/4 semaines	01–73	74–81	82–98	99–00
Plan extérieur, dieu supérieur	DD 16/5 semaines	01–88	89–90	91–99	00

Int/Cha. Le personnage doit réussir un test d'Intelligence contre le DD indiqué pour éviter de perdre de l'Intelligence et du Charisme. En cas d'échec, ces deux valeurs tombent à 8 et le personnage ne peut plus lancer le moindre sort de magie profane pendant la durée indiquée. Si un tel incident se produit, il a lieu dès la première question posée et le personnage ne reçoit pas la moindre réponse (les données entre parenthèses concernent le plan élémentaire concerné).

Résultat en cas de jet d'Intelligence réussi. On jette 1d100 et se conforme à la table.

Réponse exacte. Le personnage reçoit une réponse exacte, d'un mot. S'il est impossible de répondre aussi brièvement, la réponse devient aléatoire.

Réponse inconnue. L'entité avoue qu'elle ignore la réponse.

Mensonge. L'entité ment intentionnellement.

Réponse aléatoire. L'entité ne connaît pas la réponse, mais en donne tout de même une au hasard, dans le but d'abuser le personnage.

Contact glacial

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : créature ou créatures touchées (jusqu'à 1/niveau)
(jusqu'à 1/niveau)

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel ou Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Au terme de l'incantation, la main du mage se met à luire d'un éclat bleuté qui affecte la force vitale des créatures vivantes en leur faisant perdre 1d6 points de vie (pas de jet de sauvegarde). Si elles ratent un jet de Vigueur, elles subissent un affaiblissement temporaire de 1 point de Force, récupéré au rythme normal. Le personnage peut user de cette attaque de contact au corps à corps jusqu'à une fois par niveau.

Ce sort a un effet étrange sur les morts-vivants : ils ne perdent ni points de vie ni points de Force, mais doivent réussir un jet de Volonté sous peine de s'enfuir, paniqués, pendant 1d4 rounds +1 par niveau de lanceur de sorts.

Contagion

Nécromancie [Mal]

Niveau : Destruction 3, Dru 3, Ens/Mag 4, Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Le sujet contracte une maladie tirée de la table ci-dessous, qui le frappe sur-le-champ, sans la moindre période d'incubation. Le DD mentionné sert dans le cas des jets de sauvegarde ultérieurs (par contre, utilisez le DD normal de la *contagion* pour résister au sort).

Maladie	DD	Dégâts
Bouille-crâne	12	1d4 Int
Croupissure	16	1d4 For *
Fièvre des marais	12	1d3 Dex et 1d3 Con
Fièvre gloussante	16	1d6 Sag
Mal rouge	15	1d6 For
Mort vaseuse	14	1d4 Con
Tremblote	13	1d8 Dex

* Chaque fois que la victime subit un affaiblissement temporaire de 2 points de Force ou plus en raison de la croupissure, il doit effectuer un autre jet de sauvegarde (en utilisant le DD de la maladie) sans quoi il devient définitivement aveugle.

Contrat

Invocation (appel) [voir description]

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (voir description)

Cible : 1 élémentaire ou Extérieur de 6 DV maximum

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : non et oui (voir description)

Cette dangereuse incantation permet d'appeler une créature d'un autre plan pour la piéger jusqu'à ce qu'elle accepte de rendre un service au personnage en échange de sa liberté.

Le piège en question prend la forme d'un *cercle magique*, lancé par le personnage et dont l'énergie est dirigée vers l'intérieur. Le mage doit indiquer le type exact d'entité qu'il appelle, ainsi que son nom s'il le connaît.

La cible a droit à un jet de Volonté. Si elle le réussit, elle résiste à l'appel. Dans le cas contraire, elle est instantanément attirée dans le piège (sans test de résistance à la magie). Elle peut en sortir si elle possède des pouvoirs de déplacement dimensionnel (*téléportation*, etc.) ou en réussissant un test de résistance à la magie ou de Charisme (DD 15 + moitié du niveau de lanceur de sorts du mage + modificateur de Charisme du mage). La créature peut faire appel à chacune de ces trois méthodes une fois par jour. Si elle parvient à se libérer, elle a le choix entre s'enfuir ou attaquer le mage. *Ancre dimensionnelle* l'empêche de se libérer du cercle à l'aide de sorts de déplacement dimensionnel. Le personnage peut rendre le piège plus sûr en y ajoutant un diagramme d'appel (voir *cercle magique contre le Mal*).

Si l'entité n'arrive pas à s'échapper, le mage peut la garder enfermée aussi longtemps qu'il le souhaite. Il peut l'inciter à lui rendre un service en le lui décrivant et en lui offrant éventuellement quelque chose en échange. Le personnage et l'entité effectuent alors un test de Charisme. On attribue un bonus de +0 à +6, en fonction du type de service et de la récompense promise, qui s'ajoute au résultat du test du mage. Si la créature l'emporte, elle refuse. Il est possible de lui faire une nouvelle offre (ou de renouveler la même) 24 heures plus tard. La procédure peut être répétée jusqu'à ce que l'entité accepte ou parvienne à se libérer, à moins que le personnage ne décide de se débarrasser d'elle à l'aide d'un autre sort. La créature n'accepte jamais de rendre un service impossible ou déraisonnable. Si le mage obtient un 1 (avant modification) au test de Charisme, son prisonnier s'échappe du *cercle magique*, ce qui lui permet de s'enfuir ou d'attaquer.

Une fois le service rendu, la créature prévient le personnage qu'elle s'est acquittée de sa tâche et repart instantanément chez elle, mais rien ne l'empêche de se venger par la suite. Si on lui assigne une mission illimitée dans le temps (comme "Attends ici" ou "Protège cet endroit contre toute attaque"), le sort dure 1 jour par niveau du mage et la créature a la possibilité d'y échapper instantanément (en utilisant l'une des trois méthodes indiquées plus haut). Notez qu'une entité suffisamment intelligente peut déformer les instructions de son "maître" en les interprétant comme cela l'arrange.

Un sort d'appel convoquant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type. Par exemple, contrat est un sort d'eau quand on s'en sert pour appeler un élémentaire de l'Eau.

Contrat intermédiaire

Invocation (appel) [voir description de *contrat*]

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G

Cibles : jusqu'à 3 élémentaires ou Extérieurs (ne totalisant pas plus de 12 DV), apparaissant à 9 m ou moins les uns des autres

Ce sort est semblable à *contrat*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une entité ayant jusqu'à 12 DV, ou plusieurs créatures du même type dont la somme des DV ne dépasse pas 12. Chacune a droit à un jet de sauvegarde et à la possibilité de s'échapper, et le mage doit les convaincre une par une de lui rendre service.

Contrat suprême

Invocation (appel) [voir description de *contrat*]

Niveau : Ens/Mag 8

Composantes : V, G

Cibles : jusqu'à 3 élémentaires ou Extérieurs (ne totalisant pas plus de 18 DV), apparaissant à 9 m ou moins les uns des autres

Ce sort est semblable à *contrat*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une entité ayant jusqu'à 18 DV, ou plusieurs créatures du même type dont la somme des DV ne dépasse pas 18. Chacune a droit à un jet de sauvegarde et à la possibilité de s'échapper, et le mage doit les convaincre une par une de lui rendre service.

Contrôle de l'eau

Transmutation [eau]

Niveau : Dru 4, Eau 4, Ens/Mag 6, Prê 4

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : toute l'eau comprise dans une zone de 3 m/niveau x 3 m/niveau x 60 cm/niveau (F)

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : non

En fonction de la version choisie, ce sort permet d'augmenter ou de diminuer la quantité d'eau affectée.

Abaissement des eaux. Le niveau de l'eau (ou de tout liquide similaire) baisse de 60 centimètres par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un minimum de deux ou trois centimètres). La zone affectée prend la forme d'un parallélépipède rectangle dont les côtés font jusqu'à 3 mètres de long par niveau. Sur une vaste étendue d'eau (océan, grand lac, etc.), le sort génère un tourbillon attirant les embarcations vers le bas, ce qui risque de les renverser et les empêche de s'arracher à la zone affectée par leurs propres moyens. Lancé directement sur un élémentaire de l'Eau ou une autre créature à base d'eau, *abaissement des eaux* fonctionne comme un sort de lenteur. Il reste sans effet sur les autres créatures.

Élévation des eaux. Le niveau de l'eau (ou de tout liquide similaire) s'élève de 60 centimètres par niveau de lanceur de sorts. Les embarcations soulevées de la sorte redescendent naturellement le long des pentes du monticule d'eau ainsi créé. Si la zone d'effet se trouve tout près d'une plage ou du bord d'une rivière, l'eau peut provoquer une inondation lorsqu'elle retombe.

Quelle que soit la version choisie, il est possible de doubler l'une des dimensions horizontales en réduisant l'autre de moitié.

Composantes matérielles profanes : une goutte d'eau (pour *élévation des eaux*) ou une pincée de poussière (pour *abaissement des eaux*).

Contrôle des morts-vivants

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : jusqu'à 2 DV de morts-vivants/niveau, distants de moins de 9 m les uns des autres

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Grâce à ce sort, le personnage peut contrôler les morts-vivants pour un temps limité. Il leur donne ses ordres oralement. La communication télépathique est impossible, mais les morts-vivants le comprennent quelle que soit la langue qu'il parle. Même s'il lui est impossible de s'exprimer (par exemple, à cause d'un sort de *silence*), les créatures affectées ne l'attaquent pas. Quand le sort cesse de faire effet, les morts-vivants recommencent à agir normalement. Ceux qui sont intelligents se souviennent que le personnage les a temporairement contrôlés.

Composantes matérielles : un fragment d'os et un petit bout de viande crue.

Contrôle mineur des morts-vivants

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 mort-vivant

Durée : 1 jour/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de contrôler un mort-vivant dans une certaine mesure. Si celui-ci est intelligent, il perçoit tout ce que dit et fait le personnage de la manière la plus favorable qui soit (son attitude est amicale) et ne l'attaquera pas avant la fin du sort. Le personnage peut tenter de lui donner des instructions, mais il lui faut remporter un test de Charisme opposé pour convaincre le sujet de faire quelque chose qui lui déplaît (une seule chance). Un mort-vivant ainsi contrôlé n'obéit jamais à un ordre suicidaire, mais il est possible de contourner cette restriction (voir *charme-personne*).

Un mort-vivant inintelligent (comme un squelette ou un zombi) n'a droit à aucun jet de sauvegarde contre ce sort. Lorsque le personnage contrôle un être dénué de conscience, il ne peut lui donner que des ordres simples, comme "Viens ici", "Va là-bas", "Combats", "Reste là", etc. Ce type de mort-vivant ne résiste même pas aux ordres suicidaires ou simplement nuisibles.

Tout acte du personnage ou de ses alliés menaçant le sujet met instantanément un terme au sort (quelle que soit l'Intelligence du mort-vivant).

Les ordres ne sont pas donnés via télépathie. Le mort-vivant doit donc être capable de comprendre le personnage.

Composantes matérielles : un petit morceau de viande crue et un fragment d'os.

Contrôle des plantes

Transmutation

Niveau : Dru 8, Flore 8

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : jusqu'à 2 DV de créatures végétales/niveau, chacune devant se trouver à 9 m ou moins des autres

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : non

Le personnage exerce un contrôle sur les actions de créatures végétales. Il leur donne des ordres de vive voix et elles les comprennent, quelle que soit la langue utilisée. Si toute forme de communication vocale est impossible (dans la zone d'effet d'un sort de *silence*, par exemple), les plantes contrôlées n'attaquent pas le personnage. Au terme du sort, les sujets recouvrent leur comportement habituel.

Les ordres suicidaires ou destructeurs sont tout bonnement ignorés.

Contrôle des vents

Transmutation [air]

Niveau : Air 5, Dru 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 12 m/niveau

Zone d'effet : cylindre de 12 m de rayon/niveau et de 12 m de haut

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : non

Cette incantation permet de contrôler le vent dans la zone d'effet. Le personnage peut modifier sa vitesse, mais aussi la direction dans laquelle il souffle. Une fois ces changements apportés, ils se maintiennent jusqu'au terme du sort, à moins que le druide (ou prêtre) ne désire les modifier de nouveau, ce qu'il peut faire sur simple concentration. Il est possible de créer une zone de calme faisant jusqu'à 24 mètres de diamètre au centre de la zone d'effet, mais aussi de limiter l'effet du sort à une zone circulaire se conformant aux limites de portée (par exemple, une tornade de 6 mètres de diamètre apparaissant à 30 mètres du personnage).

Direction du vent. Le jeteur de sorts a le choix entre l'une des quatre options suivantes :

- Une brise partant du centre de l'effet et soufflant dans toutes les directions avec une force égale.
- Une brise provenant de toutes les directions et soufflant vers le centre, puis vers le haut au contact de la zone de calme.
- Des vents tourbillonnants, tournant autour du centre dans le sens des aiguilles d'une montre ou le sens contraire.
- Une rafale de vent soufflant dans une direction donnée et balayant la zone.

Force du vent. Le personnage peut augmenter ou diminuer la force du vent d'un cran tous les trois niveaux de lanceur de sorts. Les créatures présentes dans la zone concernée doivent réussir un jet de Vigueur par round si elles ne veulent pas subir les effets du vent.

Un vent important (30 km/h) rend la navigation à voile difficile.

S'il est violent (50 km/h), navires et bâtiments subissent de légers dégâts.

Une tempête (80 km/h) empêche la plupart des créatures de voler, déracine les petits arbres, détruit les bâtiments en bois léger, arrache les toits et met les navires en péril.

Un ouragan (120 km/h) détruit les bâtiments en bois massif, déracine parfois les gros arbres et coule la plupart des navires.

Enfin, une tornade (280 km/h) détruit tous les bâtiments non fortifiés et déracine même les plus gros arbres.

Contrôle du climat

Transmutation

Niveau : Air 7, Dru 7, Ens/Mag 7, Prê 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes (voir description)

Portée : 3 km

Zone d'effet : zone de 3 km centrée sur le jeteur de sorts (voir description)

Durée : 4d12 heures (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de modifier radicalement le climat dans la zone choisie. L'incantation demande 10 minutes, après quoi il faut attendre 10 minutes supplémentaires pour que les effets se manifestent. On détermine les conditions climatiques en vigueur. Le personnage peut les modifier en fonction de la saison et de la région dans laquelle il se trouve.

Saison	Climat possible
Printemps	Tornade, orage, tempête de neige ou temps chaud
Été	Pluie torrentielle, vague de chaleur ou grêle
Automne	Temps chaud ou froid, brouillard ou neige fondue
Hiver	Froid glacial, blizzard ou fonte des neiges
Fin de l'hiver	Ouragan ou printemps précoce (zones côtières)

Le personnage contrôle les tendances générales définissant le climat désiré, comme par exemple la force et la direction du vent. Par contre, il ne lui appartient pas de décider les points plus précis (tels que les endroits où la foudre frappe, le tracé suivi par une tornade, etc.). Une fois l'effet du sort choisi, le climat local se modifie graduellement jusqu'à obtenir le résultat souhaité au bout de 10 minutes. À partir de ce moment, le climat se maintient jusqu'au terme du sort, à moins que le personnage ne décide de le changer de nouveau, ce qui lui demande une action simple (auquel cas le nouveau climat se manifeste 10 minutes plus tard). Les manifestations contradictoires (un épais brouillard et un vent violent, par exemple) ne peuvent exister en même temps.

Contrôle du climat permet également de dissiper les manifestations climatiques indiquées, qu'elles soient naturelles ou non.

Lancé par un druide, le sort voit sa durée doublée et sa zone d'effet passe à 4,5 kilomètres de rayon.

Convocation d'alliés naturels I

Invocation (convocation) [voir description]

Niveau : Dru 1, Rôd 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : 1 créature convoquée

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort convoque une créature naturelle qui attaque ensuite les ennemis du personnage du mieux qu'elle peut. Elle se manifeste à l'endroit décidé par le personnage et agit immédiatement, pendant le tour du personnage. Si le druide (ou le rôleur) est capable de communiquer avec elle, il peut lui dire qui combattre, qui laisser en paix, ou même lui donner d'autres instructions.

Un monstre convoqué ne peut à son tour convoquer d'autres créatures. Il ne peut pas davantage user de ses facultés de téléportation ou de déplacement planaire. Une créature ne peut pas être convoquée dans un environnement qui ne saurait assurer sa survie. Par exemple, un marsouin ne peut être convoqué que dans un environnement aquatique.

Le sort invoque l'une des créatures de la liste de niveau 1 sur la table qui suit. Le personnage choisit la créature convoquée et peut en changer chaque fois qu'il lance le sort. Sauf indication contraire, toutes les créatures sont d'alignement neutre.

Convocation d'alliés naturels II

Invocation (convocation) [voir description]

Niveau : Dru 2, Rôd 2

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 2 ou 1d3 créatures de niveau 1 (qui doivent toutes être du même type).

Convocation d'alliés naturels III

Invocation (convocation) [voir description]

Niveau : Dru 3, Rôd 3

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 3, 1d3 créatures de niveau 2 ou 1d4+1 créatures de niveau 1 (quand le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).

Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type. Par exemple, *convocation d'alliés naturels III* est un sort de feu quand on s'en sert pour appeler une salamandre.

Convocation d'alliés naturels IV

Invocation (convocation) [voir description]

Niveau : Dru 4, Rôd 4

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 4, 1d3 créatures de niveau 3 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).

Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type.

Convocation d'alliés naturels V

Invocation (convocation) [voir description]

Niveau : Dru 5

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 5, 1d3 créatures de niveau 4 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).

Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type.

Convocation d'alliés naturels VI

Invocation (convocation) [voir description]

Niveau : Dru 6

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 6, 1d3 créatures de niveau 5 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).

Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type.

Convocation d'alliés naturels VII

Invocation (convocation) [voir description]

Niveau : Dru 7

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 7, 1d3 créatures de niveau 6 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).

Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type.

Convocation d'alliés naturels VIII

Invocation (convocation) [voir description]

Niveau : Dru 8

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 8, 1d3 créatures de niveau 7 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).

Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type.

Convocation d'alliés naturels IX

Invocation (convocation) [voir description]

Niveau : Dru 9

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 9, 1d3 créatures de niveau 8 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).

Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type.

Convocation d'alliés naturels

Niveau 1

Aigle (animal)

Chouette (animal)

Marsouin* (animal)

Pieuvre* (animal)

Rat sanguinaire

Serpent venimeux, taille P (animal)

Singe (animal)

Niveau 2

Blaireau sanguinaire
Calmar* (animal)
Chauve-souris sanguinaire
Crocodile (animal)
Élémentaire (au choix), taille P
Glouton (animal)
Hippogriffe
Ours noir (animal)
Requin, taille M* (animal)
Serpent venimeux, taille P (animal)

Niveau 3

Aigle géant [NB]
Belette sanguinaire
Gorille (animal)
Hibou géant [NB]
Lion
Loup sanguinaire
Requin, taille G* (animal)
Satyre [CN ; sans flûte de Pan]
Serpent constricteur (animal)
Serpent venimeux, taille G (animal)
Thoqua

Niveau 4

Arrawak, jeune
Crocodile géant (animal)
Deinonychus (dinosaurie)
Élémentaire (au choix), taille M
Félin marin*
Glouton sanguinaire
Gorille sanguinaire
Licorne [CB]
Requin, taille TG (animal)
Salamandre, flamion [NM]
Sanglier sanguinaire
Serpent venimeux, taille TG (animal)
Tigre (animal)
Tojanida, jeune
Xorn, petit

Niveau 5

Arrawak, adulte
Élasmosaure* (dinosaurie)
Élémentaire (au choix), taille G
Griffon
Jann (génie)
Lion sanguinaire
Nixe (esprit follet)
Orque épaulard (animal)
Ours polaire (animal)
Rhinocéros (animal)
Satyre [CN ; avec flûte de Pan]
Serpent constricteur géant (animal)
Tojanida, adulte*

Niveau 6

Élémentaire (au choix), taille TG
Éléphant (animal)

Girallon
Mégaraptor (dinosaur)
Ours sanguinaire
Pieuvre géante* (animal)
Pixie (esprit follet) [NB ; pas de flèches spéciales ; incapable de lancer *danse irrésistible*]
Salamandre commune [NM]
Baleine*
Xorn, moyen

Niveau 7

Arrawak, ancien
Cachalot* (animal)
Calmar géant* (animal)
Djinn (génie) [NB]
Élémentaire (au choix), noble
Pixie (esprit follet) [NB ; avec flèches de sommeil ; incapable de lancer *danse irrésistible*]
Tigre sanguinaire
Traqueur invisible
Tricératops (dinosaur)
Tyrannosaure (dinosaur)
Xorn, grand

Niveau 8

Requin sanguinaire*
Rukh
Salamandre, noble [NM]
Tojanida, ancien

Niveau 9

Élémentaire, seigneur
Grig (esprit follet) [NB ; avec violon]
Licorne, destrier céleste
Pixie (esprit follet) [NB ; avec flèches de sommeil et de perte de mémoire ; capable de lancer *danse irrésistible*]

* Ne peut être convoqué que dans un environnement aquatique.

Convocation d'instrument

Invocation (convocation)
Niveau : Bard 0
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 round
Portée : 0 m
Effet : 1 instrument portable convoqué
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort convoque un instrument de musique portable, au choix du personnage. Cet instrument apparaît dans ses mains ou à ses pieds (la décision lui revient). Il s'agit d'un instrument normal de son type. Un seul instrument apparaît par utilisation du sort, et seul le barde peut en jouer. Il est impossible de convoquer un instrument qu'on ne peut tenir à deux mains (comme une harpe, un piano ou un orgue).

Convocation d'ombres

Illusion (ombre)
Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : voir description
Effet : voir description
Durée : voir description

Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction) ; variable (voir description)

Résistance à la magie : oui (voir description)

Ce sort permet d'invoquer la matière même du plan de l'Ombre afin de donner naissance à un ou plusieurs êtres, objets ou effets magiques. *Convocation d'ombres* permet ainsi de reproduire l'effet de n'importe quel sort d'invocation (convocation) ou d'invocation (création) de magicien ou d'ensorceleur du 3^e niveau ou moins. L'efficacité du résultat est fortement réduite (20 % de l'original seulement), mais les créatures persuadées de la réalité de l'illusion sont affectées normalement.

Tout individu ayant la moindre interaction avec l'objet, l'effet magique ou la créature d'ombre a droit à un jet de Volonté. En cas de succès, il prend conscience qu'il a affaire à une ombre.

Les sorts d'attaque, tels que *flèche acide*, ont leur effet normal à moins que leur cible ne réussisse un jet de Volonté (auquel cas les dégâts infligés se montent seulement à 20 % du total normal). Si le sort ne cause pas de dégâts, l'effet généré est cinq fois moins puissant (le cas échéant) ou n'a que 20 % de chances de se manifester. Les sorts reproduits à l'aide de *convocation d'ombres* autorisent les jets de sauvegarde et de résistance à la magie correspondant à l'effet simulé. Toutefois, le DD du jet de sauvegarde est fixé conformément au niveau de la *convocation d'ombres* (5^e) plutôt qu'à celui du sort normal.

Objets et substances d'ombre, comme *brume de dissimulation*, ont leur effet normal, sauf pour qui n'y croit pas. Contre les créatures qui les reconnaissent pour des illusions, ils n'ont qu'un cinquième de leur puissance ou 20 % de chances de fonctionner.

Les créatures d'ombre n'ont que 20 % de leurs points de vie habituels (et ce, qu'on les reconnaissse pour ce qu'elles sont ou non). Elles infligent des dégâts normaux et leurs pouvoirs (et faiblesses spécifiques) sont eux aussi normaux. Mais pour peu que l'on s'aperçoive qu'il ne s'agit que d'ombres, les dégâts qu'elles infligent diminuent (20 % du total habituel) et leurs pouvoirs spéciaux n'occasionnant pas de dégâts n'ont que 20 % de chances de fonctionner (jetez les dés à chaque utilisation du pouvoir concerné). De plus, leur bonus d'armure est cinq fois moins important qu'habituellement, en arrondissant à l'entier inférieur (par exemple, un bonus de +7 conférant une CA totale de 17 tomberait à +1, pour une CA de 11).

Les personnes qui réussissent leur jet de sauvegarde voient les créatures, objets ou effets magiques convoqués comme des silhouettes translucides superposées sur de vagues zones d'ombre.

Les objets réussissent automatiquement leur jet de Volonté contre ce sort.

Convocation d'ombres suprême

Illusion (ombre)

Niveau : Ens/Mag 7

Ce sort est semblable à *convocation d'ombres*, si ce n'est qu'il permet de reproduire les invocations d'ensorceleur ou de magicien jusqu'au 6^e niveau et que les créatures, objets ou effets magiques qu'il permet de créer ont 60 % de leur potentiel habituel (au lieu de 20 % seulement).

Convocation de monstres I

Invocation (convocation) [voir description]

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1, Prê 1

Composantes : V, G, F/FD

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Effet : 1 créature convoquée

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Cette incantation convoque une entité origininaire d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique) qui attaque ensuite les ennemis de celui qui l'a appelée. Elle se manifeste à l'endroit décidé par le personnage et agit immédiatement, pendant le tour de jeu du personnage. Elle se bat en faisant appel à tous ses pouvoirs. Si le personnage est capable de communiquer avec elle, il est possible de lui demander de ne pas attaquer, de ne s'en prendre qu'à certaines créatures, ou encore d'obéir à d'autres ordres.

Le sort invoque l'une des créatures de la liste de niveau 1 sur la table qui suit. Le personnage choisit la créature convoquée et peut en changer chaque fois qu'il lance le sort. Pour de plus amples renseignements sur ces créatures.

Un monstre convoqué ne peut à son tour convoquer d'autres créatures. Il ne peut pas davantage user de ses facultés de téléportation ou de déplacement planaire. Une créature ne peut pas être convoquée dans un

environnement qui ne saurait assurer sa survie. Par exemple, un marsouin céleste ne peut être convoqué que dans un environnement aquatique.

Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type. Par exemple, *convocation de monstres I* est un sort du Mal quand on s'en sert pour appeler un rat sanguinaire infernal.

Focaliseur profane : un sac minuscule et une petite bougie (qui n'a pas besoin d'être allumée).

Convocation de monstres II

Invocation (convocation) [voir description de *convocation de monstres I*]

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2, Prê 2

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 2 ou 1d3 créatures de niveau 1 (qui doivent tous être du même type). Voir la table de convocation des monstres.

Convocation de monstres III

Invocation (convocation) [voir description *convocation de monstres I*]

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3, Prê 3

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 3, 1d3 créatures de niveau 2 ou 1d4+1 créatures de niveau 1 (quand le personnage convoque plusieurs monstres, ceux-ci doivent tous être du même type).

Convocation de monstres IV

Invocation (convocation) [voir description *convocation de monstres I*]

Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4, Prê 4

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 4, 1d3 créatures de niveau 3 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs monstres, ceux-ci doivent tous être du même type).

Convocation de monstres V

Invocation (convocation) [voir description *convocation de monstres I*]

Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5, Prê 5

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 5, 1d3 créatures de niveau 4 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs monstres, ceux-ci doivent tous être du même type).

Convocation de monstres VI

Invocation (convocation) [voir description *convocation de monstres I*]

Niveau : Bard 6, Ens/Mag 6, Prê 6

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 6, 1d3 créatures de niveau 5 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs monstres, ceux-ci doivent tous être du même type).

Convocation de monstres VII

Invocation (convocation) [voir description *convocation de monstres I*]

Niveau : Ens/Mag 7, Prê 7

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 7, 1d3 créatures de niveau 6 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs monstres, ceux-ci doivent tous être du même type).

Convocation de monstres VIII

Invocation (convocation) [voir description *convocation de monstres I*]

Niveau : Ens/Mag 8, Prê 8

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 8, 1d3 créatures de niveau 7 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs monstres, ceux-ci doivent tous être du même type).

Convocation de monstres IX

Invocation (convocation) [voir description *convocation de monstres I*]

Niveau : Bien 9, Chaos 9, Ens/Mag 9, Loi 9, Mal 9, Prê 9

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 9, 1d3 créatures de niveau 8 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs monstres, ceux-ci doivent tous être du même type).

Convocation de monstres

Niveau 1

Chien céleste	LB
Chouette céleste	LB
Marsouin céleste*	NB
Punaise de feu géante céleste	NB
Blaireau céleste	CB
Singe céleste	CB
Corbeau fiélon	LM
Rat sanguinaire fiélon	LM
Mille-pattes monstrueux fiélon, taille M	NM
Scorpion monstrueux fiélon, taille P	NM
Araignée monstrueuse fiélonne, taille P	CM
Faucon fiélon	CM
Pieuvre fiélonne*	CM
Serpent venimeux fiélon, taille P	CM

Niveau 2

Abeille géante céleste	LB
Chien de selle céleste	NB
Scarabée géant céleste	NB
Aigle céleste	CB
Calmar fiélon*	LM
Lémure (diable)	LM
Loup fiélon	LM
Mille-pattes monstrueux fiélon, taille G	NM
Requin fiélon, taille M	NM
Scorpion monstrueux fiélon, taille M	NM
Araignée monstrueuse fiélonne, taille M	CM
Serpent venimeux fiélon, taille M	CM

Niveau 3

Ours noir céleste	LB
Bison céleste	NB
Blaireau sanguinaire céleste	CB
Hippogriffe céleste	CB
Élémentaire (au choix), taille P	N
Belette sanguinaire fiélonne	LM
Gorille fiélon	LM
Molosse satanique	LM
Serpent constricteur fiélon	LM
Chauve-souris sanguinaire fiélonne	NM

Mille-pattes monstrueux fiélon, taille TG	NM
Sanglier fiélon	NM
Crocodile fiélon	CM
Dretch (démon)	CM
Glouton fiélon	CM
Serpent venimeux fiélon, taille G	CM

Niveau 4

Archon lumineux	LB
Hibou géant céleste	NB
Aigle géant céleste	CB
Lion céleste	CB
Méphite (au choix)	N
Guêpe géante fiélonne	LM
Loup sanguinaire fiélon	LM
Chien de Yeth	NM
Mante religieuse géante fiélonne	NM
Requin fiélon, taille G*	NM
Araignée monstrueuse fiélonne, taille G	CM
Hurleur	CM
Serpent venimeux fiélon, taille TG	CM

Niveau 5

Archon canin	LB
Ours brun céleste	LB
Charançon géant céleste	NB
Félin marin céleste*	NB
Griffon céleste	CB
Élémentaire (au choix), taille M	N
Achaïeraï	LM
Deinonychus fiélon	LM
Diable barbu	LM
Gorille sanguinaire fiélon	LM
Requin sanguinaire, taille TG	NM
Sanglier sanguinaire fiélon	NM
Molosse d'ombre	NM
Scorpion monstrueux fiélon, taille G	NM
Crocodile géant fiélon	CM
Glouton sanguinaire fiélon	CM
Tigre fiélon	CM

Niveau 6

Ours polaire céleste	LB
Orque épaulard*	NB
Bralani (éladrin)	CB
Lion sanguinaire céleste	CB
Élémentaire (au choix), taille G	N
Jann (génie)	N
Chaosien	CN
Diable à chaînes	LM
Xill	LM
Mille-pattes monstrueux fiélon, taille Gig	NM
Rhinocéros fiélon	NM
Araignée monstrueuse fiélonne, taille TG	CM
Élasmosaure fiélon*	CM
Serpent constricteur géant fiélon	CM

Niveau 7

Éléphant céleste	LB
Avoral (guardinal)	NB

Baleine céleste*	NB
Djinn (génie)	CB
Élémentaire (au choix), taille TG	N
Traqueur invisible	N
Diable osseux	LM
Mégaraptor fiélon	LM
Scorpion monstrueux fiélon, taille TG	NM
Babau (démon)	CM
Girallon fiélon	CM
Pieuvre géante fiélonne*	CM

Niveau 8

Ours sanguinaire céleste	LB
Cachalot céleste	NB
Tricératops céleste	NB
Lilende	CB
Élémentaire (au choix), noble	N
Calmar géant fiélon	LM
Chat d'enfer	LM
Mille-pattes monstrueux fiélon, taille C	NM
Araignée monstrueuse fiélonne, taille Gig	CM
Tigre sanguinaire fiélon	CM
Tyrannosaure fiélon	CM
Vrock (démon)	CM

Niveau 9

Couatl	LB
Léonal (guardinal)	NB
Rukh céleste	CB
Élémentaire (au choix), seigneur	N
Diable barbelé	LM
Requin sanguinaire fiélon*	NM
Scorpion monstrueux fiélon, taille Gig	NM
Tormante	NM
Araignée monstrueuse fiélonne, taille C	CM
Bébilith (démon)	CM
Hezrou (démon)	CM

* Ne peut être convoqué que dans un environnement aquatique.

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Les sorts II

Coquille antiplantes

Abjuration

Niveau : Dru 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 3 m

Zone d'effet : émanation de 3 m de rayon centrée sur le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort génère une barrière invisible et mobile qui protège quiconque se trouve à l'intérieur contre les attaques des créatures végétales et des plantes animées. Comme c'est le cas pour la plupart des sorts d'abjuration, la protection disparaît aussitôt si l'on s'en sert pour repousser activement une créature.

Coquille antivie

Abjuration

Niveau : Dru 6, Faune 6, Prê 6

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 round

Portée : 3 m

Zone d'effet : émanation de 3 m de rayon, centrée sur le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort génère un champ d'énergie hémisphérique, invisible et mobile, interdisant à la plupart des créatures vivantes d'entrer à l'intérieur. Il barre le passage aux animaux, aberrations, créatures magiques, dragons, fées, géants, humanoïdes, humanoïdes monstrueux, plantes, vases, ainsi qu'à la vermine. Par contre, créatures artificielles, élémentaires, Extérieurs et morts-vivants ne sont pas gênés.

Le sort a uniquement des vertus défensives. Comme c'est le cas pour la plupart des sorts d'abjuration, la protection disparaît aussitôt si l'on s'en sert pour repousser activement une créature.

Corde animée

Transmutation

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 corde (ou objet assimilé) ne dépassant pas une longueur de 15 m + 1,50 m/niveau (voir description)

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet d'animer tout objet ressemblant à une corde (fil, ficelle, câble, etc.). La longueur maximale indiquée correspond à une corde de 2,5 centimètres de diamètre. Diminuez-la de 50 % chaque fois que le diamètre est doublé, ou augmentez-la d'autant s'il est réduit de moitié.

Les ordres que le personnage peut donner à la corde sont "Enroule-toi" (elle se range par terre en un joli tas), "Enroule-toi et noue-toi", "Forme une boucle", "Forme une boucle et noue-toi", "Attache" et toutes les instructions inverses ("Déroule-toi", etc.). Le mage peut donner un ordre par round au prix d'une action de mouvement, comme s'il dirigeait un sort actif.

La corde peut uniquement s'enrouler autour des objets ou créatures se trouvant à moins de 30 centimètres d'elle. Elle est incapable de se déplacer par elle-même et, si l'on souhaite s'en servir à distance, il faut la lancer sur la cible choisie, ce qui nécessite une attaque de contact à distance (facteur de portée de 3 mètres). La plupart des cordes ont 2 points de résistance, une CA de 10 et peuvent être cassées via un test de Force (DD 23). La corde n'inflige pas le moindre point de dégâts, mais il est possible de l'utiliser pour faire tomber une créature ou pour l'immobiliser en l'entortillant autour de ses jambes. Dans les deux cas, la cible échappe à l'attaque en réussissant un jet de Réflexes. Si la créature enchevêtrée désire lancer un sort, il lui faut réussir un test de Concentration (DD 15). Elle peut se libérer en réussissant un test d'Évasion (DD 20).

La corde elle-même n'est pas magique, pas plus que les noeuds qu'elle fait.

Ce sort confère un bonus de +2 aux tests de Maîtrise des cordes.

Enfin, il ne saurait animer des objets tenus ou portés par une créature.

Corde enchantée

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 corde faisant entre 1,50 m et 9 m de long

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Lorsque ce sort est jeté sur une corde longue de 1,50 mètre à 9 mètres, l'une de ses extrémités se dresse à la verticale, comme si elle était accrochée à quelque chose de solide. En fait, elle se fixe dans un espace extradimensionnel se trouvant en bordure du multivers (l'infinité des plans). Les créatures comprises dans cet espace sont à l'abri des sorts (y compris les divinations), à moins que ceux-ci ne fonctionnent d'un plan à l'autre. L'espace peut contenir jusqu'à huit créatures, quelle que soit leur taille. Quiconque se trouve à l'intérieur peut remonter la corde, qui donne alors l'impression de disparaître. Dans ce cas, la corde compte comme une créature pour ce qui est de la place qu'elle occupe. Elle peut soutenir jusqu'à 8 tonnes ; un poids plus important l'arrache. Aucun sort ne peut être lancé vers l'espace dimensionnel (ou en sortir), et ce dernier n'est pas non plus affecté par les sorts de zone. Quiconque est monté se réfugier à l'intérieur peut regarder au dehors par une fenêtre de 1,50 mètre x 90 centimètres, centrée sur la corde. Cette fenêtre est présente dans le plan Matériel mais est invisible. Une créature détectant l'invisible peut la voir, mais pas ce qui se trouve au-delà. Tout ce qui se trouve dans l'espace dimensionnel retombe à la fin du sort. Une seule personne à la fois peut grimper à la corde. Notez que si l'on ne rejoint pas l'espace extradimensionnel, le sort permet de monter jusqu'à 9 mètres de hauteur dans le plan où l'on se trouve.

Note. Il est extrêmement dangereux de créer (ou d'amener) un espace extradimensionnel à l'intérieur d'un autre.

Composantes matérielles : de l'extrait de poudre de maïs et un bout de parchemin torsadé.

Corps de fer

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 8, Terre 8

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Ce sort transforme le corps du personnage en fer organique, ce qui lui confère plusieurs résistances et capacités particulièrement puissantes.

Le jeteur de sorts gagne une réduction des dégâts de (15/adamantium). Il devient immunisé contre la cécité, les coups critiques, les affaiblissements temporaires de caractéristique, la surdité, les maladies, la noyade, l'électricité, le poison, l'étourdissement et tous les sorts ou attaques qui affectent son métabolisme ou sa respiration, pour la bonne et simple raison que son organisme cesse de fonctionner normalement tant que dure le sort. L'acide et le feu (sous toutes ses formes) ne lui infligent que des dégâts réduits de moitié. Par contre, il devient vulnérable aux attaques spéciales affectant les golems de fer.

Dans le même temps, le personnage bénéficie d'un bonus d'altération de +6 en Force, contrebalancé par un malus équivalent (-6) en Dextérité (sans que cette caractéristique puisse toutefois tomber en dessous de 1). Sa vitesse de déplacement est réduite de moitié. S'il est mage, il a 50 % de chances de rater ses sorts profanes et

subit l'équivalent d'une pénalité d'armure de -8 (comme s'il portait un harnois complet). Il ne peut rien boire (ce qui l'empêche d'utiliser les potions) et il lui est également impossible de jouer d'un instrument à vent. Ses attaques à mains nues infligent des dégâts égaux à un gourdin conçu pour un individu de sa taille (1d4 pour les personnages de taille P et 1d6 pour les personnages de taille M), et l'on considère alors qu'il est armé. Le poids du personnage est décuplé, ce qui fait qu'il coule à pic s'il est plongé dans un liquide. Son organisme modifié lui permet toutefois de résister à la plus terrible pression qui soit... du moins, jusqu'à la fin du sort. *Composantes matérielles profanes* : un petit bout de fer ayant fait partie d'un golem de fer, de l'armure d'un héros ou d'une machine de guerre.

Couleurs dansantes

Illusion (mirage) [mental]

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 4,50 m

Zone d'effet : rayonnement en forme de cône

Durée : instantanée (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Un cône de couleurs vives et tourbillonnantes jaillit de la main tendue du personnage, provoquant étourdissement, cécité temporaire ou perte de connaissance chez les créatures affectées. Le sort affecte chaque cible en fonction de ses DV :

Jusqu'à 2 DV. Perte de connaissance, cécité et étourdissement pendant 2d4 rounds, puis cécité et étourdissement pendant 1d4 rounds et étourdissement pendant 1 round (seules les créatures vivantes peuvent perdre connaissance).

3 ou 4 DV. Cécité et étourdissement pendant 1d4 rounds, et étourdissement pendant 1 round.

5 DV ou plus. Étourdissement pendant 1 round.

Les êtres dénués de vision ne sont pas affectés par *couleurs dansantes*.

Composantes matérielles : trois pincées de poudre ou de sable (une rouge, une jaune et une bleue).

Coup au but

Divination

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : voir description

Le personnage lançant ce sort sait intuitivement comment frapper pour que son attaque soit la plus efficace possible. Son prochain jet d'attaque (qui doit avoir lieu au plus tard le round suivant l'incantation) bénéficie d'un bonus d'intuition de +20. De plus, il n'a aucune chance de rater une cible camouflée.

Focaliseur : la reproduction en miniature d'une cible d'archer en bois.

Courroux de l'ordre

Évocation [Loi]

Niveau : Loi 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : toutes les créatures non loyales atteintes par un rayonnement emplissant un cube de 9 m d'arête

Durée : instantanée (1 round ; voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, partiel (voir description)

Résistance à la magie : oui

Le prêtre canalise et libère la puissance de la Loi contre ses ennemis. Le sort prend la forme d'une grille tridimensionnelle d'énergie pure. Il affecte toutes les créatures d'alignement neutre ou chaotique (mais pas loyal).

Les créatures chaotiques atteintes perdent 1d8 points de vie tous les deux niveaux de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 5d8 (1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts pour les Extérieurs chaotiques, jusqu'à un maximum de 10d6), et sont hébétées pendant 1 round. Un jet de Réflexes réussi annule l'hébètement et réduit les dégâts de moitié.

Les créatures neutres sont moins affectées (dégradés réduits de moitié, pas d'hébètement). Si elles réussissent leur jet de Volonté, les dégâts qu'elles subissent tombent au quart du total indiqué par les dés.

Coursier fantôme

Invocation (création)

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 0 m

Effet : 1 équidé quasi réel

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître une créature quasi réelle ayant la forme d'un cheval de taille G. Seul le personnage (ou celui pour qui il a lancé le sort) peut la monter. Le coursier fantôme a une tête et un corps noirs, une crinière et une queue grises, et des sabots translucides et intangibles qui ne font pas le moindre bruit. Il est harnaché de ce qui ressemble à une selle, un mors et des rênes. Il ne combat jamais, mais terrifie les animaux normaux, qui sont incapables de l'attaquer.

Le cheval a une CA de 18 (-1 taille, +4 armure naturelle, +5 Dex) et 7 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts. Il disparaît dès qu'il perd tous ses points de vie. Sa vitesse de déplacement est de 6 mètres par niveau de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 72 mètres au niveau 12. Il peut porter son cavalier plus 5 kilos par niveau de lanceur de sorts.

Le coursier acquiert certains pouvoirs en fonction du niveau de lanceur de sorts, toutes les facultés qui suivent étant cumulatives (un cheval créé par un ensorceleur de niveau 12 possédera donc les pouvoirs correspondants aux niveaux 8, 10 et 12).

Niveau 8 : le cheval peut avancer dans le sable, la boue ou les marécages sans que sa vitesse de déplacement en souffre.

Niveau 10 : il use de *marche sur l'onde* à volonté (comme le sort du même nom, inutile d'entreprendre une action pour activer ce pouvoir).

Niveau 12 : il use de *marche dans les airs* à volonté (comme le sort du même nom, inutile d'entreprendre une action pour activer ce pouvoir). Après 1 round de déplacement aérien, il tombe.

Niveau 14 : le coursier peut voler en conservant la même vitesse de déplacement. Sa manœuvrabilité est moyenne.

Création d'eau

Invocation (création) [eau]

Niveau : Dru 0, Pal 1, Prê 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : jusqu'à 8 litres d'eau/niveau

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort génère une eau pure et potable, semblable à l'eau de pluie. Elle apparaît dans n'importe quel récipient capable de la recevoir, ou au-dessus d'une zone trois fois plus large (ce qui permet de créer une fine pluie ou de remplir plusieurs récipients de taille moindre).

Note. Les sorts d'Invocation ne peuvent pas faire apparaître de substance ou d'objet à l'intérieur d'une créature. L'eau pèse 1 kilo par litre.

Création de mort-vivant

Nécromancie [Mal]

Niveau : Ens/Mag 6, Mal 6, Mort 6, Prê 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 cadavre

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort bien plus puissant qu'*animation des morts* permet de créer des morts-vivants autrement plus dangereux : goules, blêmes, momies et mohrgs. Le type de morts-vivants pouvant être animé dépend du niveau de lanceur de sorts du personnage :

Niveau de lanceur de sorts Mort-vivant crééé

11 ou moins	Goule
12-14	Blême
15-17	Momie
18 ou plus	Mohrg

S'il le souhaite, le personnage peut donner naissance à des morts-vivants plus faibles que ce que son niveau autorise. Par exemple, un prêtre de niveau 16 peut créer une goule ou un blême plutôt qu'une momie. Une telle tactique est peut-être souhaitable, car le mort-vivant qui se forme n'est pas automatiquement sous le contrôle de son créateur. Celui-ci peut tenter de lui imposer sa volonté au moment où il se constitue.

Ce sort ne peut être lancé que de nuit.

Composantes matérielles : deux pots en argile contenant, l'un, de la terre prélevée sur une tombe, et l'autre, de l'eau croupie. Le sort doit être jeté sur un cadavre, et on peut imposer certaines restrictions en fonction du type de mort-vivant que l'on souhaite obtenir. Quoi qu'il en soit, le prêtre doit glisser un onyx noir valant au moins 50 po par DV de mort-vivant créé dans la bouche ou l'orbite de chaque cadavre à animer. La magie libérée par le sort vide la pierre de sa substance, ce qui lui fait perdre toute valeur.

Création de mort-vivant dominant

Nécromancie [Mal]

Niveau : Ens-Mag 8, Mort 8, Prê 8

Ce sort fonctionne sur le même principe que *création de mort-vivant*, si ce n'est qu'il permet d'animer des créatures plus puissantes : ombres, âmes-en-peine, spectre et dévoreurs d'âme. Le type de mort-vivant créé dépend du niveau du prêtre, comme indiqué sur la table ci-dessous :

Niveau de lanceur de sorts Mort-vivant crééé

15 ou moins	Ombre
16-17	Âme-en-peine
18-19	Spectre
20 ou plus	Dévoreur d'âme

Création de nourriture et d'eau

Invocation (création)

Niveau : Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : assez de nourriture et d'eau pour 3 humains ou 1 cheval/jour et/niveau

Durée : 24 heures (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître une nourriture simple choisie par le prêtre. Les aliments sont nourrissants, mais sans grand intérêt sur le plan gastronomique. Ils pourrissent rapidement et deviennent immangeables au bout de 24 heures, sauf si on les conserve à l'aide de *purification de la nourriture et de l'eau* (qui prolonge leur durée de vie de 24 heures supplémentaires). L'eau est aussi pure que de l'eau de pluie. Contrairement à la nourriture, elle ne risque pas de croupir.

Création majeure

Invocation (création)

Niveau : Ens/Mag 5

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Durée : voir description

Ce sort est semblable à *création mineure*, si ce n'est qu'il permet également de créer des objets minéraux (pierre, métaux, cristaux, etc.). La durée d'existence de l'objet dépend de sa dureté et de sa rareté :

Exemples de matériaux	Durée d'existence
Matière végétale	2 heures/niveau
Pierre, cristal, métal vulgaire	1 heure/niveau
Métal précieux	20 minutes/niveau
Pierre précieuse	10 minutes/niveau
Métal rare*	1 round/niveau

* Inclut l'adamantium, l'argent alchimique et le mithral. Il est impossible d'user de *création majeure* pour créer un objet en fer froid.

Création mineure

Invocation (création)

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 0 m

Effet : objet non magique de matière inerte et végétale de 30 dm³/niveau

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de créer un objet non magique de matière inerte et d'origine végétale : des habits en lin, une corde de chanvre, une échelle en bois, etc. Le volume de l'objet créé ne peut en aucun cas excéder 30 dm³ par niveau (ce qui correspond approximativement à un cube de 30 centimètres d'arête). Si l'objet désiré est assez complexe, il faut réussir un jet de la compétence appropriée ; par exemple, Artisanat (fabrication d'arcs) pour créer des flèches bien droites.

Si l'on tente d'utiliser un objet créé grâce à cette incantation comme composante matérielle d'un autre sort, ce dernier échoue automatiquement.

Composante matérielle : un morceau de matériau correspondant à celui que l'on souhaite créer (un peu de chanvre pour obtenir une corde, etc.).

Cri

Évocation [son]

Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 9 m

Zone d'effet : rayonnement en forme de cône

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel ou Réflexes, annule (objet) (voir description)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort libère un cri terrible qui assourdit et meurrit les créatures se trouvant sur le chemin de l'onde sonore.

Quiconque se tient dans la zone d'effet perd l'ouïe pendant 2d6 rounds et subit 5d6 points de dégâts de son. Un jet de sauvegarde réussi annule la surdité et réduit les dégâts de moitié. Objets fragiles et créatures cristallines subissent 1d6 points de dégâts de son par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6). Ces créatures ont droit à un jet de Vigueur pour réduire les dégâts de moitié, tandis que les individus tenant des objets fragiles peuvent les protéger en réussissant un jet de Réflexes.

Les ondes sonores de *cri* ne pénètrent pas dans la zone d'effet d'un sort de *silence*.

Cri suprême

Évocation [son]

Niveau : Bard 6, Ens/Mag 8

Composantes : V, G, F

Portée : 18 m

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel ou Réflexes, annule (objet) (voir description)

Ce sort est semblable à *cri*, si ce n'est que le cône inflige 10d6 points de dégâts de son (ou 1d6 points de dégâts de son par niveau de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 20d6, contre les objets fragiles et les créatures cristallines). En outre, il étourdit les créatures pendant 1 round et les assourdit pendant 4d6 rounds. Toute créature située dans la zone d'effet du cône peut annuler l'étourdissement, mais également réduire de moitié les dégâts et la durée de l'assourdissement, si elle réussit un jet de Vigueur. Une créature tenant des objets vulnérables a droit à un jet de Réflexes pour annuler les dégâts infligés à celui-ci.

Focaliseur profane : une petite orne en métal ou en ivoire.

Croissance animale

Transmutation

Niveau : Dru 5, Ens/Mag 5, Rôd 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : jusqu'à 1 animal/2 niveaux, tous devant se trouver à 9 m ou moins les uns des autres

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Les animaux affectés par ce sort doublent de taille, ce qui multiplie leur poids par huit. L'animal passe dans la catégorie de taille suivante (taille TG à taille Gig, par exemple), bénéficie d'un bonus de taille de +8 en Force et de +4 en Constitution (et donc de 2 points de vie supplémentaires par DV), mais subit un malus de taille de -2 en Dextérité. Le bonus d'armure naturelle existant de la créature augmente de 2 points. Le changement de taille affecte également le modificateur de l'animal à la CA et aux jets d'attaque, ainsi que ses dégâts de base. Son espace occupé et son allonge changent comme le montre la Table : taille des créatures et échelle, mais il n'en est rien pour sa vitesse de déplacement.

Le sort confère également à chaque sujet une réduction des dégâts (10/magie) et un bonus de résistance de +4 aux jets de sauvegarde.

S'il n'y a pas suffisamment de place pour accueillir la forme désirée, la créature atteint la taille possible maximale et effectue un test de Force (en utilisant sa nouvelle valeur) pour faire éclater l'espace confiné. En cas d'échec, elle est enfermée mais pas blessée. En effet, on ne peut pas utiliser ce sort pour écraser une créature en augmentant sa taille.

Tout l'équipement porté ou tenu par l'animal est également agrandi, même si cela n'affecte pas les propriétés magiques de l'objet. Si la créature lâche ou se défait d'un tel objet, il recouvre instantanément sa taille normale. Ce sort ne permet pas de contrôler ou d'influencer un animal affecté.

Plusieurs effets magiques qui augmentent la taille ne sont pas cumulatifs, ce qui signifie (entre autres choses) qu'il n'est pas possible de jeter ce sort une seconde fois pour augmenter la taille d'un animal qui se trouve encore sous l'effet de la première incantation.

Croissance d'épines

Transmutation

Niveau : Dru 3, Rôd 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : un carré de 6 m de côté/niveau

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, partiel

Résistance à la magie : oui

La végétation couvrant le sol dans la zone d'effet durcit et se hérisse d'épines invisibles. Si on lance le sort sur une zone de terre nue, les racines sous la surface se comportent de la même manière. *Croissance d'épines* peut normalement être jeté presque partout en extérieur, sauf sur l'eau, la glace, une épaisse couche de neige, le sable

(désert) ou la roche. Toute créature traversant la zone affectée subit 1d4 points de dégâts perforants tous les 1,50 mètre.

Quiconque est blessé par ce sort doit réussir un jet de Réflexes sous peine d'être touché aux pieds ou aux jambes, ce qui réduit sa vitesse de déplacement terrestre de moitié. Cette pénalité dure pendant 24 heures, à moins que le blessé ne bénéficie d'un sort de *soins* (qui lui permet également de récupérer les points de vie habituels). Un compagnon peut également le soigner, mais il faut panser ses plaies (ce qui demande 10 minutes) et réussir un test de Premiers secours contre le DD du sort.

Croissance d'épines est un piège magique impossible à désamorcer à l'aide de la compétence Désamorçage/sabotage.

Note. Les pièges magiques tels que *croissance d'épines* sont extrêmement durs à détecter. Seul un roublard peut y parvenir en faisant appel à sa compétence de Fouille (DD 25 + niveau du sort, soit 28 pour *croissances d'épines*, ou 27 dans le cas d'un rôdeur).

Croissance végétale

Transmutation

Niveau : Dru 3, Rôd 3, Flore 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : voir description

Cible ou zone d'effet : voir description

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Croissance végétale a des effets différents selon la version choisie.

Jungle. Toute la flore (herbe, fourrés, arbres, plantes grimpantes, lianes, etc.) contenue dans la zone d'effet (qui doit être choisie dans une limite de portée de 120 mètres + 12 mètres par niveau de lanceur de sorts) pousse de manière démesurée, à tel point que la zone se retrouve envahie. Les plantes tissent un réseau si dense que les créatures désirant avancer doivent se frayer un passage à l'aide de leurs armes ou de leurs attaques naturelles. Leur vitesse de déplacement tombe à 1,50 mètre, ou 3 mètres pour les entités de taille G ou plus (on peut toutefois autoriser les créatures de taille très réduite ou très importante à se déplacer plus rapidement). La zone d'effet doit comprendre des arbres et des buissons pour que cette version du sort serve à quelque chose.

Au choix du personnage, la zone d'effet peut prendre la forme d'un cercle de 30 mètres de rayon, d'un demi-cercle de 45 mètres de rayon ou d'un quart de cercle de 60 mètres de rayon. Il est également possible de désigner des points non affectés au cœur de la zone d'effet.

Engrais. L'autre effet du sort enrichit la sève des plantes comprises dans un rayon d'un kilomètre, ce qui augmente d'un tiers leur productivité au cours de l'année à venir.

Dans nombre de communautés agricoles, prêtres et druides lancent ce sort au moment des semaines ou lors des festivals de printemps.

Croissance végétale contre *rabougrissement des plantes*.

Ce sort n'a aucun effet sur les créatures végétales.

Cyclone

Évocation [air]

Niveau : Air 8, Dru 8

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Effet : cyclone haut de 9 m et large de 3 m à sa base, contre 9 m à son extrémité

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître un puissant cyclone qui se déplace dans les airs, sur la terre ferme ou sur l'eau, à la vitesse de 18 mètres par round. Le personnage peut le diriger en se concentrant, à moins qu'il ne préfère lui ordonner de décrire un mouvement assez simple (cercle, zigzag, etc.). Diriger le cyclone ou modifier son programme constitue une action simple. Il se déplace toujours au tour de jeu de son créateur. S'il sort des limites de portée, il se met à bouger au hasard pendant 1d3 rounds, constituant éventuellement un danger pour le lanceur de sorts et ses alliés, après quoi il se dissipe. (Dans ce cas de figure, il est impossible de reprendre le contrôle du cyclone, même s'il revient à portée.)

Toute créature de taille G ou moins entrant en contact avec le *cyclone* doit réussir un jet de Réflexes sous peine de subir 3d6 points de dégâts. Les créatures de taille M ou moins ayant raté leur premier jet de sauvegarde doivent en effectuer un second (toujours de Réflexes). Si elles le ratent également, elles sont soulevées et ballottées par les vents violents, qui leur infligent 1d8 points de dégâts par round, sans jet de sauvegarde. Le jeteur de sorts peut demander au cyclone de libérer ses victimes, auquel cas il les dépose au sol à l'endroit où il se trouve.

Danse irrésistible

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 6, Ens/Mag 8

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : 1d4+1 rounds

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le sujet se sent pris d'une irrépressible envie de danser et le fait en se démenant comme un beau diable. Il multiplie pirouettes et entrechats, ce qui l'empêche de faire quoi que ce soit d'autre. Sa classe d'armure est pénalisée de -4, ses jets de Réflexes de -10 et il ne peut même plus se servir de son bouclier pour se protéger. Le sujet suscite des attaques d'opportunité tous les rounds, à son tour de jeu.

Débilité

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Si la cible rate son jet de Volonté, ses valeurs d'Intelligence et de Charisme tombent à 1, ce qui la rend à peu près aussi futée qu'un lézard. Elle devient incapable de lancer des sorts, de faire appel à ses compétences liées à l'Intelligence ou au Charisme, de comprendre ce qu'on lui dit ou même de s'exprimer de manière cohérente. Elle sait toutefois reconnaître ses amis, qu'elle peut suivre et même protéger. Elle reste dans cet état tant qu'elle n'est pas soignée à l'aide d'un des sorts suivants : *guérison suprême*, *souhait limité*, *miracle* ou *souhait*. Les créatures capables de lancer des sorts profanes (ce qui inclut magiciens et ensorceleurs) et celles qui disposent de pouvoirs magiques similaires à des sorts profanes subissent un malus de -4 au jet de sauvegarde pour se prémunir contre *débilité*.

Composantes matérielles : une poignée de sphères en argile, verre, cristal ou mineraï quelconque.

Déblocage

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 porte, coffre ou boîte ne faisant pas plus de 1 m²/niveau

Durée : instantanée (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Déblocage ouvre les portes coincées, fermées à clé ou à l'aide d'une barre, ou encore protégées par des sorts tels que *verrouillage* ou *verrou du mage*. Il ouvre également les passages secrets, de même que les boîtes ou les coffres. Enfin, il défait les soudures, ouvre les menottes et dénoue les chaînes (pour peu que ces dernières servent à maintenir quelque chose fermé). Si on l'utilise sur une porte défendue par un *verrou du mage*, le sort ne dissipe pas le *verrou* mais le rend inopérant pendant 10 minutes, après quoi il réapparaît. Dans tous les autres cas de

figure, la porte reste telle que *déblocage* la laisse (elle ne se referme pas d'elle-même). *Déblocage* ne permet pas de soulever une herse, ni d'affecter les cordes, lianes et autres plantes grimpantes. À noter que la puissance du sort est limitée par la zone d'effet. Un mage de niveau 3 peut le lancer sur une porte de 3 m² maximum (par exemple, une porte normale de 2,10 mètres de haut par 1,20 mètre de large). Chaque utilisation du sort permet de débloquer deux moyens de fermeture différents. Autrement dit, si une porte est défendue par une serrure, une barre et un sort de *verrouillage* (ou par quatre verrous différents), il faudra deux sorts de *déblocage* pour l'ouvrir.

Décharge électrique

Évocation [électricité]

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature ou objet touché

Durée : permanente jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le personnage effectue une attaque de contact au corps à corps pour infliger à son adversaire 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau de lanceur de sorts (maximum 5d6). Le mage bénéficie d'un bonus de +3 au jet d'attaque si son ennemi porte une armure métallique (ou majoritairement métallique).

Décret

Évocation [Loi, son]

Niveau : Loi 7, Prê 7

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 12 m

Zone d'effet : créatures situées dans une étendue de 12 m de rayon centrée sur le prêtre

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Les créatures d'alignement autre que loyal entendant le *décret* sont affectées en fonction du nombre de leurs DV :

DV	Effet
Égaux au niveau de lanceur de sorts	Assourdissement
Jusqu'au niveau de lanceur de sorts -1	<i>Lenteur</i> , assourdissement
Jusqu'au niveau de lanceur de sorts -5	Paralysie, <i>lenteur</i> , assourdissement
Jusqu'au niveau de lanceur de sorts - 10	Mort, paralysie, <i>lenteur</i> , assourdissement

Tous ces effets sont cumulatifs et il n'est pas possible d'effectuer un jet de sauvegarde pour les annuler.

Assourdissement : la créature est assourdie pendant 1d4 rounds.

Lenteur : la créature est ralentie (voir *lenteur*) pendant 2d4 rounds.

Paralysie : la créature est paralysée et sans défense pendant 1d10 minutes.

Mort : la créature meurt sur-le-champ. S'il s'agit d'un mort-vivant, il est détruit.

Si le prêtre se trouve dans son plan d'origine, toutes les créatures extraplanaires d'alignement autre que loyal comprises dans la zone d'effet sont instantanément renvoyées dans leur plan d'origine. Une fois bannies de la sorte, elles ne peuvent pas revenir avant 1 jour. Cet effet se produit même si les entités n'entendent pas prononcer le *décret*. On peut effectuer un jet de Volonté (accompagné d'un malus de -4) pour résister à cet effet. Les créatures possédant davantage de DV que le prêtre ne sont pas affectées par *décret*.

Dédale

Invocation (téléportation)

Niveau : Ens/Mag 8

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : voir description

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Dédale crée un labyrinthe de force extradimensionnel et y envoie la cible. Chaque round, à son tour de jeu, elle peut effectuer un test d'Intelligence (DD 20) pour tenter de le fuir (action complexe). Si la créature ne cherche pas à s'enfuir, le labyrinthe disparaît au bout de 10 minutes, ce qui la renvoie d'où elle vient.

Une fois ressorti de sa prison, le sujet réapparaît à l'endroit où il se trouvait lorsqu'il est tombé sous l'emprise du sort. Si l'endroit en question est désormais occupé par un solide, la créature se matérialise juste à côté.

Les sorts et pouvoirs permettant de se déplacer instantanément au sein d'un même plan (tels que *téléportation* et *porte dimensionnelle*) ne permettent pas de sortir du *dédale*. Par contre, *changement de plan* permet d'échapper au labyrinthe, pour apparaître dans le plan déterminé lors de l'incantation. Les minotaures sont immunisés contre *dédale*.

Défense magique

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G, M, F

Temps d'incantation : 30 minutes

Portée : n'importe où dans la zone défendue

Zone d'effet : jusqu'à 20 m²/niveau (F)

Durée : 2 heures/niveau (T)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : voir description

Ce puissant sort sert principalement à défendre la place forte du personnage. Il défend jusqu'à 20 m² par niveau de lanceur de sorts. La zone protégée peut faire jusqu'à 6 mètres de haut et le mage la façonne à son gré. Il est possible d'affecter plusieurs étages en divisant la zone d'effet totale en plusieurs tranches. Le personnage doit se trouver dans le lieu à défendre au moment où il lance le sort, qui génère les effets magiques suivants :

Brouillard. Tous les couloirs s'emplissent d'un épais brouillard qui empêche d'y voir au-delà de 1,50 mètre (même avec la vision dans le noir). Tout adversaire se trouvant à 1,50 mètre ou moins bénéficie d'un camouflage (ce qui signifie que les attaques ont 20 % de chances de le rater). À plus grande distance, le camouflage est total (50 % de chances que l'attaque échoue et l'assaillant ne peut repérer sa cible à vue). Jet de sauvegarde : aucun. Résistance à la magie : non.

Verrous du mage. Toutes les portes de la zone défendue sont fermées par un *verrou du mage*. Jet de sauvegarde : aucun. Résistance à la magie : non.

Toiles d'araignées. Tous les escaliers s'emplissent de toiles d'araignées similaires à celles que génère le sort du même nom, si ce n'est qu'elles se reconstituent en 10 minutes si on les déchire ou si on les brûle tant que *défense magique* fait effet. Jet de sauvegarde : Réflexes, annule (voir la description de *toile d'araignée*). Résistance à la magie : non.

Confusion. Chaque fois que plusieurs directions sont proposées aux intrus (embranchement, nouveau couloir, etc.), un effet magique mineur semblable à *confusion* prend effet : les intrus ont 50 % de chances de croire qu'ils vont dans la direction opposée à celle qu'ils empruntent en réalité. Cet effet est un enchantement mental. Jet de sauvegarde : aucun. Résistance à la magie : oui.

Portes cachées. Une porte par niveau de lanceur de sorts est défendue par une *image silencieuse* lui donnant l'aspect d'un pan de mur normal. Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction). Résistance à la magie : non.

Enfin, le personnage peut choisir l'un des cinq effets magiques suivants :

1. *Des lumières dansantes dans quatre couloirs*. Il est possible de concevoir un programme de déplacement relativement simple que les lumières reproduisent tant que dure *défense magique*. Jet de sauvegarde : aucun. Résistance à la magie : non.

2. *Deux bouches magiques à deux endroits différents*. Jet de sauvegarde : aucun. Résistance à la magie : non.

3. *Deux nuages nauséabonds à deux endroits différents*. Les vapeurs se forment là où le mage le décide. Elles se reconstituent en 10 minutes si on les disperse tant que *défense magique* dure. Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (voir la description de *nuage nauséabond*). Résistance à la magie : non.

4. *Une bourrasque dans une pièce ou un couloir*. Jet de sauvegarde : Vigueur, annule. Résistance à la magie : oui.

5. *Une suggestion à un endroit de 1,50 mètre de côté*. Toutes les créatures passant par la zone désignée entendent mentalement la *suggestion*. Jet de sauvegarde : Volonté, annule. Résistance à la magie : oui.

La zone protégée dégage une puissante aura magique de type abjuration. En cas de succès, un sort de *dissipation de la magie* prenant un effet bien précis pour cible le fait disparaître, sans pour autant affecter le reste du sort. À l'inverse, une *disjonction* réussie dissipe totalement *défense magique*.

Composantes matérielles : de l'encens que l'on fait brûler, une pincée de soufre, quelques gouttes d'huile aromatique, une ficelle nouée à plusieurs reprises et un peu de sang d'ombre des roches.

Focaliseur : un bâtonnet en argent.

Déguisement

Illusion (hallucination)

Niveau : Bard 1, Duperie 1, Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Le personnage se donne une apparence différente (ce qui inclut vêtements, armure, armes et équipement). Il peut ôter ou ajouter 30 centimètres à sa taille, avoir l'air plus gros ou plus mince. Par contre, il doit conserver le même type de corps. Par exemple, un lanceur de sorts humain pourra se faire passer pour un humain, un humanoïde ou quelque autre bipède de forme humaine. Pour le reste, les changements dépendent des souhaits du personnage. Il est possible d'ajouter ou de cacher une caractéristique physique mineure, comme un grain de beauté ou une moustache, ou de se faire passer entièrement pour quelqu'un d'autre.

Le sort ne confère pas les pouvoirs ou particularités de la forme choisie, pas plus qu'il n'altère les propriétés tactiles (toucher) et audibles (son) du personnage ou de son équipement. Ainsi, une hache d'armes ressemblant à une dague fera toujours autant de ravages.

Si le personnage use de ce sort pour se déguiser, il bénéficie d'un bonus de +10 au test de Déguisement.

Tout créature interagissant avec l'hallucination a droit à un jet de Volonté pour percer le voile de l'illusion. Par exemple, si une créature touche le personnage et réalise que la sensation qu'il en tire ne correspond pas à ce qu'elle voit, elle a droit à un tel jet.

Délivrance

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 9

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

Le sujet est automatiquement libéré de tous les sorts et effets restreignant ses capacités de mouvement, ce qui inclut *animation suspendue*, *dédale*, *emprisonnement*, *enchevêtement*, *entrave*, l'étourdissement, l'immobilisation, *lenteur*, la paralysie, la pétrification, *sommeil* et *toile d'araignée*. Pour délivrer une victime de *dédale* ou *emprisonnement*, il faut connaître son nom et son passé, puis lancer le sort à l'endroit où elle a été enfermée ou bannie.

Délivrance de la paralysie

Invocation (guérison)

Niveau : Pal 2, Prê 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : proche (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : jusqu'à 4 créatures distantes de moins de 9 m les unes des autres

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort permet de rendre leur liberté de mouvement aux créatures affectées par un enchantement ou un pouvoir paralysant (ou similaire), tels que l'attaque d'une goule ou un sort de *lenteur*. Si le sort est lancé sur un seul

individu, ce dernier est automatiquement délivré. Si les sujets sont au nombre de deux, ils ont chacun droit à un nouveau jet de sauvegarde contre l'effet qui les a paralysés, assorti d'un bonus de résistance de +4. Enfin, s'ils sont trois ou quatre, le nouveau jet de sauvegarde s'accompagne d'un bonus de résistance de +2 seulement. Ce sort ne permet pas de retrouver la pleine valeur d'une caractéristique, quel que soit l'effet à cause duquel elle a été amoindrie.

Délivrance des malédictions

Abjuration

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 4, Pal 3, Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature ou objet touché

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Comme son nom l'indique, cette abjuration fait instantanément disparaître toutes les malédictions affligeant le sujet. Si on jette le sort sur un objet maudit (bouclier, arme, armure, etc.), la malédiction n'est pas vaincue, mais elle cesse de faire effet le temps que le personnage se débarrasse de l'objet. Certaines malédictions ne peuvent pas être contrées par ce sort (ou ne peuvent l'être que si le lanceur de sorts a atteint un niveau suffisant).

Délivrance des malédictions contre et dissipe *malédiction*.

Déplacement

Illusion (hallucination)

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3

Composantes : V, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort reproduit le pouvoir naturel de la bête éclipsante, en ce sens qu'il donne l'impression que le sujet se trouve à 60 centimètres de l'endroit où il se tient réellement. Les attaques qui devraient donc normalement le toucher le ratent dans 50 % des cas, comme s'il bénéficiait d'un camouflage total (sauf que ses adversaires peuvent le frapper normalement). *Vision lucide* indique l'endroit où il se trouve vraiment.

Composante matérielle : un lambeau de cuir de bête éclipsante tanné et torsadé.

Désespoir foudroyant

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 9 m

Zone d'effet : rayonnement en forme de cône

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Un cône de désespoir inspire une grande tristesse aux sujets du sort. Toutes les créatures affectées subissent un malus de -2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde, tests de caractéristiques, tests de compétences et jets de dégâts des armes.

Désespoir foudroyant contre et dissipe *espoir*.

Composante matérielle : un flacon rempli de larmes.

Désintégration

Transmutation

Niveau : Destruction 7, Ens/Mag 6

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel (objet)

Résistance à la magie : oui

Un mince rayon vert émeraude jaillit du doigt tendu du personnage. Le jeteur de sorts doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible. Toute créature touchée par le rayon subit 2d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (pour un maximum de 40d6). Les créatures dont le nombre de points de vie est réduit à 0 ou moins sont entièrement désintégrées, ne laissant derrière elles qu'une fine couche de poussière.

L'équipement d'une créature désintégrée n'est pas affecté.

Utilisé sur un objet, *désintégration* n'affecte au maximum qu'un cube de 3 mètres d'arête (et ne fait donc disparaître qu'une partie d'un objet ou d'une structure de plus grande taille). Le rayon désintègre également les objets constitués de force (*main interposée* ou *mur de force*), mais pas les effets magiques (comme *globe d'invulnérabilité renforcée* ou *zone d'antimagie*).

Une créature ou un objet réussissant son jet de Vigueur n'est que partiellement affecté. Il subit 5d6 points de dégâts. Si ces derniers réduisent le nombre de points de vie de la créature (ou les points de résistance de l'objet) à 0 ou moins, la cible est entièrement désintégrée.

Seule la première cible touchée par le rayon est affectée (il est donc impossible de désintégrer plusieurs créatures ou objets d'un seul coup).

Composantes matérielles profanes : un peu de magnétite et une pincée de poussière.

Destruction

Nécromancie [mort]

Niveau : Mort 7 Pré 7

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui

Ce sort abominable tue instantanément la cible et l'enveloppe d'un feu sacré (ou maudit) consumant son corps (mais ni son équipement ni ses possessions). Si la victime réussit son jet de Vigueur, elle perd tout de même 10d6 points de vie. Un individu annihilé par ce sort ne peut être ramené à la vie que par une *résurrection suprême*, ou un *souhait* énoncé avec le plus grand soin et suivi de *résurrection*, ou un *miracle*.

Focaliseur : un symbole sacré (ou maudit) bien spécifique, en argent et orné de symboles d'anathème (valeur 500 po).

Destruction de mort-vivant

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort génère une onde d'énergie positive. Le personnage doit toucher le mort-vivant à l'aide d'une attaque de contact à distance. S'il y parvient, le mort-vivant subit 1d6 points de dégâts.

Détection de l'invisibilité

Divination

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Le personnage voit normalement les objets et créatures invisibles, ainsi que ceux qui évoluent dans le plan Astral ou le plan Éthétré. De telles créatures prennent la forme de silhouettes translucides, ce qui permet au personnage de faire la différence entre les sujets visibles, invisibles et éthérés.

Le sort ne dévoile pas la méthode employée pour se rendre invisible. Il ne révèle pas non plus les illusions, pas plus qu'il ne permet de voir au travers des objets opaques. De la même manière, il n'aide pas à repérer les créatures cachées, camouflées ou difficiles à remarquer.

On peut user de *permanence* sur un sort de *détection de l'invisibilité*.

Composantes matérielles : une pincée de talc et un peu de poudre d'argent.

Détection de la faune ou de la flore

Divination

Niveau : Dru 1, Rôd 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : émanation en forme de cône

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de détecter un type de plante ou d'animal bien précis, pour peu qu'il se trouve dans un cône partant du personnage. Celui-ci doit penser au végétal ou à la créature qu'il cherche au moment de l'incantation. Il peut par la suite en changer, à raison d'un par round. La quantité d'informations révélées dépend du temps qu'il passe à sonder une zone ou à se concentrer sur une plante ou un animal donné :

Premier round : présence ou absence du végétal ou de l'animal recherché dans la zone sondée.

Deuxième round : nombre d'animaux ou de plantes de ce type dans la zone sondée, ainsi que l'état de l'individu ou du spécimen le plus sain (voir ci-dessous).

Troisième round : état de tous les animaux ou végétaux recherchés dans la zone d'effet. Si l'un d'eux est situé hors du champ de vision du personnage, ce dernier sait dans quelle direction il se trouve, mais pas la distance qui l'en sépare.

État. Dans le cadre de ce sort, les divers états possibles d'une plante ou d'un animal sont les suivants :

Normal : pas de maladie, au moins 90 % de ses points de vie d'origine.

Correct : 30 % à 90 % de son total de points de vie.

Faible : moins de 30 % de ses points de vie d'origine, malade ou souffrant d'une blessure handicapante.

Rachitique : 0 point de vie ou moins, affecté par une maladie au stade terminal ou estropié.

Si l'état d'une créature entre dans plusieurs catégories, le sort indique automatiquement la plus préoccupante.

Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre,

2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

On doit décider si le type de plante ou d'animal recherché est présent dans les environs.

Détection de la Loi

Divination

Niveau : Prê 1

Ce sort est semblable à *détection du Mal*, si ce n'est qu'il détecte les créatures, prêtres, sorts et objets magiques d'alignement loyal. Un personnage chaotique est vulnérable à une aura loyale particulièrement prononcée.

Détection de la magie

Universel

Niveau : Bard 0, Dru 0, Ens/Mag 0, Prê 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : émanation en forme de cône

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de détecter les auras magiques. La quantité de renseignements obtenus dépend du temps que l'on passe à étudier le sujet ou la zone.

Premier round : présence ou absence d'auras magiques.

Deuxième round : nombre d'auras magiques et intensité de la plus puissante.

Troisième round : intensité et localisation précise de chaque aura. Si les objets ou créatures concernés se trouvent dans le champ de vision du personnage, celui-ci a la possibilité de tenter des tests d'Art de la magie pour déterminer l'école de magie assortie à chaque aura (un test par aura ; DD 15 + niveau du sort, ou 15 + moitié du niveau de lanceur de sorts pour un effet qui ne serait pas un sort).

Des auras magiques particulièrement puissantes et d'éventuelles émanations magiques locales peuvent masquer des auras plus discrètes.

Intensité de l'aura. La puissance d'une aura dépend du sort qui la génère ou du niveau de lanceur de sorts de l'individu qui a créé l'objet magique dont elle est issue. Si une aura entre dans deux catégories, détection de la magie indique systématiquement la plus puissante.

Détection de la magie

Sort ou objet	Intensité de l'aura			
	Faible	Modéré	Puissante	Surpuissante
Sort actif (niveau de sort)	3 ^e ou moins	4 ^e –6 ^e	7 ^e –9 ^e	10 ^e ou plus (niveau divin)
Objet magique (niveau de lanceur de sorts)	5 ou moins	6–11	12–20	21 ou plus (artefact)

Aura persistante. Une aura magique persiste une fois sa source dissipée (dans le cas d'un sort) ou anéantie (dans le cas d'un objet magique). Si *détection de la magie* est lancé et orienté dans cette direction, le sort indique une légère aura (à peine faible). Ensuite, tout dépend de la source.

Intensité de l'aura	Durée
Faible	1d6 rounds
Modérée	1d6 minutes
Puissante	1d6x10 minutes
Surpuissante	1d6 jours

Élementaires et Extérieurs ne sont pas magiques en soi mais, s'ils ont été convoqués, le personnage détecte l'aura du sort qui les a appelés.

Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

Il est possible d'user de *permanence* sur *détection de la magie*.

Détection de la scrutation

Divination

Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 12 m

Zone d'effet : émanation de 12 m de rayon centrée sur le jeteur de sorts

Durée : 24 heures

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage prend immédiatement conscience de toutes les tentatives faites pour l'observer à l'aide de sorts ou d'effets de Divination (scrutation). L'effet du sort émane de sa personne et se déplace avec lui. Le personnage voit tous les capteurs magiques se trouvant dans la zone d'effet.

Si la scrutation est tentée depuis l'intérieur de la zone couverte par le sort, le mage (ou le barde) sait automatiquement où se tient celui qui cherche à l'observer. Sinon, il doit effectuer un test de niveau de lanceur

de sorts opposé contre l'espion (1d20 + niveau de lanceur de sorts). Si le personnage obtient au moins autant que celui qui l'épie, il voit ce dernier, tout en apprenant dans quelle direction et à quelle distance il se trouve.
Composantes matérielles : un fragment de miroir et un petit cornet acoustique en laiton.

Détection de pensées

Divination [mental]

Niveau : Bard 2, Connaissance 2, Ens/Mag 2,

Composantes : V, G, F/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : émanation en forme de cône

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de détecter les pensées superficielles des créatures présentes dans la zone d'effet. La quantité d'informations obtenues dépend du temps passé à examiner un sujet ou un secteur donné :

Premier round : présence ou absence de pensées (de créatures conscientes ayant au moins 1 en Intelligence).

Deuxième round : nombre d'esprits conscients et valeur d'Intelligence de chacun. Si l'Intelligence la plus élevée est de 26 au moins (et de 10 points plus haute que celle du personnage), le lanceur de sorts est étourdi pour 1 round et le sort prend fin. Ce sort ne permet pas de distinguer les créatures invisibles dont le personnage lit les pensées.

Troisième round : pensées superficielles de tous les esprits conscients se trouvant dans la zone sondée. Les créatures réussissant un jet de Volonté sont protégées contre le sort, et il faut jeter *détection de pensées* une seconde fois pour avoir une chance de capter ce qu'elles pensent. Les créatures d'intelligence animale (Int 1 ou 2) n'ont que des pensées simplistes, que le personnage peut lire sans difficulté.

Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisse : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

Focaliseur profane : une pièce de cuivre.

Détection des collets et des fosses

Divination

Niveau : Dru 1, Rôd 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : émanation en forme de cône

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de détecter les fosses, les poids en équilibre instable risquant de tomber sur quiconque passe dessous, les pièges tendus par les créatures sauvages (tels qu'une toile tissée par une araignée monstrueuse, etc.), mais aussi les pièges rudimentaires obtenus à partir de matériaux naturels (collets, pièges à projectiles, etc.). Il ne repère pas les pièges complexes (ceux qui permettent de défendre une porte, par exemple).

Il révèle par contre certains risques naturels en rapport avec le terrain : les sables mouvants (qu'il indique comme étant des collets), les trous dans le sol (fosses) et les blocs de rochers menaçant de tomber (poids en équilibre). Cela étant, il n'indique pas les risques naturels non évidents de prime abord : une grotte risquant d'être inondée en cas de forte pluie, un mur pouvant s'écrouler à tout moment, une plante vénéneuse, etc. Il ne détecte pas les pièges magiques (sauf ceux qui fonctionnent à l'aide d'une fosse, d'un collet ou d'un poids en équilibre ; voir le sort *collet*), ni ceux qui sont d'origine mécanique ou qui ont été désamorcés.

La quantité d'informations révélées dépend du temps que l'on passe à étudier la zone :

Premier round : présence ou absence de pièges.

Deuxième round : nombre de pièges et leur localisation. S'ils se situent en dehors du champ de vision du personnage, celui-ci n'a conscience que de la direction dans laquelle ils se trouvent, pas de leur position exacte.

Chaque round supplémentaire : nature exacte et mode de déclenchement d'un piège bien spécifique, examiné par le druide ou le rôdeur.

Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

Détection des morts-vivants

Divination

Niveau : Ens/Mag 1, Pal 1, Prê 1

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : émanation en forme de cône

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage lançant ce sort devient capable de détecter l'aura particulière des morts-vivants. La quantité d'informations qu'il obtient dépend du temps qu'il passe à examiner une zone ou une créature :

Premier round : présence ou absence d'auras de morts-vivants.

Deuxième round : nombre d'auras de morts-vivants dans la zone sondée et intensité de la plus puissante. Si le jeteur de sorts est d'alignement bon et si l'aura en question est surpuissante (voir ci-dessous) et correspond au moins à un nombre de DV égal au double du niveau du personnage, celui-ci est étourdi pour 1 round et le sort s'arrête aussitôt.

Troisième round : intensité et localisation de chaque aura. Si certaines auras se situent en dehors du champ de vision du personnage, celui-ci n'a conscience que de la direction dans laquelle elles se trouvent, pas de leur position exacte.

Intensité de l'aura. La puissance de l'aura est déterminée par le nombre de DV du mort-vivant qui la dégage :

DV du mort-vivant	Intensité de l'aura
1 ou moins	Faible
2-4	Modérée
5-10	Puissante
11 ou plus	Surpuissante

Aura persistante. Une aura de mort-vivant persiste une fois sa source anéantie. Si *détection des morts-vivants* est lancé et orienté dans cette direction, le sort indique une légère aura (à peine faible). Ensuite, tout dépend de la source.

Intensité de l'aura	Durée
Faible	1d6 rounds
Modérée	1d6 minutes
Puissante	1d6x10 minutes
Surpuissante	1d6 jours

Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

Composante matérielle profane : un peu de terre prélevée sur une tombe.

Détection des passages secrets

Divination

Niveau : Bard 1, Connaissance 1, Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : émanation en forme de cône

Durée : concentration, jusqu'à 1 mn/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de détecter passages et compartiments secrets. Il ne révèle que ceux qui ont été spécialement conçus pour ne pas être remarqués et ne réagit donc pas à une trappe cachée sous une pile de caisses. La quantité d'informations obtenues dépend du temps passé à examiner la zone choisie :

Premier round : présence ou absence de passages secrets.

Deuxième round : le nombre de passages secrets et leur localisation. S'ils se situent en dehors du champ de vision du personnage, celui-ci n'a conscience que de la direction dans laquelle ils se trouvent, pas de leur position exacte.

Chaque round supplémentaire : mécanisme d'ouverture d'un passage secret bien spécifique, examiné par le lanceur de sorts.

Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

Détection des pièges

Divination

Niveau : Prê 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau

Le prêtre acquiert une connaissance innée du mécanisme des pièges, ce qui lui permet d'utiliser la compétence Fouille pour les chercher, comme s'il était roublard. En outre, il bénéficie d'un bonus d'intuition égal à la moitié de son niveau de lanceur de sorts (+10 maximum) aux jets de Fouille visant à trouver les pièges.

Notez que *détection des pièges* ne confère pas la faculté de désamorcer les pièges ainsi découverts.

Détection du Bien

Divination

Niveau : Prê 1

Ce sort est semblable à *détection du Mal*, si ce n'est qu'il détecte les créatures, prêtres, paladins, sorts et objets magiques d'alignement bon. Un personnage mauvais est vulnérable à une aura bonne particulièrement prononcée. Les potions de soins, antidotes et autres objets bénéfiques ne sont pas d'alignement bon.

Détection du Chaos

Divination

Niveau : Prê 1

Ce sort est semblable à *détection du Mal*, si ce n'est qu'il détecte les créatures, prêtres, sorts et objets magiques d'alignement chaotique. Un personnage loyal est vulnérable à une aura chaotique particulièrement prononcée.

Détection du Mal

Divination

Niveau : Prê 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : émanation en forme de cône

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de déceler la présence du Mal. La quantité d'informations obtenues dépend du temps passé à examiner la zone ou le sujet choisi.

Premier round : présence ou absence d'auras maléfiques.

Deuxième round : nombre d'auras maléfiques (émanant de créatures, de sorts ou d'objets) dans la zone sondée et intensité de la plus puissante. Si le jeteur de sorts est d'alignement bon et si l'aura en question est surpuissante (voir ci-dessous) et correspond au moins à un nombre égal au double du niveau du personnage, celui-ci est étourdi pour 1 round et le sort s'arrête aussitôt.

Troisième round : intensité et localisation de chaque aura. Si certaines auras se situent en dehors du champ de vision du personnage, celui-ci n'a conscience que de la direction dans laquelle elles se trouvent, pas de leur position exacte.

Intensité de l'aura. La puissance de l'aura est déterminée par le type de créature (ou d'objet) et son nombre de DV, son niveau de lanceur de sorts (dans le cas où *détection du Mal* est lancé par un prêtre) ou le niveau de classe de son créateur (pour un objet). Si une aura entre dans plusieurs catégories, le sort indique automatiquement la plus puissante.

Par exemple, comme le montre la table, un extérieur maléfique de 12 DV présente une aura de Mal surpuissante. Un prêtre d'alignement bon qui lance ce sort doit alors être de niveau 6 au moins s'il ne souhaite pas être étourdi pendant 1 round lors du 2^e round d'observation.

Aura persistante. Une aura maléfique persiste une fois sa source dissipée (dans le cas d'un sort) ou anéantie (dans le cas d'une créature ou d'un objet magique). Si *détection du Mal* est lancé et orienté dans cette direction, le sort indique une légère aura (à peine faible). Ensuite, tout dépend de la source.

Détection du Mal

Créature/objet	Intensité de l'aura			
	Faible	Modéré	Puissante	Surpuissante
Créature d'alignement mauvais* (DV)	10 ou moins	11–25	26–50	51 ou plus
Mort-vivant (DV)	2 ou moins	3–8	9–20	21 ou plus
Extérieur d'alignement mauvais (DV)	1 ou moins	2–4	5–10	11 ou plus
Prêtre d'un dieu du Mal** (niveaux de classe)	1	2–4	5–10	11 ou plus
Objet magique ou sort maléfique (niveau de lanceur de sorts)	2 ou moins	3–8	9–20	21 ou plus

* Sauf pour les morts-vivants et les extérieurs, qui disposent d'une ligne spécifique sur la table.

** Certains personnages qui ne sont pas des prêtres affichent parfois une aura de même intensité. La description de la classe précise ce fait le cas échéant.

Intensité de l'aura Durée de l'aura persistante

Faible	1d6 rounds
Modérée	1d6 minutes
Puissante	1d6x10 minutes
Surpuissante	1d6 jours

N'oubliez pas qu'animaux, pièges, substances toxiques (poison, etc.) et autres menaces potentielles similaires ne sont pas intrinsèquement mauvais ; le sort ne les détecte donc pas.

Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisse : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

Détection du mensonge

Divination

Niveau : Pal 3, Prê 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : 1 créature/niveau, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres

Durée : concentration, jusqu'à 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : non

Chaque round, le personnage se concentre sur une créature se trouvant dans les limites de portée. Le sort lui permet de détecter si le sujet ment ou non, en décelant de subtiles modifications dans son aura lorsqu'il le fait.

Détection du mensonge ne révèle pas la vérité ni les erreurs commises en toute bonne foi, et il arrive également que les semi-vérités lui échappent. Chaque round, le personnage peut se concentrer sur un sujet différent.

Détection du poison

Divination

Niveau : Dru 0, Ens/Mag 0, Pal 1, Prê 0, Rôd 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible ou zone d'effet : 1 créature, 1 objet ou 1 cube de 1,50 m d'arête

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de savoir si un individu, un objet ou un lieu a été empoisonné ou est toxique. Le type de poison peut être déterminé à l'aide d'un test de Sagesse (DD 20). Un personnage maîtrisant la compétence Artisanat (alchimie) peut l'utiliser si son test de Sagesse échoue. Le tests d'Artisanat (alchimie) s'accompagne également d'un DD de 20. Il est également possible d'effectuer le test d'Artisanat (alchimie) avant celui de Sagesse.

Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisse : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

Détection faussée

Illusion (hallucination)

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature ou 1 objet ne dépassant pas 3 m de côté

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : non

Cette illusion permet d'abuser les sorts de Divination détectant les auras (*détection de la magie, détection du Mal, détection du mensonge*, etc.). Au moment de l'incantation, le personnage choisit unurre (être vivant ou objet) se trouvant dans les limites de portée indiquée. Tant que dure *détection faussée*, tout sort de détection lancé sur le sujet fonctionne comme s'il avait été jeté sur leurre (sauf si le lanceur de sorts réussit un jet de Volonté, auquel cas le sort fonctionne normalement). Par exemple, un magicien se choisissant pour sujet et prenant un arbre tout proche poururre communiquera des informations totalement erronées sur sa personne : il n'est pas mauvais, ne ment pas, n'est pas magique, son alignement est neutre, etc. Ce sort n'affecte pas les autres sortes de divination (*augure, clairaudienceclairvoyance, détection de pensées*, etc.).

Discours captivant

Enchantement (charme) [langage, mental, son]

Niveau : Bard 2, Prê 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : nombre illimité de créatures

Durée : jusqu'à 1 heure

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Pour peu que le personnage ait réussi à attirer l'attention d'un groupe de créatures, il peut utiliser ce sort pour les captiver. L'incantation l'oblige à chanter ou à discourir sans interruption pendant 1 round entier. Au terme de ce laps de temps, les individus affectés boivent ses paroles et ne voient plus que lui, à tel point qu'ils en oublient tout ce qui les entoure. On considère qu'ils se montrent amicaux envers le personnage tant que dure le sort. Les êtres dont la race ou la religion est opposée à celle du personnage bénéficient d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde.

Les créatures ayant au moins 4 DV ou 16 en Sagesse restent à tout moment conscientes de ce qui se passe autour d'elles. Elles se montrent juste indifférentes à l'égard du personnage et ont droit à un nouveau jet de sauvegarde chaque fois qu'elles assistent à une action à laquelle elles sont opposées.

L'enchantement dure tant que le personnage parle ou chante, sans toutefois dépasser un maximum de 1 heure.

Les individus captivés restent sans réaction jusqu'au terme de cette durée et pendant 1d3 rounds

supplémentaires, qu'ils passent à commenter le talent du jeteur de sorts ou le sujet qu'il a évoqué. Ceux qui pénètrent dans la zone d'effet en plein discours doivent réussir un jet de Volonté sous peine d'être eux aussi

captivés. Le sort s'achève aussitôt si le personnage est déconcentré ou s'il fait autre chose que parler ou chanter (à noter que le délai de 1d3 rounds continue de s'appliquer dans ce cas de figure).

Si les créatures non captivées sont inamicales ou hostiles envers le personnage, elles peuvent tenter un test de Charisme commun pour perturber le discours (ou le récital) en huant le personnage. Ce test est effectué par l'individu ayant la valeur de Charisme la plus élevée, lequel bénéficie d'un bonus de +2 pour chacun de ses comparses ayant au préalable réussi un test de Charisme visant à l'aider (voir Coopération). Les quolibets mettent un terme au discours si le test de Charisme final est supérieur à celui du personnage. Les râleurs n'ont droit qu'à une seule tentative par utilisation du sort.

Si l'un des spectateurs captivés est attaqué (ou pris pour cible par un acte ouvertement hostile), le sort cesse immédiatement et le public devient inamical envers le personnage (à l'exception des créatures ayant au moins 4 DV ou 16 en Sagesse qui, elles, deviennent résolument hostiles).

Disjonction

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 9, Magie 9

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : tous les effets et objets magiques dans un rayonnement de 12 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : non

Tous les effets et objets magiques de la zone affectée (à l'exception de ceux du mage ou de ceux qu'il touche) subissent de plein fouet l'effet de la *disjonction*, ce qui signifie que les sorts et effets magiques sont réduits à l'état de particules élémentaires (ce qui met un terme à leur durée comme s'ils avaient été frappés par *dissipation de la magie*) et que les objets magiques permanents doivent réussir un jet de Volonté sous peine de devenir des objets ordinaires. Un objet appartenant à une créature n'a droit qu'à un seul jet de Volonté, soit le sien propre, soit celui de son possesseur (on prend systématiquement le meilleur).

Disjonction a également 1 % de chances par niveau de lanceur de sorts qui le lance de faire disparaître une *zone d'antimagie*. Si cette dernière survit, elle protège tous les objets se trouvant à l'intérieur.

Les artefacts aussi peuvent redouter cette puissante incantation, même s'ils n'ont que 1 % de chances par niveau de lanceur de sorts d'être affectés. Dans le cas où l'artefact est détruit, le responsable doit réussir un jet de Volonté (DD 25) sous peine de perdre à jamais toute faculté de lancer des sorts (si cela se produit, aucun sort de mortel, pas même *souhait* ou *miracle*, ne pourra lui rendre l'usage de la magie).

Note. Il est extrêmement dangereux de détruire un artefact. Il y a en effet 95 % de chances qu'un tel incident attire l'attention d'une entité particulièrement puissante liée à l'objet ou s'y intéressant de près.

Disque flottant

Évocation [force]

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : disque de force de 90 cm de diamètre

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort génère un plan de force légèrement concave suivant le personnage et pouvant porter une charge non négligeable. Large de 90 centimètres, il s'enfonce de 2,5 centimètres en son centre et accepte jusqu'à 50 kilos par niveau de lanceur de sorts (il peut également transporter de l'eau ou un autre liquide, auquel cas sa capacité se limite à 8 litres quel que soit le niveau du mage). Il flotte à moins d'un mètre du niveau du sol et reste horizontal en toutes circonstances. Capable de se déplacer dans les limites de portée du sort, il suit le personnage en avançant à la même vitesse que lui. Si son créateur ne le dirige pas consciemment, le disque conserve un intervalle de 1,50 mètre entre eux. Il disparaît instantanément si le personnage s'éloigne au-delà des limites de portée (en se déplaçant trop rapidement ou en utilisant un sort tel que *téléportation*) ou si on essaye de le soulever à plus d'un mètre du sol. Quand il se volatilise, tout ce qu'il transportait tombe au sol.

Composante matérielle : une goutte de mercure.

Dissimulation d'objet

Abjuration

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 2, Prê 3

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 objet touché, dans la limite de 50 kg/niveau

Durée : 8 heures (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort entoure l'objet touché d'une enveloppe protectrice qui l'empêche d'être détecté par les *boules de cristal* et les différents sorts de scrutation. Toute tentative de ce type échoue automatiquement (si la divination vise un objet) ou manque de distinguer l'objet (si la divination vise un lieu, objet ou personne proche).

Composante matérielle profane : un bout de peau de caméléon.

Dissimulation suprême

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature ou objet touché, dont le volume ne doit pas dépasser 1 cube de 60 centimètres d'arête/niveau

Durée : 1 jour/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : non ou oui (objet)

Ce sort masque totalement la créature ou l'objet touché, qui ne peut plus être repéré par les sorts de Divination, ni par aucune forme de perception visuelle. *Dissimulation suprême* permet ainsi de cacher un passage secret, un coffre au trésor, etc. Le sujet ou l'objet peuvent néanmoins être détectés par des moyens tactiles ou à l'aide des objets magiques appropriés (une *robe de vision totale* ou une *gemme de vision*, par exemple). Les créatures affectées par le sort se retrouvent instantanément dans un état d'animation suspendue, dont ils ne sortent qu'au terme de la durée indiquée.

Note. Le jet de Volonté permet à un objet tenu ou magique d'échapper à l'effet du sort. Il n'y a pas de jet de sauvegarde pour remarquer la créature ou l'objet dissimulé, ni pour le repérer à l'aide d'un sort de Divination.

Composantes matérielles : un cil de basilic, de la gomme arabique et une goutte d'eau de chaux.

Dissipation de la magie

Abjuration

Niveau : Bard 3, Dru 4, Ens/Mag 3, Magie 3, Pal 3, Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible ou zone d'effet : 1 jeteur de sorts, 1 créature ou 1 objet, ou bien rayonnement de 6 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

La magie est puissante et ce qui permet de la contrer l'est tout autant. *Dissipation de la magie* permet de mettre un terme prématué aux sorts lancés sur une créature ou un objet, d'annuler temporairement les pouvoirs d'un objet magique, de faire cesser un sort (ou du moins ses effets) au sein d'une zone donnée, ou encore de contrer le sort d'un autre jeteur de sorts. Un sort dissipé s'interrompt comme si sa durée normale arrivait à son terme.

Certains sorts ne peuvent pas être contrés par *dissipation de la magie*, mais cette précision est systématiquement indiquée dans leur description. *Dissipation de la magie* peut également dissiper les pouvoirs surnaturels permanents de certaines créatures (sans pour autant ôter à ces dernières l'usage des pouvoirs en question). Enfin, il affecte aussi bien les effets magiques que les sorts proprement dits.

Note. Les effets des sorts dont la durée est instantanée ne peuvent pas être dissipés, pour la simple raison qu'ils ont déjà cessé d'agir avant que *dissipation de la magie* n'intervienne. Il est donc impossible d'utiliser ce sort pour réparer les dégâts causés par une *boule de feu* ou pour retransformer un camarade pétrifié (la magie

responsable a dans les deux cas disparu, ne laissant derrière elle que des chairs calcinées ou une statue de pierre on ne peut plus ordinaire).

Dissipation de la magie peut servir de trois manières différentes : dissipation ciblée, dissipation de zone ou contresort.

Dissipation ciblée. Le sort prend directement pour cible une créature, un objet ou un autre sort. Le personnage doit effectuer un test de dissipation contre le sort (ou les sorts affectant la créature ou l'objet choisi). Il se joue de la façon suivante : 1d20, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10) contre un DD de 11 + le niveau de lanceur de sorts de l'effet.

Si le personnage prend pour cible un objet ou une créature qui n'est autre que l'effet d'un sort en activité (par exemple, un monstre appelé par *convocation de monstres*), il effectue également un test de dissipation pour mettre un terme au sort qui a fait apparaître l'objet ou la créature.

Si l'objet visé est magique, le test de dissipation s'effectue contre le niveau de lanceur de sorts de l'objet. En cas de succès, les propriétés magiques de l'objet sont réprimées pendant 1d4 rounds, après quoi elles retrouvent leur fonctionnement normal. Un objet réprimé de la sorte n'est plus magique jusqu'à la fin de la durée indiquée et les interfaces extradimensionnelles (comme les *sacs sans fond*) sont temporairement fermées. Cela étant, les propriétés de base de l'objet restent inchangées : une épée magique réprimée par *dissipation de la magie* est toujours une épée (et une épée de maître, de surcroît). Artefacts et dieux ne sont jamais affectés par un tel sort s'il est lancé par un mortel.

Le test de dissipation est toujours réussi s'il concerne un sort lancé par le personnage lui-même.

Dissipation de zone. Le sort prend potentiellement pour cible toutes les sources de magie dans un rayon de 9 mètres.

Dans le cas d'une créature affectée par un ou plusieurs sorts, le personnage commence par essayer de dissiper celui dont le niveau de lanceur de sorts est le plus élevé. Si le jet de dissipation est raté, on passe au sort suivant, et ainsi de suite. En cas de succès, le sort concerné cesse de faire effet, mais on ne jette pas le dé pour les sorts suivants (utilisé de cette manière, *dissipation de la magie* ne peut contrer qu'un seul sort par créature). Les objets magiques de la cible ne sont pas affectés.

Dans le cas d'un objet soumis à un ou plusieurs sorts (c'est-à-dire temporairement enchanté), on procède comme pour une créature. Les objets magiques ne sont pas affectés par les dissipations de zone.

On effectue également un test de dissipation contre tous les sorts de zone dont le point d'origine se trouve compris dans la zone d'effet de *dissipation de la magie*.

Dans le cas des sorts dont la zone d'effet empiète sur celle de dissipation de la magie, on effectue là aussi un test de dissipation, mais en cas de succès, le sort cesse uniquement de faire effet dans la zone de *dissipation de la magie* (il continue de fonctionner normalement dans le reste de sa zone d'effet).

Si un objet ou une créature obtenu par un sort en activité (par exemple un monstre invoqué par *convocation de monstres*) se trouve dans la zone affectée, on effectue un test de dissipation pour mettre un terme au sort, ce qui renvoie instantanément la créature ou l'objet d'où il vient (le cas échéant, on effectue également d'autres jets contre les sorts affectant l'objet ou la créature).

Si le personnage le désire, le test de dissipation est automatiquement réussi contre les sorts qu'il a lui-même lancés.

Contresort. *Dissipation de la magie* peut également être lancé comme contresort. Dans ce cas, le résultat n'est pas garanti (contrairement à ce qui se produit avec un contresort normal). Il faut réussir un test de dissipation pour annuler le sort adverse.

Dissipation suprême

Abjuration

Niveau : Bard 5, Dru 6, Ens/Mag 6, Prê 6

Ce sort est semblable à *dissipation de la magie*, si ce n'est que le bonus maximal pouvant être affecté au test de dissipation est égal à +20 (et non +10). De plus, *dissipation suprême* peut (sur un test de dissipation réussi) faire disparaître les effets auxquels *délivrance des malédictions* met normalement un terme, et ce même si *dissipation de la magie* ne peut rien contre eux.

Distorsion du bois

Transmutation

Niveau : Dru 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 objet en bois de taille P/niveau dans une zone de 6 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort permet de tordre le bois de manière permanente. Il est également possible de tordre des planches, ce qui permet par exemple de déformer une porte (auquel cas il faudra réussir un test de Force pour l'ouvrir) ou de causer une petite voie d'eau dans la coque d'un bateau. Les armes à distance affectées par ce sort perdent toute précision et deviennent utilisables. On peut encore se servir des armes de corps à corps, mais avec un malus de -4 au jet d'attaque.

Il est possible de déformer un objet en bois de taille P ou inférieure (comme une roue de chariot ou une arbalète) par niveau de lanceur de sorts. Un objet de taille M (comme un aviron ou une lance) compte comme deux objets de taille P, un objet de taille G (comme une barque ou une massue de géant des collines) en vaut quatre, un objet de taille TG (comme une charrette ou la morgenstern d'un géant des nuages) en vaut huit, un objet de taille Gig (comme un navire à quille) en vaut seize et un objet de taille TG (comme un navire à voile) en vaut trente-deux. On peut aussi utiliser ce sort pour redresser un ou plusieurs bouts de bois déformés par *distorsion du bois* ou tout autre moyen. Par contre, *réparation intégrale* ne peut pas rendre à nouveau utilisable un objet déformé par ce sort.

Il est possible de combiner plusieurs utilisations consécutives de *distorsion du bois* pour tordre (ou redresser) un objet qui est trop grand pour un seul sort. Par exemple, un druide de niveau 8 pourrait lancer *distorsion du bois* deux fois pour déformer un objet de taille Gig, ou quatre fois pour tordre un objet de taille C. En effet, tant que l'objet n'est pas totalement déformé, il ne souffre d'aucun tort.

Divination

Divination

Niveau : Connaissance 4, Prê 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : instantanée

Ce sort est une version plus puissante d'*augure* permettant d'obtenir un indice important en rapport avec une question ayant trait à un objectif, un événement ou une activité devant avoir lieu dans la semaine à venir. Le conseil peut prendre la forme d'une simple phrase, ou au contraire d'un poème ou présage difficile à décoder. Notez que si le groupe ne cherche pas immédiatement à tirer parti de l'information obtenue, il est possible que celle-ci devienne par la suite caduque (par exemple, le troll pourrait décider de s'en aller en emportant le trésor avec lui).

La chance d'obtenir une *divination* exacte se monte à 70 % + 1 % par niveau de lanceur de sorts du prêtre (90% maximum). En cas d'échec au jet, le prêtre sait instinctivement que son sort n'a pas fonctionné, sauf s'il se fait abuser par un sort lui communiquant des informations erronées.

Comme c'est le cas pour *augure*, de multiples *divinations* lancées par le même personnage sur le même sujet donnent systématiquement le même résultat (ni le jet de dés ni la réponse ne changent).

Composantes matérielles : de l'encens et une offrande appropriée à la religion du prêtre (coût total 25 po minimum).

Doigt de mort

Nécromancie [mort]

Niveau : Dru 8, Ens/Mag 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de tuer une créature vivante se trouvant dans les limites de portée. La cible a droit à un jet de Vigueur. Si elle le réussit, elle survit à l'attaque mais perd 3d6 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (+25 maximum). Il est possible que les dégâts occasionnés soient suffisants pour la tuer, même si elle réussit son jet de sauvegarde.

Domination

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 4, Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 humanoïde

Durée : 1 jour/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Cet enchantement permet de contrôler les faits et gestes d'un humanoïde. Il établit automatiquement un lien télépathique entre le personnage et le sujet. Si tous deux peuvent se comprendre, le lanceur de sorts peut généralement dicter sa conduite à son serviteur (même si ce dernier ne peut obéir que dans les limites de ses possibilités). Si aucun langage commun n'est trouvé, le personnage doit se contenter de donner des instructions très limitées, telles que "Viens ici", "Va là-bas", "Combats" ou "Ne bouge pas." Il sait ce que son serviteur éprouve, mais ne reçoit aucune information sensorielle directe en provenance de ce dernier.

Une fois l'ordre donné, la créature *dominée* s'y tient et ne se livre à aucune autre activité (à part dormir, manger, etc.). En raison de cette obsession, un test de Psychologie (DD 15) permet de déterminer que son comportement est influencé par un effet d'enchantement (voir la description de la compétence Psychologie).

Modifier ses instructions ou lui donner un nouvel ordre revient à rediriger le sort, aussi s'agit-il d'une action de mouvement.

En se concentrant pleinement sur le sort (action simple), le personnage reçoit toutes les informations sensorielles qu'il interprète l'esprit du sujet (mais il ne peut pas davantage communiquer avec lui). Le personnage ne voit pas à proprement parler par les yeux de la cible, mais il a une bonne idée de ce qui se passe sur place (le sujet traverse une cour nauséabonde, il adresse la parole à un garde, ce dernier se montre méfiant, etc.).

Le sujet résiste activement au contrôle de son maître. Si on le force à accomplir une action contraire à sa nature, il a droit à un nouveau jet de sauvegarde accompagné d'un bonus de +2. Les instructions poussant le sujet à s'autodétruire ne sont jamais suivies. Une fois le contrôle établi, il s'exerce sans limite de portée, tant que maître et esclave demeurent dans le même plan. Le personnage n'a pas besoin de voir son serviteur pour diriger ses actions.

Si le personnage ne passe pas au moins 1 round par jour à se concentrer sur le sort, le sujet peut de nouveau effectuer le jet de sauvegarde susmentionné.

Protection contre le Mal et autres sorts similaires peuvent empêcher d'utiliser le lien télépathique ou de donner des ordres au sujet (lorsque c'est ce dernier qui est protégé), mais ils n'ont aucun effet contre la *domination* proprement dite (ils n'empêchent pas de l'établir et sont incapables de la dissiper).

Domination d'animal

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Dru 3, Faune 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 animal

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Cette incantation permet d'envoûter un animal et de l'obliger à obéir à des ordres simples tels que "Cours", "Attaque" ou "Va chercher." Les instructions suicidaires (y compris celles incitant l'animal à aller combattre une créature faisant au moins deux catégories de taille de plus que lui) sont ignorées.

Domination d'animal établit un lien mental entre le personnage et l'animal asservi. Ce dernier peut être dirigé télépathiquement tant qu'il reste dans les limites de portée du sort. Le druide (ou le prêtre) n'a pas besoin de le voir pour le contrôler. Il ne reçoit pas de sensation directe en provenance de l'animal, mais il sait ce que ce dernier ressent à tout moment. Comme son maître le dirige avec une intelligence humaine, l'animal peut être capable d'entreprendre des actions qui le dépasseraient complètement en temps normal (comme le fait de manipuler des objets à l'aide de ses pattes ou de sa gueule, par exemple). Le personnage n'a pas besoin de rester concentré pour contrôler l'animal, sauf s'il tente de lui faire accomplir quelque chose qui lui serait normalement impossible. Modifier ses instructions ou lui donner un nouvel ordre revient à rediriger le sort, aussi s'agit-il d'une action de mouvement.

Domination universelle

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Ens/Mag 9

Cible : 1 créature

Ce sort est semblable à *domination*, si ce n'est qu'il n'est pas limité par le type de la cible.

Don des langues

Divination

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 3, Prê 4

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : non

Ce sort confère à la créature touchée la faculté de parler et de comprendre le langage de tous les êtres intelligents, qu'il s'agisse de langues raciales ou de dialectes régionaux. Le sujet ne peut bien évidemment parler qu'une seule langue à la fois, même s'il peut en comprendre plusieurs. Le sort ne lui permet pas de s'entretenir avec les créatures qui ne sont pas douées de parole. Il peut se faire comprendre partout où porte sa voix. *Don des langues* ne change en rien l'impression que les autres créatures peuvent avoir du personnage.

On peut user de *permanence* sur un sort de *don des langues*.

Composante matérielle profane : une petite pyramide à degrés en argile, qui se brise au moment où l'incantation est prononcée.

Double illusoire

Illusion (chimère, hallucination)

Niveau : Bard 5, Chance 6, Duperie 6, Ens/Mag 6

Composantes : G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible/effet : le jeteur de sorts/1 double illusoire

Durée : 1 round/niveau (T) et concentration + 3 rounds (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, dévoile (en cas d'interaction ; voir description)

Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître un double illusoire du personnage (comme grâce à *image accomplie*, une chimère), alors même que ce dernier devient invisible (comme grâce à *invisibilité suprême*, qui est une hallucination). Le lanceur de sorts peut alors agir comme il l'entend, tandis que son sosie s'éloigne. Le double apparaît dans les limites de portée du sort mais, par la suite, il se déplace sur concentration du personnage, celle-ci débutant au cours du round suivant l'incantation. La chimère peut apparaître exactement à l'endroit où se trouve le personnage, afin que personne ne réalise la substitution. Cela fait, l'original et le sosie n'ont plus qu'à s'écartier l'un de l'autre. Le double avance à la même vitesse que son modèle. Il s'exprime et bouge normalement, et communique même des sensations tactiles et olfactives en rapport avec sa forme. Il ne peut ni combattre ni lancer de sorts, mais rien ne l'empêche de faire semblant.

Le double illusoire reste aussi longtemps que dure la concentration du personnage, puis 3 rounds par la suite. Une fois la concentration terminée, le double poursuit ses activités (dévalant un couloir, par exemple) jusqu'au terme du sort. Quel que soit le temps de concentration, l'*invisibilité suprême* dure 1 round par niveau.

Éclair

Évocation [électricité]

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 36 m

Zone d'effet : ligne de 36 m de long

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Au terme de l'incantation, le mage libère une violente décharge électrique infligeant 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6) à toutes les créatures se trouvant sur son passage. L'éclair prend naissance au bout de la main tendue du personnage.

Il met le feu aux combustibles et endommage les objets. Il peut faire fondre les métaux ayant un point de fusion suffisamment bas, comme l'or, le plomb, le cuivre, l'argent ou le bronze. Si les dégâts causés à une barrière se dressant devant l'éclair sont suffisants pour la faire voler en éclats, le sort continue sa route si sa portée le lui permet. Sinon, il est arrêté par l'obstacle, comme tout autre sort.

Composantes matérielles : un morceau de fourrure et un bâtonnet en verre, ambre ou cristal.

Éclair multiple

Évocation [électricité]

Niveau : Air 6, Ens/Mag 6

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Cibles : 1 cible principale + 1 cible secondaire/niveau (dans un rayon de 9 m autour de la principale)

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Ce sort génère une violente décharge d'électricité partant de la main tendue du personnage. Mais contrairement à un *éclair* normal, *éclair multiple* se divise dès qu'il frappe sa première cible.

Cette dernière subit 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6). Après ce premier impact, l'éclair se divise de manière à pouvoir atteindre autant de cibles secondaires que son créateur a de niveaux (20 maximum). Les éclairs résultants sont moins destructeurs que le premier et n'infligent que la moitié de ses dés de dégâts (en arrondissant à l'entier inférieur). Par exemple, un magicien de niveau 19 génère un éclair principal (19d6 points de dégâts) et jusqu'à dix-neuf éclairs secondaires (qui infligent la moitié des points de dégâts de l'éclair principal), à condition qu'il trouve suffisamment de cibles potentielles dans un rayon de 9 mètres autour de la première. Toutes les créatures touchées ont droit à un jet de Réflexes réduisant de moitié les dégâts subis. Le personnage choisit les cibles comme il l'entend, à condition que toutes se trouvent suffisamment près de la première, et aucune créature ne peut être touchée par plus d'un éclair. Il est possible de ne pas affecter toutes les cibles potentielles possibles (de façon à épargner ses alliés se trouvant dans la zone dangereuse, par exemple).

Focaliseur : un morceau de fourrure et un bâtonnet en verre, ambre ou cristal, auxquels on ajoute une broche en argent par niveau du jeteur de sorts.

Écran

Illusion (hallucination)

Niveau : Duperie 7, Ens/Mag 8

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : 1 cube de 9 m d'arête/niveau (F)

Durée : 24 heures

Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, dévoile (en cas d'interaction) (voir description)

Résistance à la magie : non

Ce sort combine plusieurs éléments pour constituer une protection très efficace contre la scrutation et l'observation directe. Au moment de l'incantation, le personnage décide ce qui pourra être observé (ou non) à l'intérieur de la zone d'effet. L'illusion doit être définie sans trop entrer dans le détail. Un ensorceleur pourrait ainsi décider que le sort le représentera jouant aux échecs avec un ami, mais il ne pourrait pas demander que les joueurs illusoires interrompent leur partie et la reprennent après une petite collation. *Écran* permet par exemple de faire croire qu'un carrefour reste désert alors qu'une armée le traverse. Le personnage peut spécifier que personne ne doit être vu (ce qui inclut les civils de passage), que seules ses troupes doivent rester invisibles ou que quiconque observe le carrefour voit un soldat sur cinq. Une fois les conditions définies, il devient impossible de les modifier.

Quiconque tente d'observer la zone d'effet à l'aide de scrutation magique voit automatiquement la scène voulue par le lanceur de sorts, sans jet de sauvegarde. L'illusion visuelle s'accompagne de sons convaincants. Ainsi, un groupe d'individus se tenant dans un pré pourrait être caché par un *écran* donnant l'impression que les environs sont déserts et résonnent du chant des oiseaux.

Une créature observant directement la zone affectée peut avoir droit à un jet de sauvegarde (comme avec toutes les illusions) si elle a des raisons de croire que ce qu'elle a devant les yeux n'est pas réel. Il y a ainsi de bonnes chances que les témoins se doutent de quelque chose si l'armée évoquée plus haut disparaît avant le carrefour et réapparaît dès qu'il est franchi. Le fait de pénétrer dans la zone d'effet ne garantit pas que l'on aura droit à un jet de sauvegarde si les individus masqués par *écran* prennent garde à ne pas entrer en contact avec les créatures affectées par l'illusion.

Effacement

Transmutation

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 parchemin ou 2 pages

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non

Ce sort permet d'effacer les écrits, soit sur un parchemin magique, soit sur deux pages de papier, vélin ou autre matière similaire. Il fait disparaître les *runes explosives*, *glyphes de garde*, *sceaux du serpent* et autres *signatures magiques*, mais pas les *symboles* ou les *textes illusoires*. Les écrits non magiques sont automatiquement effacés si le lanceur de sorts est le seul à les tenir en main au moment de l'incantation (si quelqu'un d'autre les tient également, les chances de succès sont de 90 %).

Les textes magiques doivent eux aussi être touchés, et le personnage ne les efface que s'il obtient 15 ou plus sur un jet de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts). Un résultat de 1 ou de 2 est toujours un échec, quel que soit le niveau du personnage. Si ce dernier ne parvient pas à effacer des *runes explosives*, un *glyphe de garde* ou un *sceau du serpent*, il les active accidentellement et en subit les effets.

Effroi

Nécromancie [mental, terreur]

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : 1 créature vivante/3 niveaux, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Durée : 1 round/niveau ou 1 round (voir description de *frayeur*)

Jet de sauvegarde : Volonté, partiel

Résistance à la magie : oui

Ce sort est semblable à *frayeur*, si ce n'est qu'il affecte toutes les créatures de moins de 6 DV se trouvant dans la zone d'effet.

Composante matérielle : fragment d'os de mort-vivant (squelette, zombi, goule, blême ou momie).

Éloignement du bois

Transmutation

Niveau : Dru 6, Flore 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : ligne de 18 m de long émanant du jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

De puissantes vagues d'énergie jaillissent dans la direction choisie par le personnage, qui écartent jusqu'en limite de portée tous les objets en bois compris dans la zone d'effet. Les objets fermement fixés faisant plus de

7,5 centimètres de diamètre ne sont pas affectés, mais ceux qui ne sont pas attachés, si, même s'ils sont plus imposants (tonneaux, tours de siège, etc.). Les objets attachés de plus petite taille volent en morceaux et les nombreux éclats sont repoussés par le sort. Ils s'éloignent du personnage à la vitesse de 12 mètres par round. Des objets tels que les boucliers en bois, les flèches et les manches d'armes en bois (haches, armes d'hast, etc.) sont eux aussi repoussés, entraînant leurs possesseurs avec eux. Une créature tirée par un objet peut le lâcher sans difficulté, sauf s'il s'agit d'un bouclier ; dans ce cas, s'en débarrasser lui prend une action de mouvement. Si une lance est plantée dans le sol (comme pour recevoir une charge) afin de contrer l'effet du sort, sa hampe se brise. Même les objets magiques en bois sont repoussés. *Zone d'antimagie* bloque l'effet d'*éloignement du bois*. Les vagues d'énergie continuent de balayer la zone définie tout le temps que dure le sort. Le personnage peut agir comme bon lui semble, et même se déplacer, sans qu'*éloignement du bois* cesse de fonctionner pour autant.

Éloignement du métal et de la pierre

Abjuration [terre]

Niveau : Dru 8

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : ligne de 18 m de long émanant du jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Tout comme *éloignement du bois*, ce sort génère de puissantes vagues d'énergie balayant la zone définie par le druide. Tous les objets en métal ou en pierre sont repoussés jusqu'en limite de la zone d'effet. Les objets fixés faisant plus de 7,5 centimètres de diamètre ne sont pas affectés, pas plus que ceux qui pèsent plus de 250 kilos. Tous les autres sont automatiquement repoussés (ce qui comprend, entre autres, objets animés en pierre ou en métal, petits rochers et guerriers en armure métallique). Les objets attachés dont le diamètre est trop faible plient ou cassent (dans ce cas, les fragments sont repoussés par les vagues d'énergie). Les objets affectés par le sort s'éloignent du druide à la vitesse de 12 mètres par round.

Des objets tels que les armures métalliques, les épées et autres sont repoussés, entraînant leur porteur avec eux. Même les objets magiques en pierre ou en métal ne sont pas immunisés contre cet enchantement. *Zone d'antimagie* bloque l'effet d'*éloignement du métal et de la pierre*.

Les vagues d'énergie continuent de balayer la zone définie tout le temps que dure le sort. Le personnage peut agir comme bon lui semble, et même se déplacer, sans qu'*éloignement du métal et de la pierre* cesse de fonctionner pour autant.

Empire végétal

Transmutation

Niveau : Dru 4, Flore 4, Rôd 3

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : jusqu'à 2 DV/niveau de créatures végétales, chacune devant se trouver à 9 m ou moins des autres

Durée : 1 jour/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de contrôler les plantes dans une certaine mesure. Les plantes affectées comprennent le lanceur de sorts et le considèrent de la manière la plus favorable qui soit (leur attitude est amicale). Elles ne l'attaqueront donc pas pendant toute la durée du sort. Le personnage peut tenter de donner des instructions à une plante, mais il lui faut remporter un test de Charisme opposé pour la convaincre de faire quelque chose qui lui déplaît (une seule chance). Une plante ainsi contrôlée n'obéit jamais à un ordre suicidaire ou nuisible pour autrui, mais il est possible de contourner cette restriction (voir le sort *charme-personne*). Le personnage peut affecter un nombre de dés de vie dont le total n'excède pas deux fois son niveau.

Empoisonnement

Nécromancie

Niveau : Dru 3, Prê 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : instantanée (voir description)

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait appel au pouvoir des entités venimeuses. Il permet au personnage d'empoisonner sa cible en réussissant une attaque de contact au corps à corps. Les dégâts instantanés représentent un affaiblissement temporaire de 1d10 points de Constitution, auxquels s'ajoutent 1d10 nouveaux points 1 minute plus tard. Chaque poussée du poison peut être contrée par un jet de Vigueur réussi (soit deux en tout, contre un DD égal à 10 + la moitié du niveau de lanceur de sorts du personnage + son modificateur de Sagesse).

Emprisonnement

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 9

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

La cible touchée par le mage au terme de l'incantation se retrouve emprisonnée, en état d'animation suspendue (comme celui que génère le sort du même nom), dans une petite sphère située au centre de la terre. Elle y reste jusqu'à ce que quelqu'un lance *délivrance* à l'endroit où elle a été emprisonnée. Des recherches effectuées à l'aide d'une *boule de cristal* ou d'un sort de *localisation d'objet* ne révèlent pas qu'une créature est détenue de la sorte, mais *localisation suprême* le peut. Un *souhait* ou un *miracle* ne libère pas un individu emprisonné, mais ces deux sorts indiquent où il se trouve. Si le personnage connaît le nom de sa victime et certains détails de sa vie, la cible subit un malus de -4 au jet de sauvegarde.

Enchevêtrement

Transmutation

Niveau : Dru 1, Flore 1, Rôd 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : toute la végétation sur une étendue de 12 m de rayon

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, partiel (voir description)

Résistance à la magie : non

Herbe, plantes, buissons et arbres se déforment pour s'entortiller autour des créatures qui se trouvent dans la zone d'effet ou qui y pénètrent. Si elle réussit un test de Force ou d'Évasion (DD 20), la créature peut se libérer et évoluer à la moitié de sa vitesse de déplacement en utilisant une action complexe. Une créature réussissant son jet de Réflexes n'est pas immobilisée par la végétation, mais sa vitesse de déplacement est tout de même réduite de moitié tant qu'elle se trouve dans la zone affectée. Chaque round, les plantes tentent d'immobiliser toutes les créatures qui leur ont échappé (nouveau jet de Réflexes nécessaire).

Note. Il est possible de modifier légèrement l'effet du sort en fonction de la végétation locale.

Endurance aux énergies destructives

Abjuration

Niveau : Dru 1, Ens/Mag 1, Pal 1, Prê 1, Rôd 1, Soleil 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 24 heures

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Une créature protégée par *endurance aux énergies destructives* ne risque rien dans un environnement chaud ou froid. Elle peut donc évoluer par des températures allant de -10° à $+60^{\circ}$ sans devoir effectuer le moindre jet de Vigueur. Son équipement est également protégé.

Endurance aux énergies destructives n'est d'aucune utilité contre les dégâts de feu et de froid. Il ne protège pas davantage des dangers liés à l'environnement, comme la fumée, le manque d'air, etc.

Endurance de l'ours

Transmutation

Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2, Prê 2, Rôd 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

La créature affectée bénéficie d'une meilleure vigueur. Le sort confère donc au sujet un bonus d'altération de +4 en Constitution, qui déteint sur ses points de vie, ses jets de Vigueur, ses tests de Constitution, etc.

Les points de vie ainsi gagnés ne sont pas temporaires. Ils disparaissent une fois la valeur de Constitution revenue à la normale et ne sont pas perdus les premiers, comme c'est le cas pour les points de vie temporaires.

Endurance de l'ours de groupe

Transmutation

Niveau : Dru 6, Ens/Mag 6, Prê 6

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature/niveau, chacune devant se trouver à 9 m ou moins des autres

Ce sort est semblable à *endurance de l'ours*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures.

Énergie négative

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : rayon d'énergie négative

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Une décharge d'énergie noire et crétinante jaillit du doigt tendu du mage pour aller frapper la cible choisie. Elle a pour effet d'étouffer l'énergie vitale de la créature affectée. Le lanceur de sorts doit réussir une attaque de contact à distance. En cas de succès, son adversaire acquiert 1d4 niveaux négatifs.

Si la cible a au moins autant de niveaux d'énergie négative que de DV, elle meurt. Chaque niveau négatif lui inflige un malus de -1 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde, tests de caractéristique et tests de compétence, mais aussi au niveau (pour ce qui est de déterminer la durée, la puissance et le DD de ses sorts et/ou pouvoirs spéciaux). De plus, un lanceur de sorts perd un sort préparé (ou emplacement de sort) de son plus haut niveau. Les niveaux négatifs sont cumulatifs.

Dans le cas où le sujet survit, il récupère les niveaux perdus au bout d'un nombre d'heures égal au niveau du lanceur de sorts (15 heures maximum). Généralement, les niveaux négatifs risquent de faire disparaître un ou plusieurs des niveaux normaux de la victime, mais ceux que génère ce sort ne subsistent pas assez longtemps pour qu'un tel risque soit à craindre.

Si le rayon touche un mort-vivant, il lui confère 1d4x5 points de vie temporaires pour 1 heure.

Ennemi subconscient

Illusion (fantasme) [mental, terreur]

Niveau : Ens/Mag 9

Cibles : nombre indéfini de créatures, distantes de 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *assassin imaginaire*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures à la fois. Les victimes sont les seules à voir les monstres qui les attaquent, même si le personnage les distingue sous la forme de vagues spectres d'ombre.

Toute créature réussissant son jet de Vigueur subit tout de même 3d6 points de dégâts et se retrouve étourdie pendant 1 round. Dans le même temps, elle subit également un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force.

Entrave

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Ens/Mag 8

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante

Durée : voir description (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Entrave crée une forme d'emprisonnement magique retenant la créature choisie. La cible n'a droit à un jet de sauvegarde que si son nombre de dés de vie est au moins égal à la moitié du niveau de lanceur de sorts du personnage.

Ce dernier peut se faire aider par un à six assistants. Pour chaque assistant jetant *suggestion*, le niveau de lanceur de sorts virtuel du mage augmente de 1. De même, pour chaque assistant jetant *domination*, *domination d'animal* ou *domination universelle*, le niveau de lanceur de sorts virtuel du personnage augmente du tiers du niveau de l'assistant concerné (à condition que le sort lancé puisse affecter la créature à entraver). Comme les sorts des assistants servent uniquement à augmenter le niveau de lanceur de sorts de celui qui lance *entrave*, ils ne s'accompagnent pas de jet de sauvegarde ni de test de résistance à la magie. C'est le niveau de jeteur de sorts final du mage (après les éventuels rajouts) qui détermine si la cible a droit à un jet de sauvegarde et combien de temps durera le sort.

Quelle que soit la version choisie, le personnage peut à tout moment mettre un terme à l'*entrave* qu'il a créée, et il est possible de spécifier des conditions mettant un terme immédiat au sort. Celles-ci peuvent être aussi simples ou complexes que le personnage le souhaite (mais il doit en obtenir la permission). Les conditions peuvent être basées sur le nom, l'identité ou l'alignement d'une créature donnée. Sinon, elles doivent prendre en compte des faits ou qualités observables. Des concepts tels que le niveau, la classe, les DV ou les points de vie ne conviennent pas. Par exemple, une entité *entravée* pourra être relâchée à l'approche d'une créature d'alignement loyal bon, mais pas d'un paladin. Une fois le sort lancé, les éventuelles conditions de libération ne peuvent plus être modifiées. Dans le cas où la créature a droit à un jet de sauvegarde, le fait de spécifier une condition de libération augmente le DD du sort de +2.

Dans les trois premières versions (celles dont la durée est limitée), il est possible de jeter plusieurs fois *entrave* pour rallonger l'incarcération (les durées s'additionnent). Dans ce cas, la victime a droit à un jet de Volonté au terme de la durée du premier sort (même si son nombre de dés de vie, trop faible par rapport au niveau de lanceur de sorts du mage, ne lui autorisait pas de jet de sauvegarde au moment où elle a été affectée par l'enchantedement). Si elle le réussit, elle se libère d'un seul coup de toutes les *entraves* qui la retenaient.

Le sort se présente sous six formes différentes. Le mage choisit celle qui lui convient au moment de l'incantation. *Enchaînement*. La créature est ligotée par des chaînes qui génèrent un puissant effet d'*aversion* affectant quiconque s'approche (le mage excepté). La durée est égale à 1 an par niveau de lanceur de sorts. La victime ne peut pas quitter l'endroit où elle a été capturée.

Sommeil. La créature est plongée dans un sommeil proche du coma durant 1 an par niveau de lanceur de sorts. Elle ne vieillit pas et n'a besoin, ni de manger, ni de boire. Cette forme d'*entrave* est légèrement plus difficile à lancer que la précédente ; il est donc plus aisément résister. Le DD du sort est réduit de 1 point.

Sommeil enchaîné. Cette option combine les deux précédentes mais dure nettement moins longtemps (1 mois par niveau de lanceur de sorts). Le DD est réduit de 2 points.

Prison. La cible est transportée dans un lieu clos (un labyrinthe, par exemple) dont elle ne peut pas sortir de quelque façon que ce soit. Le sort est permanent. Le DD est réduit de 3 points.

Désincarnation. Le corps de la créature perd toute substance et passe en état gazeux, à l'exception de sa tête. La victime se retrouve enfermée dans un récipient en verre (opaque ou transparent). Consciente du monde qui l'entoure, elle peut s'exprimer librement, mais est par contre incapable de se battre, de s'enfuir ou de faire appel à ses pouvoirs, quels qu'ils soient. L'*entrave* est permanente. L'entité désincarnée ne vieillit pas. Elle n'a pas besoin de boire ou de manger. Le DD est réduit de 4 points.

Incarcération lilliputienne. La victime rapetisse jusqu'à ne plus faire que deux ou trois centimètres et se retrouve emprisonnée dans une pierre précieuse ou un objet similaire. L'*entrave* est permanente. L'entité désincarnée ne vieillit pas. Elle n'a nul besoin de boire ou de manger. Le DD est réduit de 4 points.

Dissipation de la magie n'a aucun effet sur une *entrave*, mais une *zone d'antimagie* ou une *disjonction* l'affecte normalement. Une créature extraplanaire entravée ne peut pas être renvoyée dans son plan d'origine via *renvoi*, *bannissement* ou quelque effet similaire.

Composantes : les composantes d'*entrave* varient en fonction de la version choisie, mais elles incluent nécessairement une lecture scandée et continue du parchemin (ou des pages de livre de sorts) sur lequel la formule magique est écrite, des gestes bien précis et des ingrédients ou matériaux appropriés à la forme d'*entrave* choisie. Ces derniers incluent de minuscules chaînettes travaillées dans un métal spécifique (l'argent pour les lycanthropes, etc.), des herbes soporifiques extrêmement rares (pour les *entraves* plongeant la victime dans le sommeil), une cloche du plus pur cristal, etc.

En plus des ingrédients correspondant aux divers types d'*entraves* (qui valent un total de 500 po), le sort requiert plusieurs opales (d'une valeur totale de 500 po par DV de la cible) et une représentation sous forme de statuette ou de dessin sur le vélin le plus fin de l'entité à capturer.

Épée de force

Évocation [force]

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : 1 épée

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de faire apparaître une manifestation de force scintillante ayant la forme d'une épée. Le personnage peut s'en servir pour frapper toutes les créatures comprises dans les limites de portée, en commençant dès le round où il lance le sort. L'épée attaque la cible désignée une fois par round. Son bonus d'attaque est égal au niveau de lanceur de sorts du personnage, plus son bonus d'Int (pour un magicien) ou son bonus de Cha (dans le cas d'un ensorceleur), et auquel on ajoute un bonus d'altération de +3. La nature de l'épée lui permet de toucher les créatures éthérrées ou intangibles. Elle inflige 4d6+3 points de dégâts et possède une zone de critique possible de 19–20/x2.

L'épée attaque toujours dans le même sens que le personnage. Elle ne peut jamais prendre un adversaire en tenaille ou permettre à un compagnon du mage de mener une telle manœuvre à bien. Si elle sort des limites de portée indiquées ou du champ de vision de son créateur (ou si ce dernier cesse de la diriger), elle revient se placer au côté du mage et flotte sur place en attendant de servir à nouveau.

À partir du deuxième round, une action simple suffit pour désigner une nouvelle cible. Sinon, l'épée continue de frapper son adversaire du moment. Les attaques physiques ne lui font rien, mais elle peut être détruite par des sorts tels que *dissipation de la magie* et *désintégration*, ainsi que par une *sphère d'annihilation* ou un *sceptre d'oblitération*. Sa CA est égale à 13 (10, bonus de taille de +0 pour un objet de taille M, bonus de parade de +3). Dans le cas où la cible bénéficie d'une certaine résistance à la magie, on la joue quand l'*épée de force* la touche la première fois. Si le jet de résistance à la magie est réussi, l'épée disparaît aussitôt sans infliger de dégâts. Sinon, elle affecte normalement la créature tant que dure le sort.

Focaliseur : une minuscule épée en platine munie d'une poignée et d'un pommeau en cuivre et zinc. Sa fabrication coûte 250 po.

Épée sainte

Évocation

Niveau : Pal 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Effet : arme de corps à corps touchée

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Grâce à ce sort, le paladin peut canaliser la puissance de son dieu dans son épée ou toute autre arme de corps à corps de son choix. Celle-ci devient alors une *arme sainte* +5 (bonus d'altération de +5 aux jets d'attaque et de dégâts, 2d6 points de dégâts supplémentaires contre les adversaires d'alignement mauvais). De plus, elle émet un *cercle magique contre le Mal* (semblable au sort du même nom). Si le *cercle magique* disparaît pour une raison quelconque, l'arme en crée un autre dès le prochain tour de jeu du paladin (il s'agit d'une action libre). Le sort s'interrompt de lui-même 1 round après que l'arme a quitté la main du personnage. Il est impossible d'avoir plus d'une *épée sainte* à la fois.

Si ce sort est lancé sur une arme magique, sa puissance prend le pas sur l'enchantement de l'arme, dont le bonus d'altération normal et les éventuels pouvoirs cessent de fonctionner tant que le sort fait effet. *Épée sainte* n'est pas cumulative avec *bénédiction d'arme* ou tout autre sort pouvant modifier l'arme enchantée de quelque façon que ce soit.

Ce sort ne fonctionne pas sur les artefacts.

Note. Le bonus au jet d'attaque d'une arme de maître n'est pas cumulatif avec un bonus d'altération au jet d'attaque.

Espoir

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : 1 créature vivante/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort offre un grand espoir aux sujets. Les créatures affectées bénéficient d'un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde, jets d'attaque, tests de caractéristique, tests de compétence et jets de dégâts infligés à l'aide d'une arme.

Espoir contre et dissipe *désespoir foudroyant*.

Esprit impénétrable

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 8, Protection 8

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : 24 heures

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le bénéficiaire d'*esprit impénétrable* est protégé contre tous les sorts, effets et objets magiques détectant, influençant ou lisant émotions et pensées. Il est immunisé contre les sorts et effets mentaux, ainsi que contre les divinations permettant de recueillir des renseignements à son sujet. *Esprit impénétrable* contre même *souhait*, *miracle* ou *souhait limité*, pour peu que ces sorts soient utilisés de manière à affecter l'esprit du personnage ou à obtenir des informations sur lui. Si le sort de scrutation affecte une zone et non un individu donné (comme c'est le cas pour *œil du mage*), il fonctionne normalement mais ne détecte pas le personnage protégé. Les tentatives de scrutation prenant directement le sujet pour cible échouent purement et simplement.

État gazeux

Transmutation

Niveau : Air 3, Bard 3, Ens/Mag 3

Composantes : G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature tangible et consentante touchée

Durée : 2 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le sujet et tout son équipement perdent toute substance et deviennent translucides. Son armure (y compris son armure naturelle) ne le protège plus, mais il conserve quand même ses bonus de taille, de Dextérité, de parade et d'armure de force (que lui confèrent des sorts tels qu'*armure de mage*). Le bénéficiaire gagne une réduction des dégâts de (10/magie) et devient immunisé contre le poison et les coups critiques. Par contre, il est incapable d'attaquer ou de lancer des sorts à composantes verbales, gestuelles ou matérielles (ce qui inclut les focaliseurs, divins ou profanes). (Notez qu'il peut utiliser la magie s'il a préparé des sorts à l'aide des dons de métamagie Dispense de composantes matérielles, Incantation silencieuse et Incantation statique.) Le sujet en *état gazeux* perd tous ses pouvoirs surnaturels. S'il avait un sort de contact prêt à être lancé, l'énergie de ce dernier se dissipe sans le moindre effet au moment de la transformation.

La créature gazeuse est incapable de courir, mais elle sait voler (vitesse de déplacement 3 mètres, manœuvrabilité parfaite). Elle peut passer par le moindre trou ou la plus petite fissure, emmenant avec elle tout ce qu'elle transporte. Elle est emportée par le vent et ne peut pas entrer dans l'eau ou tout autre liquide. Elle ne peut manipuler ou activer des objets, ce qui inclut ceux qu'elle porte sous *état gazeux*. Les objets qui sont perpétuellement actifs le restent, mais il est possible que leurs effets soient neutralisés (comme ceux qui confèrent un bonus d'armure ou d'armure naturelle).

Composantes matérielles profanes : un morceau de gaze et une volute de fumée.

Éveil

Transmutation

Niveau : Dru 5

Composantes : V, G, FD, PX

Temps d'incantation : 24 heures

Portée : contact

Cible : animal ou arbre touché

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de rendre conscient un arbre ou un animal. Pour que l'éveil se confirme, le druide doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + le nombre de DV de l'animal ou le nombre de DV que l'arbre aura une fois animé).

L'animal ou l'arbre nouvellement conscient se montre amical avec le personnage. Ce dernier n'a pas de lien particulier avec une créature qu'il rend intelligente, même si celle-ci a de bonnes raisons de l'aider pour peu qu'il lui explique de quoi il a besoin.

Un arbre conscient a les caractéristiques d'un objet animé, sauf pour ce qui est de son Intelligence, de sa Sagesse et de son Charisme (chacune ayant une valeur de 3d6). Les plantes animées ont le pouvoir de bouger leurs branches, racines et autres lianes. Leurs sens sont comparables à ceux des humains.

Un animal conscient acquiert 3d6 en Intelligence. Il gagne également 2 DV et 1d3 points de Charisme. Son type devient créature magique. Un animal ainsi éveillé ne saurait faire office de compagnon animal, de familier ou de destrier.

Un animal ou un arbre conscient parle au moins une langue (connue du druide), plus une autre (également connue du druide) par point de bonus d'Intelligence (le cas échéant).

Coût en points d'expérience : 250 PX.

Exécution

Nécromancie [mort]

Niveau : Mort 5, Prê 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui

Le prêtre a le pouvoir de tuer la créature de son choix. Il lui faut réussir une attaque de contact au corps à corps, puis la cible a droit à un jet de Vigueur. Si elle le rate, elle meurt aussitôt. Dans le cas contraire, elle survit mais perd tout de même 3d6 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts du prêtre (ce qui peut suffire pour la tuer).

Exigence

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Ens/Mag 8

Jet de sauvegarde : Volonté, partiel

Résistance à la magie : oui

Ce sort est semblable à *communication à distance*, si ce n'est qu'il s'accompagne d'une *suggestion* (voir le sort du même nom) que le sujet fait de son mieux pour accomplir. Un jet de Volonté réussi de la part de la cible annule la *suggestion*, mais pas le contact proprement dit. L'*exigence* est comprise même si l'Intelligence du sujet est extrêmement limitée (Int 1). Si elle est impossible à réaliser compte tenu de la situation, le sujet saisit bien ce qu'on lui demande mais la *suggestion* échoue automatiquement.

Le message transmis doit faire un maximum de 30 mots, *suggestion* y compris. La créature peut transmettre une courte réponse, à condition de le faire sans attendre.

Composantes matérielles : un petit bout de fil de cuivre et un cheveu (ou morceau d'ongle, goutte de sang, lambeau de chair, etc.) du sujet.

Explosion de lumière

Évocation [lumière]

Niveau : Dru 8, Ens/Mag 8, Soleil 8

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : rayonnement de 24 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, partiel (voir description)

Résistance à la magie : oui

Explosion de lumière faire apparaître un globe de chaleur éblouissant et silencieux à l'endroit désigné par le personnage. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet sont aveuglées et subissent 6d6 points de dégâts (un jet de Réflexes réussi leur permet de conserver la vue et de ne subir que des dégâts réduits de moitié). Les dégâts infligés par ce sort sont doublés pour les créatures qui craignent particulièrement la lumière du soleil.

Les morts-vivants touchés par explosion de lumière subissent 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 25d6), total réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi. De plus, les morts-vivants affectés par la lumière du jour (par exemple les vampires) sont automatiquement détruits s'ils ratent leur jet de sauvegarde.

Les rayons ultraviolets générés par le sort sont nocifs pour les vases, limons, moisissures, thallophytes et créatures apparentées. Tous ces monstres sont affectés comme les morts-vivants.

Explosion de lumière dissipe les sorts d'obscurité du 8^e niveau ou moins actifs dans sa zone d'effet.

Composantes matérielles profanes : une aventurine (également appelée pierre de soleil) et une flamme.

Extinction des feux

Transmutation

Niveau : Dru 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet ou cible : 1 cube de 6 m d'arête/niveau (F) ou 1 objet magique lié au feu

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : non ou oui (objet)

Extinction des feux sert souvent à étouffer les incendies de forêt et autres sinistres du même genre. Il éteint automatiquement tous les feux d'origine naturelle dans la zone d'effet. Il dissipe également les sorts de feu, à condition de réussir un test de dissipation contre chaque sort : 1d20, +1 par niveau de lanceur de sorts (maximum +15), contre un DD de 11 + niveau de lanceur de sorts qui a jeté le sort de feu.

Les créatures élémentaires de feu prises dans la zone d'effet subissent 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6, pas de jet de sauvegarde).

Il est également possible de lancer ce sort sur un objet magique générant ou contrôlant le feu, comme une *baguette de boules de feu* ou une *épée de feu intense*. Dans ce cas, l'objet perd tous ses pouvoirs liés aux

flammes (pendant 1d4 heures) s'il rate un jet de Volonté (les artefacts sont immunisés contre cette utilisation d'*extinction des feux*).

Fabrication

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : voir description

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : jusqu'à 0,3 m³/niveau (voir description)

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de convertir une matière première en produit fini. Le personnage peut par exemple fabriquer un pont de bois à partir d'un bosquet d'arbres, une corde à partir de chanvre, des vêtements s'il dispose de laine brute, etc. Il est impossible de créer ou de transformer des êtres vivants ou des objets magiques à l'aide de ce sort. La qualité du produit fini dépend de celle de la matière première utilisée. Si le mage travaille un mineraï, il n'affecte que 30 dm³ par niveau, soit dix fois moins qu'avec une autre matière.

Il faut réussir un jet d'Artisanat approprié pour créer des objets exigeant une grande maîtrise (bijou, épée, verre, cristal, etc.).

Le temps d'incantation est de 1 round par tranche de 0,3 m³ de matière à transformer (ou de 30 dm³ dans le cas d'un mineraï).

Composante matérielle : la matière première utilisée, qui coûte autant que les matériaux bruts requis pour manufacturer l'objet.

Façonnage de la pierre

Transmutation [terre]

Niveau : Dru 3, Ens/Mag 5, Prê 3, Terre 3

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : pierre ou objet en pierre touché, dans la limite de 0,3 m³ + 30 dm³/niveau

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet d'altérer une masse rocheuse existante pour lui donner la forme choisie par le personnage. Il est ainsi possible de créer une arme en pierre, une trappe, ou encore une idole aux contours grossiers. *Façonnage de la pierre* permet également d'ouvrir une issue là où il n'y en a pas, en taillant une porte à même la pierre, ou encore de bloquer une porte existante en modifiant ses dimensions (si elle est en pierre) ou en déformant son chambranle. Le personnage peut créer des objets (coffres, etc.), mais ceux-ci restent nécessairement grossiers ; il est impossible de les fignoler. Si l'objet est doté de pièces plus ou moins mobiles, il y a 30 % de chances pour qu'il ne fonctionne pas.

Composante matérielle profane : une argile très meuble, que le personnage doit travailler jusqu'à lui donner la forme voulue. Cela fait, il prononce l'incantation en touchant la pierre qu'il souhaite affecter avec l'objet ainsi créé.

Façonnage du bois

Transmutation

Niveau : Dru 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : morceau de bois touché, dans la limite de 0,3 m³ + 30 dm³/niveau

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort permet de travailler le bois pour lui donner la forme voulue par le druide. Il est ainsi possible de créer une arme en bois, une trappe, ou encore une idole aux contours grossiers. *Façonnage du bois* permet également d'ouvrir une issue là où il n'y en a pas, en taillant une porte à même le bois, ou encore de bloquer une porte existante en modifiant ses dimensions. Le personnage peut créer des objets (coffres, etc.), mais ceux-ci restent nécessairement grossiers ; il est impossible de les signoler. Si l'objet est doté de pièces plus ou moins mobiles, il y a 30 % de chances pour qu'il ne fonctionne pas.

Fatigue

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 0

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Le contact du mage est chargé d'énergie négative, ce qui a pour effet de fatiguer la cible. Pour toucher celle-ci, il doit effectuer une attaque de contact. Ensuite, le sujet reste fatigué pour toute la durée du sort.

Ce sort n'a aucun effet sur une créature déjà fatiguée. Contrairement à la fatigue normale, l'effet prend fin avec le sort.

Composante matérielle : une goutte de sueur.

Faux-semblant

Illusion (hallucination)

Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature/2 niveaux, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les uns des autres

Durée : 12 heures (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule ou Volonté, dévoile (en cas d'interaction)

Résistance à la magie : oui ou non (voir description)

Ce sort est semblable à *déguisement*, si ce n'est qu'il permet également de modifier l'aspect de plusieurs autres personnes. Les individus affectés retrouvent leur apparence normale en mourant.

Si ce sort est lancé sur des créatures non consentantes, celles-ci ont moyen de s'y soustraire en réussissant un jet de Volonté. Le cas échéant, leur résistance à la magie les protège également.

Faveur divine

Évocation

Niveau : Pal 1, Prê 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute

Le personnage fait appel à la force et la sagesse de son dieu, ce qui lui confère un bonus de chance de +1 aux jets d'attaque et de dégâts par tranche de trois niveaux de lanceur de sorts (+1 minimum, jusqu'à un maximum de +6). Ce bonus ne s'applique pas aux dégâts occasionnés par les sorts que lance le personnage.

Festin des héros

Invocation (création)

Niveau : Bard 6, Prê 6

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : festin nourrissant 1 créature/niveau

Durée : 1 heure + 12 heures (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le prêtre crée un grand festin, avec table, chaises, vaisselle, et de quoi boire et manger pour tous les convives. Le repas dure 1 heure entière et ses effets bénéfiques ne se font sentir qu'une fois qu'il est terminé. Tous ceux qui prennent part au banquet en tirent les avantages suivants : toutes leurs maladies, écœurements et nausées disparaissent ; ils sont immunisés contre le poison pendant 12 heures ; et ils gagnent 1d8 points de vie temporaires +1 pour deux niveaux de lanceur de sorts (+10 maximum) pour peu qu'ils boivent le nectar accompagnant le repas. La nourriture ingérée confère également un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et de Volonté pendant 12 heures. Durant le même laps de temps, les convives sont immunisés contre la terreur. Si le festin est interrompu pour une raison quelconque, le sort est gâché et tous ses effets sont perdus.

Feuille morte

Transmutation

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action libre

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : un objet ou créature de taille M ou inférieure/niveau, aucun ne devant se trouver à moins de 6 m d'un autre

Durée : jusqu'à l'atterrissement ou 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif) ou Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Les créatures ou objets affectés voient leur chute fortement ralentie (même s'ils tombent plus rapidement que la *feuille morte* donnant son nom à cet enchantement). Leur vitesse de chute se stabilise à 18 mètres par round (ce qui correspond à l'accélération acquise en tombant de quelques dizaines de centimètres) et ils ne subissent pas le moindre dégât à l'atterrissement si le sort continue de faire effet. Notez toutefois que s'ils ne sont pas arrivés au sol au terme de la durée indiquée, ils recommencent à tomber normalement, mais seulement à partir de l'endroit où *feuille morte* cesse de faire effet.

Ce sort affecte une ou plusieurs créatures (ou objets) de taille M ou inférieure (ce qui inclut leur équipement, à concurrence de leur charge maximale), ou l'équivalent en créatures de plus grande taille. Une créature (ou objet) de taille G vaut deux créatures (ou objets) de taille M, une créature de taille TG en vaut deux de taille G, etc.

Le personnage peut lancer ce sort quasi instantanément, ce qui lui permet de sauver sa vie s'il tombe soudainement. Il s'agit d'une action libre, au même titre qu'une incantation rapide. Jeter *feuille morte* interdit d'ailleurs de lancer d'autres incantations rapides au cours du même round. Le personnage peut le lancer même s'il ne s'agit pas de son tour de jeu.

Ce sort n'a aucun effet sur les projectiles, à moins qu'ils n'aient une hauteur de chute importante. Lancé sur un rocher que l'on aurait laissé tomber depuis les remparts d'un château, le projectile voit ses dégâts réduits de moitié pour ce qui est de sa masse, et sa hauteur de chute ne lui confère aucun bonus.

Feuille morte ne fonctionne que sur les objets ou créatures en chute libre. Il est sans effet sur un coup d'épée, une charge adverse ou une créature volante.

Flamme éternelle

Évocation [lumière]

Niveau : Ens/Mag 2, Prê 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : objet touché

Effet : flamme illusoire magique

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Une flamme aussi brillante que celle d'une torche apparaît sur un objet touché par le personnage. Bien qu'ayant l'air d'une flamme normale, elle ne dégage pas la moindre chaleur et ne brûle pas d'oxygène. Elle peut être couverte ou cachée, mais pas étouffée ou éteinte.

Les sorts de lumière contrent et dissipent les sorts d'obscurité de niveau inférieur ou égal.

Composante matérielle : une pincée de poussière de rubis (50 po) dont on saupoudre l'objet devant porter la flamme au moment de l'incantation.

Flammes

Évocation [feu]

Niveau : Dru 1, Feu 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 0 m

Effet : flammes dans la paume du personnage

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Des flammes apparaissent dans la main du personnage. Elles ne brûlent ni le druide (ou prêtre) ni son équipement.

En plus d'offrir de la lumière, le personnage peut les projeter ou s'en servir pour brûler ses ennemis au contact. Le personnage peut donc brûler ses adversaires en réussissant une attaque de contact au corps à corps. Dans ce cas, chacun de ses coups inflige 1d6 points de dégâts de feu, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5). Il peut également projeter les flammes jusqu'à 36 mètres de distance. Il doit alors effectuer une attaque de contact à distance (sans aucun malus de distance). Les dégâts sont les mêmes que pour une attaque au corps à corps. Dès que les flammes ont été jetées, d'autres apparaissent à leur place dans la paume du personnage. Chaque attaque ainsi réalisée réduit la durée restante de 1 minute. Une fois celle-ci réduite à 0 minute, le sort prend fin après la dernière attaque.

Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

Fléau d'insectes

Invocation (convocation) [voir texte]

Niveau : Dru 5, Prê 5

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 round

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Effet : une nuée de criquets tous les 3 niveaux, chacune devant être adjacente à une autre au moins

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage convoque des nuées de criquets (une tous les trois niveaux, pour un maximum de six au niveau 18). Elles doivent être convoquées de manière à ce que chacune soit adjacente à une autre au moins (elles doivent donc occuper des espaces ininterrompus). Il est possible de les convoquer de sorte qu'elles partagent l'espace occupé par une autre créature. Chacune attaque les créatures occupant sa zone. Une fois convoquées, elles sont stationnaires et ne poursuivent pas les créatures qui prennent la fuite.

Flèche acide

Invocation (création) [acide]

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Effet : 1 flèche d'acide

Durée : 1 round + 1 round/3 niveaux

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Au terme de l'incantation, une flèche magique entièrement constituée d'acide jaillit de la main tendue du personnage. Celui-ci doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible. La flèche inflige 2d4 points de dégâts d'acide. Les créatures proches de la cible ne risquent pas d'être éclaboussées. À moins qu'il ne soit neutralisé, l'acide continue de ronger les chairs de la victime pour 1 round tous les trois niveaux du mage (jusqu'à un maximum de 6 rounds supplémentaires au niveau 18). Les dégâts se montent à 2d4 points par round.
Composantes matérielles : de la poudre de feuille de rhubarbe et l'estomac d'une vipère.

Focaliseur : un dard.

Flèches enflammées

Invocation [feu]

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles ou effet : cinquante projectiles se trouvant en contact au moment de l'incantation

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de transformer des munitions (flèches, carreaux d'arbalète, shuriken et billes de fronde) en projectiles embrasés. Chacun inflige donc 1d6 points de dégâts de feu supplémentaires aux cibles touchées. Un tel projectile met facilement le feu aux objets et structures inflammables, mais pas à une créature.

Composantes matérielles : une goutte d'huile végétale et un fragment de silex.

Flétrissement végétal

Nécromancie

Niveau : Dru 4, Ens/Mag 5

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Effet : voir description

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort flétrit une plante, quelle que soit sa taille. S'il est lancé sur une créature végétale, celle-ci subit 1d6 points de dégâts par niveau (15d6 maximum) mais peut tenter d'effectuer un jet de Vigueur pour réduire les dégâts de moitié. Les simples plantes (arbres, arbustes, etc.) ne bénéficient pas du jet de sauvegarde. Elles s'étiolent et meurent sur-le-champ.

Le sort n'a aucun effet sur le sol et la flore environnante.

Flétrissure

Nécromancie

Niveau : Eau 8, Ens/Mag 8

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Cibles : plusieurs créatures vivantes distantes de moins de 18 m les unes des autres

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Ce sort provoque l'évaporation instantanée de toute l'eau corporelle des créatures vivantes se trouvant dans la zone d'effet (une sphère de 18 mètres de diamètre), ce qui leur inflige 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6). *Flétrissure* est particulièrement redoutable pour les élémentaires de l'Eau et les créatures végétales, qui subissent 1d8 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d8).

Composante matérielle : un peu d'éponge.

Flou

Illusion (chimère)

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

La silhouette du sujet devient vague et imprécise, ce qui lui confère un camouflage (20 % de chances que les attaques le ratent).

Détection de l'invisibilité ne contre pas *flou*, mais *vision lucide*, si.

Les créatures qui ne voient pas le sujet ignorent les effets du sort (mais combattre un adversaire que l'on ne distingue pas s'accompagne de sérieux désavantages).

Force de taureau

Transmutation

Niveau : Bard 2, Dru 2, Ens/Mag 2, Force 2, Pal 2, Prê 2

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le sujet devient plus fort. Le sort lui confère un bonus d'altération de +4 points en Force, influant normalement sur ses jets d'attaque et de dégâts, ainsi que sur tous les autres usages que l'on peut faire du modificateur de Force.

Composantes matérielles profanes : quelques poils de taureau ou un peu de ses déjections.

Force de taureau de groupe

Transmutation

Niveau : Dru 6, Ens/Mag 6, Prê 6

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature/niveau, chacune devant se trouver à 9 m ou moins des autres

Ce sort est semblable à *force de taureau*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures.

Force du colosse

Transmutation

Niveau : Force 5, Prê 5

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Au terme de l'incantation, le prêtre voit sa taille doubler. Dans le même temps, son poids est multiplié par huit. Cette croissance augmente sa catégorie de taille d'un cran. Il bénéficie d'un bonus de taille de +8 en Force, d'un bonus de taille de +4 en Constitution et d'un bonus d'altération de +4 à l'armure naturelle. Il gagne une réduction des dégâts de (5/Mal) s'il canalise normalement l'énergie positive ou de (5/Bien) s'il canalise habituellement l'énergie négative. Au niveau 12, cette réduction des dégâts passe à (10/Mal) ou (10/Bien), puis à (15/Mal) ou (15/Bien) au niveau 15. Le modificateur de taille applicable à la CA et aux attaques dépend de la nouvelle catégorie de taille (si la taille originelle était minuscule, très petite, petite, moyenne ou grande, ce modificateur décroît de 1 point ; autrement, reportez-vous à Modificateurs de taille).

Reportez-vous à la Table : taille des créatures et échelle pour déterminer le nouvel espace occupé et l'allonge du personnage. Ce sort ne modifie pas la vitesse de déplacement du sujet.

Si la place requise est insuffisante, la créature atteint la taille possible maximale et peut effectuer un test de Force (en tenant compte de la nouvelle valeur) pour briser toute entrave. En cas d'échec, elle est bloquée mais n'est pas blessée. Le sort ne permet donc pas de broyer une créature en la faisant grandir.

Tout ce que porte la créature affectée grandit proportionnellement. Les armes de corps à corps et les projectiles affectés infligent davantage de dégâts. Les autres propriétés magiques ne sont pas affectées par ce sort. Si le sujet lâche l'un de ses objets agrandis (ce qui inclut projectiles et armes de jet), celui-ci recouvre instantanément sa

taille normale. Cela veut dire que les armes de jet infligent des dégâts normaux et que les projectiles infligent des dégâts basés sur la taille de l'arme qui les a lancés.

Les effets magiques augmentant la taille du sujet ne sont pas cumulatifs, ce qui signifie (entre autres choses) qu'il n'est pas possible de jeter une seconde *force du colosse* sur un sujet qui en profite déjà.

Forme d'arbre

Transmutation

Niveau : Dru 2, Rôd 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 heure/niveau (T)

Grâce à ce sort, le personnage peut prendre la forme d'un petit arbre vivant, d'un buisson, ou encore d'un tronc d'arbre mort doté de quelques branches. Même en l'inspectant de près, il est impossible de déceler que ce qui ressemble à un arbre est en réalité une créature camouflée par magie. Tout montre que le personnage est bien un arbre (ou un buisson), même si *déttection de la magie* révèle une légère aura de transmutation. Le druide (ou le rôleur) est conscient de tout ce qui l'entoure. Ses sens, points de vie et jets de sauvegarde restent les mêmes que sous sa forme d'origine. Il bénéficie d'un bonus d'armure naturelle de +10 à la CA, mais sa valeur de Dextérité effective tombe à 0. Sa vitesse de déplacement est de 0 mètre. Il est immunisé contre les coups critiques. Ses vêtements et tout ce qu'il tient ou porte se transforme avec lui.

Si le personnage décide de mettre prématûrement un terme à *forme d'arbre*, il lui en coûte seulement une action libre (au lieu d'une action simple).

Forme éthérée

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 7, Prê 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Ce sort permet au personnage de passer dans le plan Éthéré avec tout son équipement. Le plan Éthéré et le plan Matériel se chevauchent, ce qui signifie qu'il peut à tout moment passer de l'un à l'autre. Quand le sort s'achève, le personnage se matérialise de nouveau dans le plan Matériel.

Une créature sous forme éthérée est invisible, intangible et capable de se déplacer dans toutes les directions (même vers le haut ou le bas, mais sa vitesse de déplacement est alors réduite de moitié). Elle peut traverser les solides et les êtres vivants se trouvant dans le plan Matériel. Elle voit et entend tout ce qui se passe dans le plan Matériel (à 18 mètres à la ronde seulement), mais tout lui apparaît gris et dénué de substance. Les effets de force (tels que les sorts *projectile magique* et *mur de force*) et les abjurations l'affectent normalement, car leur effet passe du plan Matériel au plan Éthéré (mais l'inverse n'est pas vrai). Les créatures éthérées sont incapables d'attaquer les êtres de chair, et les sorts que le personnage lance dans le plan Éthéré ne peuvent affecter que les entités qui s'y trouvent. Certaines créatures matérielles disposent d'attaques affectant le plan Éthéré (par exemple le basilic et son regard pétrifiant). Quand le personnage évolue dans ce plan, considérez que les créatures qui s'y trouvent également sont tangibles pour lui et qu'elles peuvent l'attaquer normalement.

Une créature éthérée se matérialisant dans un solide (par exemple un mur) en est violemment expulsée en direction du plus proche volume dégagé capable de l'accueillir. Elle perd 1d6 points de vie par tranche de 1,50 mètre parcourue de la sorte.

Fou rire

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature (voir description)

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Cet enchantement déclenche un fou rire chez la cible, qui se met à rire si fort qu'elle en tombe par terre en se tenant les côtes. Elle ne peut rien faire d'autre pendant la durée indiquée (mais elle n'est pas sans défense), après quoi elle est libre d'agir normalement.

Les créatures ayant 2 ou moins en Intelligence ne sont pas affectées. Celles qui sont d'un type différent de celui du lanceur de sorts (par exemple un dragon pris pour cible par un mage humain) bénéficient d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde, car l'humour ne passe pas bien d'un type de créature à un autre.

Composante matérielle : de minuscules tartes à la crème jetées à la figure de la cible et une longue plume agitée en récitant l'incantation.

Fracassemment

Évocation [son]

Niveau : Bard 2, Chaos 2, Destruction 2, Ens/Mag 2, Prê 2

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet ou cible : étendue de 1,50 m de rayon ; ou 1 objet ou 1 créature cristalline

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet) ; Volonté annule (objet) ou Vigueur, ½ dégâts (voir description)

Résistance à la magie : oui (objet)

Fracassemment génère un son à la fréquence spécialement étudiée pour faire éclater les objets fragiles et non magiques. On peut également s'en servir pour affecter un objet solide ou une créature cristalline.

Si on l'utilise comme un sort de zone, cette évocation détruit tous les objets non magiques en verre, cristal, terre cuite ou porcelaine (flasques, bouteilles, jarres, fenêtres, miroirs, etc.). Tous ceux qui se trouvent à 1,50 mètre ou moins du point d'origine du sort volent en éclats, sauf s'ils pèsent plus de 500 grammes par niveau du personnage.

Il est également possible de prendre pour cible un objet unique, auquel cas celui-ci est affecté quelle que soit sa composition (à condition qu'il ne pèse pas plus de 5 kilos par niveau du lanceur de sorts).

Contre une créature cristalline, *fracassemment* inflige 1d6 points de dégâts de son par niveau de lanceur de sorts, sans considération de poids (jusqu'à un maximum de 10d6). Un jet de Vigueur réussi réduit ce total de moitié.

Composante matérielle profane : un éclat de mica.

Frayeur

Nécromancie [mental, terreur]

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1, Mort 1, Prê 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante ayant 5 DV ou moins

Durée : 1d4 rounds ou 1 round (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, partiel

Résistance à la magie : oui

La créature affectée par ce sort est effrayée. Si elle réussit un jet de Volonté, elle est secouée pendant 1 round.

Les créatures ayant au moins 6 DV sont immunisées contre ce sort.

Frayeur contre et dissipe *regain d'assurance*.

Fusion dans la pierre

Transmutation [terre]

Niveau : Dru 3, Prê 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau

Comme son nom l'indique, ce sort permet de fusionner avec une masse rocheuse, laquelle doit être assez imposante pour accueillir le personnage et ses possessions matérielles. Au terme de l'incantation, le lanceur de

sorts et jusqu'à 50 kilos d'équipement non vivant se fondent dans la roche. S'il tente d'emporter avec lui un autre être vivant ou un matériel trop important, le sort échoue automatiquement.

À l'intérieur de la pierre, le personnage conserve un contact ténu avec la surface de celle-ci (ou du moins, avec l'endroit par lequel il est entré). Il est conscient du temps qui passe et peut jeter des sorts sur lui-même sans sortir de la pierre. Il ne voit rien de ce qui l'entoure, mais les bruits des alentours lui parviennent distinctement. Il ne souffre pas si l'on frappe la pierre, mais si cette dernière est suffisamment morcelée (au point de n'être plus assez volumineuse pour accueillir son hôte), le personnage est violemment expulsé et subit 5d6 points de dégâts. La destruction totale de la roche provoque également l'expulsion du lanceur de sorts, mais ce dernier meurt aussitôt à moins de réussir un jet de Vigueur (DD 18).

Le personnage peut sortir de la pierre quand il le souhaite, sans avoir à attendre la fin de la durée indiquée. Il le fait par l'endroit exact où il est entré. Si le sort s'achève avant qu'il n'ait choisi de sortir de son plein gré (ou si son effet est dissipé prématurément), le personnage est, là encore, expulsé violemment (5d6 points de dégâts). Les sorts suivants affectent le personnage quand on les lance sur la roche qu'il occupe : *transmutation de la pierre en chair* l'expulse (5d6 points de dégâts), *façonnage de la pierre* lui inflige 3d6 points de dégâts, mais sans le chasser, et *transmutation de la pierre en boue* l'expulse en le tuant sur le coup, à moins qu'il ne réussisse un jet de Vigueur (DD 18). En cas de succès, il est chassé de la pierre sans dégâts. Enfin, *passe-muraille* l'expulse sans le blesser

Germes de feu

Invocation (création) [feu]

Niveau : Dru 6, Feu 6, Soleil 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : jusqu'à 4 glands ou 8 baies de houx

Durée : 10 minutes/niveau ou jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : aucun ou Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)

Résistance à la magie : oui

En fonction de la version choisie, le personnage transforme des glands en projectiles explosifs ou des baies de houx en bombes qu'il peut faire exploser quand il le souhaite.

Glands explosifs. Un maximum de quatre glands sont transformés en projectiles explosifs qu'il est possible de lancer à une distance maximale de 30 mètres. Une attaque de contact à distance est nécessaire pour atteindre la cible visée. Les glands éclatent dès qu'ils touchent une surface dure. Ils infligent un total de 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6), répartis au choix du jeteur de sorts. Un druide de niveau 20 pourra ainsi créer un projectile de 20d6, deux de 10d6, un de 11d6 et trois de 3d6, ou toute autre combinaison d'un à quatre glands totalisant 20d6 points de dégâts. Tous les matériaux inflammables situés à 3 mètres ou moins du point d'impact s'enflamme automatiquement et les glands infligent 1 point de dégâts par dé en cas de simple aspercion. Les créatures prises dans l'explosion ont droit à un jet de Réflexes pour voir leurs dégâts réduits de moitié. Une cible touchée de plein fouet subit toujours l'intégralité des dégâts (pas de jet de sauvegarde).

Baies de houx explosives. La seconde version du sort transforme jusqu'à huit baies de houx en bombes. Il est conseillé de les placer directement là où l'on souhaite les faire exploser, car elles sont trop légères pour être jetées avec efficacité (on ne peut les lancer qu'à 1,50 mètre de distance). L'explosion se produit dès que le personnage prononce le mot de commande choisi lors de l'incantation (à condition qu'il se trouve à 60 mètres ou moins de distance). Chaque baie de houx inflige 1d8 points de dégâts de feu, +1 par niveau de lanceur de sorts, dans un rayon de 1,50 mètre. Les matériaux inflammables s'enflamme aussitôt. Toute créature réussissant un jet de Réflexes voit ses dégâts réduits de moitié.

Composantes matérielles : les glands ou baies de houx à enchanter.

Glissement de terrain

Transmutation [terre]

Niveau : Dru 6, Ens/Mag 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : voir description

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : toute la terre contenue dans un carré de 225 m de côté et sur une profondeur de 3 m maximum (F)

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Glissement de terrain fait bouger le sol (qui peut être de la terre, de l'argile ou du sable) et a de bonnes chances de provoquer l'effondrement de monticules de terre, de déplacer les dunes, etc. Il n'a aucun effet sur les formations rocheuses. C'est la zone que l'on souhaite affecter qui détermine le temps d'incantation : ce dernier se monte à 10 minutes par carré de 45 mètres de côté (et d'une profondeur maximale de 3 mètres). Il faut donc 4 heures et 10 minutes pour affecter la zone maximale (225 mètres de côté).

Le sort ne déchire pas la croûte terrestre. Il se contente de générer des ondulations qui déplacent le sol jusqu'à obtenir le résultat désiré. Arbres, bâtiments et masses rocheuses ne sont pas affectés directement, même si leurs environs directs ou leur position par rapport au niveau de la mer peuvent être modifiés.

Cette transmutation ne peut pas être utilisée pour creuser des galeries. Généralement, son temps d'incantation est bien trop long pour qu'il soit possible de l'utiliser pour piéger ou ensevelir des créatures. Il sert surtout à creuser des fosses importantes, à combler des douves, ou à reconfigurer le terrain avant une bataille.

Il n'a aucun effet sur les créatures de la terre.

Composantes matérielles : une lame en fer et un mélange d'argile, de terre meuble et de sable dans un petit sac.

Globe d'invulnérabilité partielle

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 3 m

Zone d'effet : émanation sphérique de 3 m de rayon centrée sur le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Cette incantation fait apparaître une sphère immobile et luisante autour du mage. Elle arrête automatiquement tous les sorts et effets magiques du 1^{er}, 2^e et 3^e niveaux. Si ceux-ci sont lancés en dehors du globe, leur zone d'effet s'interrompt dès qu'elle entre en contact avec ce dernier. Ils n'affectent donc pas les individus qui se trouvent à l'intérieur de la bulle. Le *globe d'invulnérabilité partielle* est tout aussi efficace contre les pouvoirs magiques et les effets des objets magiques. Par contre, quiconque se tient à l'intérieur de la sphère peut librement lancer ses sorts vers l'extérieur. Le globe ne stoppe pas les sorts du 4^e niveau (ou plus). Il peut être détruit par *dissipation de la magie*, mais seulement si elle le prend directement pour cible (pas si on l'utilise comme sort de zone). N'importe qui peut pénétrer dans le globe (ou en sortir) sans la moindre difficulté.

Notez que les sorts fonctionnent normalement tant qu'ils n'entrent pas en contact avec la bulle de protection et que, même si cela se produit, leur effet est juste réprimé par le globe, pas dissipé. Prenons par exemple un mage jetant *image miroir* en dehors de la sphère. S'il pénètre dans cette dernière, les images disparaissent, mais elles réapparaissent aussitôt s'il en ressort. De même, un personnage se trouvant dans la zone d'effet d'un sort de *lumière* y verra normalement, même si *lumière* ne fonctionne pas à l'intérieur du *globe d'invulnérabilité partielle* (les environs étant éclairés normalement).

Lorsque la description d'un sort indique plusieurs niveaux différents, référez-vous systématiquement à la classe du personnage qui le lance, et pas aux autres.

Composante matérielle : une perle en verre ou en cristal, qui vole en éclats au terme de la durée du sort.

Globe d'invulnérabilité renforcée

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 6

Ce sort est semblable à *globe d'invulnérabilité partielle*, si ce n'est qu'il protège également contre les sorts et effets magiques du 4^e niveau.

Glyphe de garde

Abjuration

Niveau : Prê 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible ou zone d'effet : objet touché ou jusqu'à 0,5 m²/niveau

Durée : permanente jusqu'au déclenchement (T)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non (objet) et oui (voir description)

Cette puissante inscription magique affecte quiconque pénètre dans la zone protégée ou tente d'ouvrir l'objet gardé. Un *glyph* peut défendre un pont, un passage, une porte, un coffre, une boîte, etc.

Le prêtre spécifie les conditions de déclenchement du *glyph*. Généralement, elles prennent la forme d'un mot de passe (choisi au moment de l'incantation) qu'il faut prononcer pour ne pas être affecté par le sort. Le prêtre peut aussi demander au *glyph* de se déclencher en fonction de facteurs physiques (par exemple le poids ou la taille de qui pénètre dans la zone protégée) ou d'un type de créatures (par exemple, les drows, les aberrations ou les dragons rouges). Des concepts tels que la Loi, le Bien, le Mal et le Chaos sont également possibles et le personnage peut choisir de laisser passer les gens de la même confession que lui. Par contre, il est impossible de se baser sur la classe, le niveau ou le nombre de dés de vie de l'intrus. Le *glyph* se déclenche même si l'on est invisible, mais il reste inerte en présence de créatures évoluant sous forme éthérée. Il est impossible de défendre une zone ou un objet à l'aide de plusieurs *glyphes*. Néanmoins, si une commode dispose de trois tiroirs, chacun peut être protégé indépendamment.

Au cours de l'incantation, le prêtre trace une série de lignes luisantes autour du symbole de protection. Le *glyph* peut prendre n'importe quelle forme, du moment que sa taille ne dépasse pas la surface indiquée. Quand l'incantation s'achève, le *glyph* et le reste du tracé deviennent quasiment invisibles.

Il est impossible de déclencher les *glyphes* à distance (par exemple, à l'aide d'un bâton), mais on peut les dissiper normalement. *Double illusoire, métamorphose et antidétection* peuvent abuser un *glyph*.

Lecture de la magie permet d'identifier un *glyph de garde* pour peu que l'on réussisse un test d'Art de la magie (DD 13). Cet examen visuel ne provoque pas le déclenchement du sort, et celui qui s'y livre découvre la nature du *glyph* auquel il a affaire (version, type de dégâts infligés, sort associé).

On peut décider que les *glyphes* autorisés dépendent du dieu vénéré par le prêtre. Il est donc possible qu'il limite le choix ci-dessous, ou au contraire qu'il invente d'autres *glyphes* en accord avec les règles de recherche magique.

Note. Les pièges magiques tels que les *glyphes de garde* sont extrêmement durs à détecter. Seul un roublard peut y parvenir en faisant appel à sa compétence de Fouille (DD 25 + niveau du sort, soit 28 pour *glyph de garde*).

En fonction de la version choisie, le *glyph* explose ou déclenche un autre sort.

Glyphe explosif. L'explosion inflige 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts dans un rayon de 1,50 mètre (jusqu'à un maximum de 5d8). Le type de dégâts est choisi au moment de l'incantation, parmi la liste suivante : acide, électricité, feu, froid ou son. Toutes les créatures affectées ont droit à un jet de Réflexes pour réduire de moitié les dégâts subis. La résistance à la magie s'applique face à cet effet.

Glyphe à sort. Le prêtre peut stocker n'importe quel sort néfaste du 3^e niveau maximum dans le *glyph*. Le sort prend effet au niveau où il a été lancé, même si le personnage est devenu plus puissant depuis. Si le sort affecte une ou plusieurs cibles, il prend automatiquement l'intrus comme cible unique. Dans le cas d'un sort de zone, la zone d'effet est, elle aussi, centrée sur celui qui a déclenché le *glyph*. Enfin, si le sort convoque des créatures, ces dernières apparaissent aussi près que possible de l'intrus et se ruent sur lui sans attendre. Les éventuels jets de sauvegarde s'effectuent normalement, si ce n'est que leur DD est calculé en fonction du niveau du sort associé. La résistance à la magie s'applique normalement.

Composantes matérielles : le prêtre trace le *glyph* à l'aide d'un bâtonnet d'encens qu'il a auparavant recouvert de poudre de diamant (valeur 200 po minimum).

Glyphe de garde suprême

Abjuration

Niveau : Prê 6

Ce sort est semblable à *glyph de garde*, si ce n'est que son explosion inflige jusqu'à 10d8 points de dégâts et que le sort associé peut être nettement plus puissant (6^e niveau maximum).

Composante matérielle : la poudre de diamant nécessaire à la préparation de ce *glyph* doit valoir au moins 400 po.

Gourdin magique

Transmutation

Niveau : Dru 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 gourdin ou bâton non magique en chêne touché

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Grâce à ce sort, le gourdin ou le bâton non magique du druide se transforme en arme dotée d'un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts (les deux extrémités d'un bâton en bénéficient). Il inflige des dégâts comme s'il avait deux catégories de taille de plus (un gourdin ou bâton de taille P ainsi transmuté inflige 1d8 points de dégâts, 2d6 s'il est de taille M et 3d6 s'il est de taille G), +1 pour le bonus d'altération. Tout ceci ne prend effet que si c'est le druide qui manie l'arme en question. Dans le cas contraire, l'arme ne bénéficie pas des avantages conférés par le sort.

Grâce féline

Transmutation

Niveau : Bard 2, Dru 2, Ens/Mag 2, Rôd 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

La créature transformée à l'aide de ce sort devient bien plus gracieuse et agile, ce qui lui permet de mieux coordonner ses gestes. Cet avantage se traduit par un bonus d'altération de +4 à la Dextérité, accompagné de toutes les modifications habituelles en termes de CA, de jets de Réflexes et autres utilisations du bonus de Dextérité.

Composantes matérielles : quelques poils de chat.

Grâce féline de groupe

Transmutation

Niveau : Bard 6, Dru 6, Ens/Mag 6

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature/niveau, chacune devant se trouver à 9 m ou moins des autres

Ce sort fonctionne sur le même principe que *grâce féline*, si ce n'est qu'il peut affecter plusieurs créatures.

Graisse

Invocation (création)

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible ou zone d'effet : 1 objet ou 1 carré de 3 m de côté

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non

Comme son nom l'indique, ce sort recouvre une surface de graisse glissante. Toute créature entrant dans la zone d'effet ou s'y trouvant lorsque le sort est lancé doit réussir un jet de Réflexes pour ne pas tomber. Ce jet doit être renouvelé à chaque round tant que la victime reste dans la zone. Une créature traverse la zone à la moitié de sa vitesse de déplacement si elle réussit un test d'Équilibre (DD 10). En cas d'échec, elle est dans l'incapacité de se déplacer pour le round (et doit effectuer un jet de Réflexes sous peine de tomber). Si elle rate le test de 5 points ou plus, elle tombe à coup sûr (voir la compétence Équilibre pour de plus amples détails).

On peut modifier ce jet de sauvegarde en fonction des circonstances. Par exemple, une créature chargeant sans savoir que le sol a été huilé a peu de chances de rester debout, mais elle est presque assurée de quitter la zone dangereuse dans les plus brefs délais (qu'elle le veuille ou non).

Le sort peut également être utilisé sur un objet (une corde, une échelle ou la poignée d'une épée, par exemple). Si l'objet n'est tenu par personne au moment de l'incantation, il est automatiquement affecté. Par contre, il a droit à un jet de Réflexes si une créature l'a en main. En cas d'échec, son possesseur le lâche immédiatement. Un nouveau jet de sauvegarde est nécessaire chaque round où une créature tente d'utiliser ou de ramasser un objet graissé. Une créature portant une armure ou des vêtements graissés bénéficie d'un bonus de circonstances de +10 aux tests d'Évasion et aux tests de lutte visant à résister à la lutte ou à fuir une immobilisation.

Composante matérielle : une noix de beurre ou un peu de couenne de porc.

Grand pas

Transmutation

Niveau : Dru 1, Rôd 1, Voyage 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 heure/niveau (T)

Ce sort augmente la vitesse de déplacement terrestre du personnage de 3 mètres (il s'agit d'un bonus d'altération). Il n'a aucun effet sur les autres modes de déplacement, comme le creusement, l'escalade, le vol ou la nage.

Composante matérielle : un peu de boue.

Grand tertre

Invocation (création)

Niveau : Dru 9, Flore 9

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : au moins 3 tertres errants, distants de moins de 9 m les uns des autres (voir description)

Durée : 7 jours ou 7 mois (T) (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Grand tertre crée 1d4+2 tertres errants ayant 11 DV chacun. Ces derniers combattent pour le personnage, remplissent une mission pour lui ou lui servent de gardes du corps. Ils restent à ses côtés pendant sept jours, à moins qu'il ne les renvoie prématurément. Si les tertres errants ont été uniquement créés pour faire office de gardes, la durée du sort passe à sept mois. Dans ce cas, les monstres doivent recevoir pour instruction de garder un site bien spécifique. Ils ne peuvent pas s'éloigner au-delà des limites de portée, le centre de l'effet du sort étant le point où chaque créature est apparue.

Les tertres errants ne bénéficient de la résistance au feu propre aux monstres de leur espèce que par temps de pluie ou dans un lieu extrêmement humide ou marécageux.

Guérison de destrier

Invocation (guérison)

Niveau : Pal 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : la monture du paladin

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort est semblable à *guérison suprême*, mais il n'affecte que le destrier du paladin (il s'agit généralement d'un cheval de guerre).

Guérison de la cécité/surdité

Invocation (guérison)

Niveau : Pal 3, Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Comme son nom l'indique, ce sort soigne la cécité ou la surdité (au choix du personnage), que la cause du mal soit naturelle ou magique. Il ne rend pas un œil ou une oreille perdu, mais le remet en état s'il est seulement endommagé.

Guérison de la cécité/surdité contre et dissipe *cécité/surdité*.

Guérison des maladies

Invocation (guérison)

Niveau : Dru 3, Prê 3, Rôd 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort soigne toutes les maladies dont souffre le sujet. Il tue également les parasites, ce qui inclut, entre autres, le limon vert. Certaines maladies ne peuvent être contrées par ce sort, et d'autres ne peuvent être soignées que par des lanceurs de sorts d'un certain niveau.

Note. La durée du sort est instantanée, ce qui signifie que l'individu soigné peut être infecté de nouveau par la même maladie ou le même parasite pour peu qu'il y soit encore exposé.

Guérison suprême

Invocation (guérison)

Niveau : Dru 7, Prê 6, Guérison 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Guérison suprême permet au prêtre de canaliser suffisamment d'énergie positive dans le corps du sujet pour faire disparaître toutes ses blessures et ses maladies. Le sort soigne totalement les affaiblissements temporaires de caractéristique, l'aliénation, la cécité, la *confusion*, la *débilité*, l'éblouissement, l'empoisonnement, l'épuisement, l'étourdissement, la fatigue, la fièvre, l'hébéttement, les maladies, la nausée et la surdité. Il soigne également 10 points de vie par niveau de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 150 au niveau 15.

Par contre, *guérison suprême* ne peut rien contre les niveaux négatifs, les niveaux perdus et les diminutions permanentes de caractéristique.

Contre un mort-vivant, *guérison suprême* agit comme *mise à mal*.

Guérison suprême de groupe

Invocation (guérison)

Niveau : Prê 9, Guérison 9

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 ou plusieurs créatures distantes de moins de 9 m les unes des autres

Ce sort est semblable à *guérison suprême*, si ce n'est qu'il fonctionne à distance et sur plusieurs créatures à la fois. Le nombre maximum de points de vie restitué à chaque créature est égal à 250.

Hébéttement

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 0, Ens/Mag 0

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 humanoïde de 4 DV ou moins

Durée : 1 round

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Cet enchantement brouille les idées d'un humanoïde de 4 dés de vie ou moins, ce qui l'empêche d'entreprendre la moindre action. Les humanoïdes ayant au moins 5 DV sont immunisés contre l'*hébéttement*. La victime n'est pas étourdie. Ses adversaires ne bénéficient donc d'aucun avantage.

Composante matérielle : un peu de laine ou matière similaire.

Hébéttement de monstre

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature vivante de 6 DV ou moins

Ce sort est semblable à *hébéttement*, si ce n'est qu'il affecte une créature vivante de n'importe quel type. Les créatures ayant au moins 7 DV sont immunisées contre l'*hébétément de monstre*.

Héroïsme

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort confère courage et moral au combat. La cible bénéficie alors d'un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de compétence.

Héroïsme suprême

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 5, Ens/Mag 6

Durée : 1 minute/niveau

Ce sort est semblable à *héroïsme*, si ce n'est que la créature bénéficie d'un bonus de moral de +4 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de compétence. En outre, elle est immunisée contre les effets de terreur et gagne un nombre de points de vie temporaires égal à son niveau de lanceur de sorts (maximum 20).

Hypnose

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : plusieurs créatures vivantes distantes de moins de 9 m les unes des autres

Durée : 2d4 rounds (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

La nature répétitive de l'incantation et les gestes lents du personnage captent l'attention des créatures proches, qui se retrouvent hypnotisées. Le lanceur de sorts peut alors mettre à profit la fascination qu'elles éprouvent pour lui en leur donnant des ordres. Il affecte un total de 2d4 dés de vie, en commençant par les créatures les moins puissantes. Seules celles qui voient ou entendent le personnage peuvent être hypnotisées, mais elles n'ont pas besoin de le comprendre.

Si l'on utilise ce sort au combat, les cibles bénéficient d'un bonus de +2 au jet de sauvegarde. À l'inverse, si l'enchantement est lancé sur une seule créature qui n'est pas en train de se battre, cette dernière subit un malus de -2 au jet de Volonté.

Tant que le sujet est hypnotisé, la créature réagit comme si son attitude était plus favorable de deux crans envers le jeteur de sorts. Cela permet de lui demander une chose (pourvu que le personnage puisse communiquer avec elle). La requête doit être brève et raisonnable. Au terme du sort, la créature conserve cette nouvelle attitude envers le personnage, mais seulement au regard de la requête en question.
Une créature qui rate son jet de sauvegarde ne se souvient pas qu'on l'a hypnotisée.

Hypnose des animaux

Enchantement (coercition) [mental, son]

Niveau : Bard 2, Dru 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : animaux ou créatures magiques ayant 1 ou 2 en Intelligence

Durée : concentration

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Les gestes hypnotiques du personnage et son chant scandé incitent les animaux et les créatures magiques à ne rien faire d'autre que le regarder. Seules les créatures ayant 1 ou 2 en Intelligence peuvent être affectées. Le personnage fascine un total de 2d6 DV, en commençant par les animaux les plus proches de lui. Par exemple, si Vadania lance *hypnose des animaux* sur plusieurs loups à 2 DV et si elle obtient 7 à son jet de 2d6, seuls les trois loups les plus proches sont affectés.

Les animaux dressés à attaquer ont droit à un jet de sauvegarde, au même titre que les créatures magiques et les animaux sanguinaires. À l'inverse, les animaux non dressés n'ont pas droit à un jet de sauvegarde.

Identification

Divination

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1, Magie 2

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : contact

Cibles : 1 objet touché

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort identifie toutes les propriétés d'un objet magique, la manière de l'actionner (si nécessaire) et le nombre de charges restant (le cas échéant).

Identification ne fonctionne pas sur les artefacts.

Composante matérielle profane : une perle valant au moins 100 po, que l'on broie avant de verser la poudre obtenue dans du vin. Le breuvage résultant doit être mélangé à l'aide d'une plume de hibou, puis bu juste avant l'incantation.

Idiotie

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : non

Résistance à la magie : oui

Le mage réduit les facultés mentales de la cible d'un simple toucher. S'il réussit une attaque de contact au corps à corps, la cible subit un malus de -1d6 en Intelligence, Sagesse et Charisme. Ce malus ne saurait réduire l'une des ses valeurs de caractéristique en dessous de 1.

À cause de cet enchantement, la cible risque fort de ne plus pouvoir lancer certains de ses sorts (en effet, la valeur de caractéristique requise peut chuter sous le minimum requis pour lancer certains sorts).

Illumination

Évocation [lumière]

Niveau : Bard 0, Dru 0, Ens/Mag 0

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : rayonnement de lumière

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Ce petit tour de magie génère une vive lumière. Pour peu qu'on la fasse apparaître directement devant une créature, celle-ci se retrouve éblouie pendant 1 minute sauf si elle réussit un jet de Vigueur. Les créatures aveugles, et celles qui sont déjà éblouies, ne sont pas affectées par *illumination*.

Image accomplie

Illusion (chimère)

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3

Durée : concentration + 3 rounds

Ce sort est semblable à *image silencieuse*, si ce n'est que l'illusion obtenue inclut également des composantes sonores, olfactives et thermiques. Tant que le personnage continue de se concentrer, il peut la déplacer dans les limites de portée indiquées.

L'image disparaît dès qu'on la frappe, à moins que son créateur ne la fasse réagir de manière appropriée.

Image imparfaite

Illusion (chimère)

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2

Durée : concentration + 2 rounds

Ce sort est semblable à *image silencieuse*, si ce n'est que l'illusion résultante inclut également quelques petits sons (mais aucune parole intelligible).

Image miroir

Illusion (chimère)

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle (voir description)

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Ce sort fait apparaître plusieurs doubles du personnage, ce qui complique la tâche des adversaires désirant l'attaquer. Les chimères restent près de leur créateur et disparaissent au moindre coup.

Image miroir crée 1d4 doubles, +1 tous les trois niveaux du personnage (jusqu'à un maximum de huit images). Ces chimères s'éloignent très légèrement du lanceur de sorts mais restent toutes très proches (il n'y a jamais plus de 1,50 mètre entre deux images ou entre le personnage et l'un de ses doubles). On peut passer au travers des chimères. Quand les images et le personnage se séparent, les observateurs deviennent incapables de dire qui est l'original et qui sont les copies. Les chimères peuvent se traverser mutuellement. Elles reproduisent fidèlement les gestes du personnage, faisant par exemple semblant de lancer des sorts ou de boire une potion, décollant du sol quand il jette *lévitation*, etc.

Les créatures attaquant le personnage doivent choisir leur cible parmi toutes celles qui sont présentes. En règle générale, on détermine aléatoirement qui elles attaquent. Une attaque réussie contre une chimère la fait disparaître instantanément. La CA des images se calcule de la manière suivante : 10 + modificateur de taille du personnage + son modificateur de Dextérité. Elles réagissent normalement aux sorts de zone (par exemple, elles auront l'air plus ou moins brûlées après avoir été prises dans l'explosion d'une *boule de feu*).

Le personnage peut fusionner avec ses copies et se séparer d'elles à l'envi, ce qui permet de semer le doute dans l'esprit de ceux qui pensaient l'avoir localisé.

L'adversaire doit voir les images pour être abusé par le sort. Si le personnage est invisible ou si l'adversaire ferme les yeux, le sort perd tout son intérêt. À noter toutefois que combattre les yeux fermés revient à être aveugle.

Image permanente

Illusion (chimère)

Niveau : Bard 6, Ens/Mag 6

Effet : chimère ne pouvant dépasser 1 cube de 6 m d'arête + 1 cube de 3 m d'arête/niveau (F)

Durée : permanente (T)

Ce sort est semblable à *image silencieuse*, si ce n'est que l'illusion résultante est permanente et qu'elle inclut des composantes visuelles, sonores, olfactives et thermiques. Le personnage peut la déplacer dans les limites de portée sur simple concentration, mais elle reste statique quand il ne s'occupe pas d'elle.

Composantes matérielles : un bout de toison de mouton et de la poudre de jade (valeur 100 po).

Image prédéterminée

Illusion (chimère)

Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5

Durée : 1 minute/niveau (T)

Ce sort est semblable à *image silencieuse*, si ce n'est que l'illusion résultante inclut des composantes visuelles, sonores, olfactives et thermiques, et qu'elle suit un programme déterminé par le personnage sans que ce dernier ait besoin de se concentrer. Elle peut même prononcer des paroles intelligibles. Il est ainsi possible de créer une illusion représentant plusieurs orques jouant aux cartes et s'accusant mutuellement de tricher avant d'en venir aux poings.

Composantes matérielles : un bout de toison de mouton et quelques grains de sable.

Image programmée

Illusion (chimère)

Niveau : Bard 6, Ens/Mag 6

Effet : chimère ne pouvant dépasser 1 cube de 6 m d'arête + 1 cube de 3 m d'arête/niveau (F)

Durée : permanente jusqu'au déclenchement, puis 1 round/niveau

Ce sort est semblable à *image silencieuse*, si ce n'est que l'illusion résultante inclut des composantes visuelles, sonores, olfactives et thermiques. Elle peut prononcer des paroles intelligibles.

C'est au cours de l'incantation que le personnage spécifie la condition qui déclenchera l'illusion (ce peut être un simple mot de commande). Cette condition peut être aussi générale ou spécifique que souhaité, du moment qu'elle est basée sur des éléments visuels, sonores, olfactifs ou tactiles. Elle ne peut en aucun cas reposer sur une qualité que les sens ne permettent pas de discerner ou sur un concept tel que l'alignement (voir *bouche magique* pour plus de renseignements sur les conditions de déclenchement de tels sorts).

Composantes matérielles : un bout de toison de mouton et de la poudre de jade (valeur 25 po).

Image silencieuse

Illusion (chimère)

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Effet : chimère visuelle ne pouvant occuper plus de 4 cubes de 3 m d'arête + 1 cube de 3 m d'arête/niveau (F)

Durée : concentration

Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction)

Résistance à la magie : non

Ce sort génère une illusion strictement visuelle représentant un objet, une créature ou un effet magique choisi par le personnage. Elle n'inclut aucune sensation sonore, tactile, olfactive ou thermique. Le lanceur de sorts peut déplacer l'image dans les limites de portée indiquées.

Focaliseur : un bout de toison de mouton.

Immobilisation d'animal

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Dru 2, Faune 2, Rôd 2

Composantes : V, G

Cible : 1 animal

Ce sort est semblable à *immobilisation de personne*, si ce n'est qu'il affecte un animal.

Immobilisation de monstre

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 4, Ens/Mag 5, Loi 6

Composantes : V, G, M/FD

Cible : 1 créature vivante

Ce sort est semblable à *immobilisation de personne*, si ce n'est qu'il affecte n'importe quelle créature vivante ratant son jet de Volonté.

Composante matérielle profane : une barre de métal dur pouvant être aussi petite qu'un long clou.

Immobilisation de monstre de groupe

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Ens/Mag 9

Cible : 1 ou plusieurs créatures, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Ce sort est semblable à *immobilisation de monstre*, si ce n'est qu'il affecte les créatures vivantes ratant leur jet de Volonté.

Immobilisation de morts-vivants

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : jusqu'à 3 morts-vivants distants de moins de 9 m les uns des autres

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort fige jusqu'à trois morts-vivants. Ceux qui sont dénués d'intelligence (tels que les squelettes ou les zombis) n'ont pas droit à un jet de sauvegarde ; les autres, oui. Le sort fige les morts-vivants affectés jusqu'à la fin de la durée indiquée, tout comme *immobilisation de personne* le fait pour une créature vivante. Il est instantanément rompu si les morts-vivants figés subissent des dégâts.

Composantes matérielles : une pincée de soufre et de l'ail en poudre.

Immobilisation de personne

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 3, Prê 2

Composantes : V, G, F/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 humanoïde

Durée : 1 round/niveau (T) (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Au terme de l'incantation, la cible se retrouve figée sur place. Bien que consciente de ce qui se passe autour d'elle, elle ne peut ni agir ni parler. Une fois par round, chaque fois qu'arrive son tour, le sujet peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde pour mettre fin à l'effet (il s'agit d'une action complexe qui ne suscite pas d'attaque d'opportunité).

Une créature ailée se retrouve incapable de battre des ailes quand elle est affectée par ce sort. Si elle évoluait dans les airs au moment de l'incantation, elle tombe comme une pierre. De même, un nageur risque de se noyer.

Focaliseur profane : un petit morceau de fer droit.

Immobilisation de personne de groupe

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Ens/Mag 7

Cible : 1 ou plusieurs créatures, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Ce sort est semblable à *immobilisation de personne*, si ce n'est qu'il affecte les créatures vivantes ratant leur jet de Volonté.

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Les sorts III

Immunité contre les sorts

Abjuration

Niveau : Force 4, Prê 4, Protection 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

L'individu protégé par ce sort est immunisé contre les effets d'un sort spécifique tous les quatre niveaux du prêtre. Les sorts en question doivent être du 4^e niveau maximum. Il bénéficie en fait d'une résistance à la magie imbattable contre les sorts spécifiés (cette abjuration ne protège donc pas contre les sorts qui n'autorisent pas de jet de résistance à la magie). *Immunité contre les sorts* protège bien évidemment contre les sorts, mais aussi contre les effets similaires des objets magiques et les pouvoirs magiques innés de certaines créatures. Il n'est d'aucune utilité contre les pouvoirs surnaturels ou extraordinaires, tels que le souffle d'un dragon ou le regard pétrifiant d'un basilic. Il confère juste une défense contre un sort donné, mais pas contre les effets apparentés. Par exemple, une créature immunisée contre *éclair* sera affectée normalement par *décharge électrique* ou *éclair multiple*.

Une créature ne peut être protégée que par une seule *immunité contre les sorts* ou *immunité contre les sorts suprême* à la fois.

Immunité contre les sorts suprême

Abjuration

Niveau : Prê 8

Ce sort est semblable à *immunité contre les sorts*, si ce n'est que cette immunité s'applique à un sort du 8^e niveau ou moins.

Une créature ne peut être protégée que par une seule *immunité contre les sorts* ou *immunité contre les sorts suprême* à la fois.

Implosion

Évocation

Niveau : Destruction 9, Prê 9

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature tangible/round

Durée : concentration (jusqu'à 4 rounds)

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Cette incantation génère un état de résonance destructeur dans le corps de la cible. Chaque round que le prêtre passe à se concentrer, il tue une créature différente en provoquant son implosion. Le corps de la victime est comme écrasé par la violente pression extérieure qui s'exerce subitement sur elle (il s'agit d'un effet instantané, qu'il est impossible de dissiper.)

Une créature donnée ne peut être prise pour cible qu'à une seule reprise chaque fois qu'on lance ce sort.

Implosion est sans effet sur les créatures intangibles ou celles qui se trouvent en état gazeux.

Imprécation

Enchantement (coercition) [mental, terreur]

Niveau : Prê 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 15 m

Zone d'effet : tous les adversaires se trouvant à 15 m ou moins

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Imprécation sème le doute et la crainte chez l'adversaire. Toutes les créatures affectées subissent un malus de moral de -1, tant aux jets d'attaque qu'aux jets de sauvegarde contre la terreur.

Imprécation contre et dissipe bénédiction.

Injonction

Enchantement (coercition) [langage, mental]

Niveau : Prê 1

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante

Durée : 1 round

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Le prêtre donne à la cible un ordre d'un mot, qu'elle s'applique à suivre de son mieux. Il peut faire son choix parmi les propositions suivantes.

Approche. À son tour, le sujet se déplace vers le personnage aussi vite et directement que possible pendant 1 round. La créature ne fait alors rien d'autre que se déplacer et s'expose normalement aux attaques d'opportunité.

Lâche. À son tour, le sujet lâche tout ce qu'il tient. Il ne peut rien ramasser avant le tour suivant.

Tombe. À son tour, le sujet tombe au sol et reste à terre pendant 1 round. Rien ne l'empêche d'agir mais il subit les malus habituels.

Fuis. À son tour, le sujet s'éloigne aussi vite que possible du personnage pendant 1 round. Il ne fait alors rien d'autre que se déplacer et s'expose normalement aux attaques d'opportunité.

Halte. Le sujet ne bouge plus pendant 1 round. Il ne peut entreprendre aucune action mais n'est pas sans défense. Si le sujet est incapable d'obéir à l'ordre une fois son tour venu, le sort échoue.

Injonction suprême

Enchantement (coercition) [langage, mental]

Niveau : Prê 5

Cibles : 1 créature/niveau, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres

Durée : 1 round/niveau

Ce sort fonctionne sur le même principe qu'*injonction*, si ce n'est qu'il permet d'affecter jusqu'à une créature par niveau et que sa durée est sensiblement prolongée. À partir du deuxième round, les créatures affectées ont droit à un nouveau jet de Volonté dès qu'arrive leur tour de jeu. Si elles le réussissent, elles échappent à l'effet du sort. Toutes les créatures doivent recevoir le même ordre.

Interdiction

Abjuration

Niveau : Prê 6

Composantes : V, G, M, FD

Temps d'incantation : 6 rounds

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : 1 cube de 18 m d'arête/niveau (F)

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui

Ce sort interdit aux créatures dont l'alignement diffère de celui du prêtre de pénétrer dans la zone protégée. Dans le même temps, il bloque l'effet des sorts et effets extraplanaires ou permettant un déplacement instantané (tels que *changement de plan*, *porte dimensionnelle*, *téléportation*, ou les passages par le plan Astral ou le plan Éthétré) et tous les sorts de convocation.

En outre, il nuit aux créatures dont l'alignement est différent de celui du prêtre. L'effet du sort dépend alors de l'alignement des intrus par rapport à celui du prêtre (voir ci-dessous). Une créature située dans la zone au moment où le sort est lancé ne subit aucun préjudice, sauf si elle la quitte pour y rentrer par la suite, auquel cas elle est affectée normalement.

Alignement identique : aucun effet. La créature peut entrer librement dans la zone protégée (mais pas en se matérialisant à l'intérieur ou en passant par les plans).

Alignement différent selon un précepte (Loi/Chaos ou Bien/Mal) : l'intrus subit 6d6 points de dégâts. Un jet de Volonté réussi réduit les dégâts de moitié et la résistance à la magie fonctionne normalement.

Alignement différent selon deux préceptes (Loi/Chaos et Bien/Mal) : la créature perd 6d6 points de vie. Un jet de Volonté réussi réduit les dégâts de moitié et la résistance à la magie s'applique normalement.

Le personnage peut affecter un mot de passe à la zone défendue, auquel cas seuls ceux prononçant le sésame peuvent entrer sans subir les dégâts. Il faut le choisir au moment de l'incantation.

Ce sort ne peut être dissipé que si le personnage qui jette *dissipation de la magie* présente un niveau de lanceur de sorts au moins égal à celui du prêtre qui a lancé *interdiction*.

Plusieurs *interdictions* ne peuvent se chevaucher. Dans ce cas, la plus récente s'arrête aux limites de la plus ancienne.

Composantes matérielles : quelques gouttes d'eau bénite et des encens extrêmement rares, d'une valeur minimale de 1 500 po, plus 1 500 po par cube de 18 mètres d'arête. Si le prêtre désire associer un mot de passe à son incantation, il faut ajouter d'autres encens plus onéreux encore (1 000 po supplémentaires, plus 1 000 po par cube de 18 mètres d'arête).

Inversion de la gravité

Transmutation

Niveau : Dru 8, Ens/Mag 7

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : jusqu'à 1 cube de 3 m d'arête/2 niveaux (F)

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : non

Cette puissante transmutation inverse la gravité dans la zone définie, avec pour conséquence que les créatures et objets qui s'y trouvent "tombent" vers le haut et atteignent le sommet du volume affecté en 1 round. S'ils butent contre un solide (le plafond, par exemple), ils subissent des dégâts correspondant à la même distance de chute. Objets et créatures ne rencontrant pas d'obstacle restent en l'air, oscillant lentement, jusqu'à la fin de la durée indiquée. À ce moment, ils tombent et subissent les dégâts normaux dus à la chute.

Les personnes qui se trouvent dans la zone d'effet quand le sort se déclenche peuvent tenter un jet de Réflexes s'il y a quelque chose à quoi s'accrocher. Les créatures usant de vol ou de lévitation peuvent négocier la zone dangereuse sans risque.

Composantes matérielles profanes : de la magnétite et quelques copeaux de fer.

Invisibilité

Illusion (hallucination)

Niveau : Bard 2, Duperie 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle ou contact

Cible : le jeteur de sorts ou 1 créature (ou 1 objet) ne pesant pas plus de 50 kg/niveau

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif) ou Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif) ou oui (inoffensif, objet)

La créature ou l'objet touché disparaît à la vue, et même à la vision dans le noir. Si le sujet transporte de l'équipement, tout son matériel disparaît avec lui. Personne ne voit l'individu affecté, pas même le lanceur de sorts, à moins que ce dernier ne bénéficie d'effets lui permettant de voir les créatures invisibles.

Les objets lâchés ou posés par un être invisible réapparaissent instantanément. À l'inverse, les objets ramassés disparaissent s'il les glisse dans ses poches ou dans un sac qu'il transporte. La lumière ne disparaît jamais, même si sa source devient invisible (l'effet produit est donc celui d'une lumière sans source visible). Dans le cas où le sujet transporterait un objet particulièrement long (par exemple, une corde qu'il laisse dérouler derrière lui), celui-ci apparaît à 3 mètres de lui.

Ce n'est pas parce qu'un personnage est invisible qu'il est du même coup silencieux, et certaines conditions ou situations peuvent le faire repérer (s'il marche dans une flaque ou dans la neige, par exemple). Le sort cesse aussitôt si le sujet attaque qui que ce soit. Dans ce cas bien précis, on considère également comme "attaque" tout sort prenant un adversaire pour cible, ou dont la zone d'effet comprend au moins un ennemi. Les actions dirigées contre des objets qui n'appartiennent à personne ne rompent pas l'invisibilité. Faire du mal aux gens indirectement ne constitue pas une attaque. Un individu invisible peut donc ouvrir les portes, parler, manger, gravir les escaliers, convoquer des monstres et les lancer sur ses adversaires, trancher les cordes retenant une passerelle alors que ses ennemis sont en train de la traverser, ouvrir une herse retenant des chiens de garde, etc. Par contre, s'il attaque directement, il redevient immédiatement visible, et son équipement avec lui. Notez que les sorts tels que *bénédiction*, qui affectent les alliés du personnage mais pas ses ennemis, ne sont pas considérés comme des sorts d'attaque, même si leur zone d'effet englobe les ennemis du personnage.

Il est possible d'user de *permanence* sur un sort d'*invisibilité* affectant des objets.

Composantes matérielles profanes : un cil enfoncé dans une boule de gomme arabique.

Invisibilité de groupe

Illusion (hallucination)

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G, M

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Cibles : créatures distantes de moins de 54 m les unes des autres

Ce sort est semblable à *invisibilité*, si ce n'est qu'il affecte tout un groupe de créatures. L'effet est rompu dès que l'un des membres du groupe attaque quelqu'un. Les individus invisibles sont incapables de se voir. Le sort cesse également pour toute créature s'éloignant trop de ses compagnons : au-delà de 54 mètres, elle réapparaît. (Dans le cas où le sort a été lancé sur deux sujets seulement, c'est celui qui s'éloigne de l'autre qui réapparaît. S'ils s'éloignent tous deux, ils réapparaissent en même temps dès que la limite des 54 mètres est franchie).

Composantes matérielles profanes : un cil enfoncé dans une boule de gomme arabique.

Invisibilité pour les animaux

Abjuration

Niveau : Dru 1, Rôd 1

Composantes : G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : 1 créature touchée/niveau

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

Les animaux ne peuvent ni voir, ni entendre, ni sentir les créatures protégées. Même les pouvoirs sensoriels extraordinaires ou surnaturels, comme les sens aveugles, la vision aveugle, l'odorat et la perception des vibrations, ne leur sont d'aucune utilité. Les animaux se comportent donc comme si les créatures dissimulées n'étaient pas là. Ainsi, ces dernières pourraient se tenir devant des lions affamés sans être inquiétées. Par contre, si une créature protégée touche un animal ou attaque qui que ce soit, même à l'aide d'un sort, la *dissimulation aux animaux* prend fin pour tous les bénéficiaires.

Invisibilité pour les morts-vivants

Abjuration

Niveau : Prê 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : 1 créature touchée/niveau

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif) (voir description)

Résistance à la magie : oui

Les morts-vivants ne peuvent ni voir, ni entendre, ni sentir les créatures protégées. Même les pouvoirs sensoriels extraordinaires ou surnaturels, comme les sens aveugles, la vision aveugle, l'odorat et la perception des vibrations, ne leur sont d'aucune utilité. Les morts-vivants dénués d'intelligence sont automatiquement affectés et se comportent donc comme si les créatures dissimulées n'étaient pas là. De leur côté, les morts-vivants intelligents bénéficient d'un jet de Volonté. En cas d'échec, le sujet ne voit tout simplement pas les créatures protégées. Par contre, s'il a une raison de croire que des adversaires invisibles sont présents, il tente de les trouver et de les frapper.

Si une créature protégée tente de renvoyer ou de contrôler un mort-vivant, touche l'un d'eux ou attaque qui que ce soit, même à l'aide d'un sort, la *dissimulation aux morts-vivants* prend fin pour tous les bénéficiaires.

Invisibilité suprême

Illusion (hallucination)

Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4

Composantes : V, G

Cible : le jeteur de sort ou la créature touchée

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Ce sort est semblable à *invisibilité*, si ce n'est qu'il continue de faire effet même si le sujet attaque.

Invocation instantanée

Invocation (convocation)

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : voir description

Cible : 1 objet pesant jusqu'à 5 kg, dont la plus longue dimension ne doit pas dépasser 1,80 m

Durée : permanente jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet au mage de faire apparaître dans sa main un objet se trouvant à peu près n'importe où.

Le personnage doit commencer par apposer sa marque sur l'objet en question à l'aide de *signature magique*.

Cela fait, il lance *invocation instantanée*, qui inscrit magiquement le nom de l'objet sur un saphir valant au moins 1 000 po. À partir de ce moment, le mage peut appeler l'objet à lui en prononçant le mot de commande décidé lors de l'incantation et en brisant la pierre précieuse. L'objet apparaît instantanément dans sa main. Lui seul peut utiliser la gemme à cet effet.

Si l'objet est entre les mains d'une autre créature, le sort ne fonctionne pas, mais le personnage apprend qui le tient et où il est, au moment où le saphir est brisé (cette localisation manque toutefois de précision).

Le mot inscrit sur la pierre précieuse est invisible. Même si quelqu'un parvient à le voir, le mage est le seul à pouvoir le déchiffrer sans lancer *lecture de la magie*.

L'objet peut même être appelé s'il se trouve dans un autre plan, à condition que personne ne s'en soit emparé en l'absence du personnage.

Composante matérielle : un saphir valant au moins 1 000 po.

Lame de feu

Évocation [feu]

Niveau : Dru 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 0 m

Effet : flamme en forme d'épée

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Une lame brûlante et éblouissante jaillit de la main du druide. Longue de 90 centimètres, elle se manie comme un cimeterre et tous les coups qu'elle délivre sont des attaques de contact au corps à corps. Elle inflige

1d8 points de dégâts de feu par coup, +1 tous les deux niveaux de lanceur de sorts (maximum +10). Elle est immatérielle, ce qui signifie que le modificateur de Force du personnage ne s'applique pas aux dégâts (ils sont uniquement dus au feu). La lame peut mettre le feu aux matériaux combustibles (papier, paille, bois sec, tissu, etc.).

Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

Lecture de la magie

Divination

Niveau : Bard 0, Dru 0, Ens/Mag 0, Pal 1, Prê 0, Rôd 1

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau

Ce sort permet de lire les inscriptions magiques qui seraient sinon inintelligibles (sur les parchemins, livres magiques, armes, etc.). En règle générale, ce déchiffrage ne déclenche pas la magie contenue dans le texte, sauf dans le cas des parchemins maudits. Une fois le sort jeté et le texte compris, le personnage peut le lire aussi souvent qu'il le souhaite. On lit à la vitesse d'une page (250 mots) par minute. *Lecture de la magie* permet d'identifier un *glyphe de garde* sur un test d'Art de la magie (DD 13), un *glyphe de garde divin* (Art de la magie, DD 16) et un *symbole* (également sur un test d'Art de la magie, mais contre un DD égal à 10 + niveau de sort)).

On peut user de *permanence* sur un sort de *lecture de la magie*.

Focaliseur : un prisme taillé dans du minerai ou du cristal.

Lenteur

Transmutation

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature/niveau, distantes de 9 m ou moins les unes des autres

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Les créatures affectées par ce sort se déplacent et attaquent bien moins rapidement. Leur tour de jeu se limite à une action de mouvement ou à une action simple, mais pas les deux (les actions complexes sont impossibles). Dans le même temps, elles doivent composer avec un malus de -1 à la CA et aux jets d'attaque et de Réflexes. Les individus ralentis évoluent à la moitié de leur vitesse de déplacement normale (arrondir à la tranche de 1,50 mètre inférieure), ce qui affecte leur distance de saut.

Les effets de plusieurs *lenteurs* ne sont pas cumulatifs. *Lenteur* contre et dissipe *rapidité*.

Composante matérielle : une goutte de mélasse.

Leurre

Illusion (hallucination)

Niveau : Bard 5, Duperie 5, Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Zone d'effet : émanation de 12 m de rayon

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Tout sort de Divination (scrutation) utilisé pour distinguer ce qui se trouve dans la zone reçoit une image erronée (comme dans le cas du sort *image accomplie*) définie par le lanceur de sorts au moment de l'incantation. À tout moment, celui-ci peut modifier l'image comme il lui sied, à condition de se concentrer. Quand il ne se concentre pas, elle reste statique.

Composante matérielle : un bloc de jade valant au moins 250 po, que l'on réduit en poudre et jette en l'air au moment de l'incantation.

Lévitation

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle ou courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : le jeteur de sorts, 1 créature consentante ou 1 objet dans la limite de 50 kg/niveau

Durée : 1 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de se déplacer de bas en haut ou de faire bouger de la même façon une créature consentante ou un objet (qui doit n'être entre les mains de personne ou appartenir à un individu consentant). Le mage dirige mentalement les déplacements du sujet, lesquels sont limités à 6 mètres par round (vers le haut ou le bas). Chaque déplacement correspond à une action de mouvement. Il est impossible de déplacer le sujet à l'horizontale, mais celui-ci peut se mouvoir latéralement en s'aidant d'une paroi ou d'un plafond (en règle générale, sa vitesse de déplacement est alors divisée par deux).

Lorsqu'une créature en état de *lévitation* tente de combattre (à l'aide d'armes de corps à corps ou à distance), elle constate que son équilibre est instable : sa première attaque s'accompagne d'un malus de -1, la deuxième de -2, et ainsi de suite jusqu'à un maximum de -5. Si elle passe un round entier à se stabiliser, le malus retombe à -1 et la progression recommence.

Focaliseur : une boucle de cuir ou un fil d'or tordu de manière à représenter une coupe vue de profil et pourvue d'une longue jambe.

Liberté de mouvement

Abjuration

Niveau : Bard 4, Chance 4, Dru 4, Prê 4, Rôd 4

Composantes : V, G, M, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle ou contact

Cible : le jeteur de sorts ou créature touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort permet au personnage ou à la créature qu'il touche de se déplacer et de combattre normalement, même sous le coup de sorts ou d'effets magiques qui contrarient normalement les déplacements, comme c'est le cas pour *brouillard dense*, *lenteur*, la paralysie ou *toile d'araignée*. Le sujet réussit automatiquement les tests de lutte visant à résister aux tentatives de lutte, ainsi que les tests de lutte ou d'Évasion visant à échapper à une lutte ou une immobilisation.

Le sujet peut également se mouvoir et attaquer normalement sous l'eau, même à l'aide d'armes tranchantes (épées, haches, etc.) ou contondantes (fléaux, marteaux et autres masses d'armes), du moins tant qu'il les manie au corps à corps (il ne peut toujours pas les lancer). Par contre, *liberté de mouvement* ne permet pas de respirer sous l'eau.

Composante matérielle : une lanière en cuir, nouée autour du bras ou de la jambe.

Lien télépathique

Divination

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : le jeteur de sorts et 1 créature consentante/3 niveaux, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Cette divination permet de forger un lien télépathique entre plusieurs créatures devant avoir un minimum de 3 en Intelligence. Ce lien ne peut être établi qu'entre des sujets consentants, ce qui explique l'absence de jet de sauvegarde ou de résistance à la magie. Les créatures connectées entre elles peuvent communiquer par télépathie, même si elles parlent des langues différentes. Le lien n'établit aucun ascendant d'une créature sur les autres. Une fois qu'il est constitué, il continue de fonctionner sans considération de distance (mais il est coupé entre les individus se retrouvant dans des plans d'existence différents).

S'il le souhaite, le personnage peut ne pas s'inclure dans le lien ainsi formé. Toutefois, cette décision doit être prise lors de l'incantation.

On peut user de *permanence* sur un *lien télépathique*, mais seuls deux individus peuvent être reliés de la sorte à chaque *permanence*.

Composantes matérielles : deux coquilles d'œufs pondus par des créatures d'espèces différentes.

Localisation d'objet

Divination

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2, Prê 3, Voyage 2

Composantes : V, G, F/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : cercle de 120 m de rayon + 12 m/niveau, centré sur le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Grâce à cette incantation, le personnage sent dans quelle direction se trouve un objet qu'il connaît bien ou qu'il visualise parfaitement. Le sort peut localiser des objets aussi divers que variés (vêtements, bijoux, meubles, armes, outils, etc.). On peut lui demander de trouver un objet appartenant à une catégorie générale (comme par exemple un escalier, une épée ou un joyau), auquel cas il indique le plus proche. Si l'on recherche un certain objet, il faut avoir son image mentale précise en tête au moment de l'incantation, sinon le sort échoue. Il est impossible de retrouver un objet précis (tel que "la chevalière du baron Vulden") sans avoir auparavant vu l'objet en question (directement, pas par le biais d'un sort de Divination).

Localisation d'objet est bloqué par le plomb et ne permet pas de retrouver les êtres vivants ni les objets transformés à l'aide de *métamorphose universelle*.

Focaliseur profane : une petite brindille prenant la forme d'une baguette de sourcier.

Localisation de créature

Divination

Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Durée : 10 minutes/niveau

Ce sort est semblable à *localisation d'objet*, si ce n'est qu'il permet de retrouver une créature connue.

Au terme de l'incantation, le personnage tourne lentement sur lui-même, jusqu'à ce que le sort lui indique dans quelle direction se trouve la créature qu'il recherche (à condition que cette dernière ne soit pas trop loin). Si elle se déplace, le jeteur de sorts sait également dans quelle direction elle avance.

Le sort permet de localiser une créature d'une espèce spécifique (par exemple, un humain ou une licorne), mais aussi quelqu'un que le personnage connaît personnellement. Il ne peut pas trouver une créature d'un type général (comme humanoïde ou animal). Pour que *localisation de créature* fonctionne, le personnage doit avoir vu un spécimen de l'espèce recherchée au moins une fois dans sa vie et de près (9 mètres ou moins).

Le sort est bloqué par les cours d'eau et ne peut pas localiser les objets. Il peut être abusé par des sorts tels qu'*antidétection, double illusoire* et *métamorphose*.

Composante matérielle : quelques poils de chien de chasse.

Localisation suprême

Divination

Niveau : Connaissance 8, Ens/Mag 8, Prê 8

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : illimitée

Cible : 1 créature ou 1 objet

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort est parmi les plus puissants pour qui cherche à localiser une créature ou un objet. En effet, seuls *esprit impénétrable* ou l'intervention directe d'un dieu peuvent empêcher le lanceur de sorts d'apprendre ce qu'il cherche à savoir. *Localisation suprême* contourne les méthodes de protection habituelles contre la scrutation ou la localisation magique. Le sort commence par révéler l'endroit exact où se trouve l'individu ou l'objet recherché (nom du bâtiment, du propriétaire, de l'entreprise, etc.), en y ajoutant la localité, le comté (ou autre division administrative), le pays, le continent et le plan d'existence.

Pour trouver une créature à l'aide de ce sort, il faut l'avoir déjà vue ou posséder un objet lui ayant appartenu. Pour localiser un objet, il suffit de l'avoir touché au moins une fois.

Lueur d'arc-en-ciel

Illusion (mirage) [mental]

Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4

Composantes : V (Bard uniquement), G, M, F (voir description)

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : lueurs multicolores dans une étendue de 6 m de rayon

Durée : concentration + 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître une lueur aux couleurs d'arc-en-ciel, qui fascine toutes les créatures prises dans la zone d'effet. *Lueur arc-en-ciel* peut captiver un maximum de 24 DV, les créatures qui ont le moins de DV étant affectées les premières. En cas d'égalité, ce sont les cibles se trouvant le plus près du jeteur de sorts qui sont touchées en priorité. Si elles ratent leur jet de sauvegarde, elles sont fascinées par la lueur.

D'un simple geste (action libre), le personnage peut déplacer la lueur de 9 mètres par round (il déplace alors son point d'origine). Toutes les créatures affectées la suivent, faisant de leur mieux pour rester dans la zone d'effet. Celles qui sont retenues par leurs compagnons tentent tout de même de le faire. Si la lueur entraîne ses victimes dans une zone dangereuse (feu, falaise, etc.), elles ont droit à un second jet de sauvegarde. Si elle disparaît à la vue des créatures affectées (suite à un sort de *brume de dissimulation*, par exemple), ces dernières échappent automatiquement à son influence.

Lueur arc-en-ciel reste sans effet sur les créatures aveugles.

Composante verbale : magiciens et ensorceleurs peuvent lancer ce sort sans ouvrir la bouche. Par contre, les bardes doivent chanter, jouer d'un instrument ou réciter quelques vers.

Composante matérielle : un peu de phosphore.

Focaliseur : un prisme en cristal.

Lueur féérique

Évocation [lumière]

Niveau : Dru 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : créatures et objets pris dans un rayonnement de 1,50 m de rayon

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Une pâle lueur entoure les cibles et les rend plus visibles. Elles éclairent autant que des bougies, ce qui les empêche de bénéficier du camouflage normalement assorti à l'obscurité (bien qu'un sort de *ténèbres* de 2^e niveau ou plus fonctionne normalement) ou à des sorts tels que *déplacement*, *flou* ou *invisibilité*. La lumière est trop diffuse pour avoir le moindre effet sur les morts-vivants ou les créatures vivant dans le noir. Selon l'incantation proférée par le druide, la *lueur féérique* peut être bleue, verte ou violette. Elle ne fait aucun mal aux objets ou créatures qu'elle souligne.

Lueurs hypnotiques

Illusion (mirage) [mental]

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2

Composantes : V (Bard uniquement), G, M (voir description)

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : lueurs multicolores dans une étendue de 3 m de rayon

Durée : concentration + 2 rounds

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Cette incantation génère des lueurs de couleurs changeantes qui fascinent les créatures présentes dans la zone d'effet. Jetez 2d4, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10), pour déterminer combien de DV sont affectés. Les créatures qui ont le moins de DV sont affectées les premières. En cas d'égalité, ce sont les cibles se trouvant le plus près du point d'origine du sort qui sont touchées en priorité. Les DV en trop sont perdus. Les créatures affectées contemplent les lueurs sans prendre garde à ce qui les entoure. Les créatures aveugles sont immunisées contre ce sort.

Magiciens et ensorceleurs peuvent lancer ce sort sans ouvrir la bouche. Par contre, les bardes doivent chanter, jouer d'un instrument ou réciter quelques vers.

Composante matérielle : un bâtonnet d'encens allumé ou une baguette de cristal emplie d'un gaz phosphorescent.

Lumière

Évocation [lumière]

Niveau : Bard 0, Dru 0, Ens/Mag 0, Prê 0

Composantes : V, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : objet touché

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Lancé sur un objet, ce sort le fait briller comme la lumière d'une torche, ce qui lui permet d'éclairer jusqu'à 6 mètres à la ronde (tout en offrant une lueur diffuse sur 6 mètres de plus). L'effet est immobile, mais on peut le jeter sur un objet mobile. La *lumière* n'éclaire plus dans une zone de *ténèbres* magiques.

Tous les sorts de lumière contrent et dissipent les sorts d'obscurité de niveau supérieur ou égal.

Composante matérielle : une luciole ou un peu de mousse phosphorescente.

Lumière brûlante

Évocation

Niveau : Prê 3, Soleil 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au prêtre de canaliser le pouvoir de son dieu et de le projeter sous forme d'un rayon de lumière brûlante jaillissant de la paume de sa main. Il doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible, qui subit alors 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 5d8). Pour leur part, les morts-vivants se voient infliger 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (maximum 10d6). C'est encore pire pour ceux qui sont vulnérables à la lumière du jour, comme les vampires (1d8 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts, maximum 10d8). À l'inverse, créatures artificielles et objets inanimés sont moins affectés (1d6 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts, maximum 5d6).

Lumière du jour

Évocation [lumière]

Niveau : Bard 3, Dru 3, Ens/Mag 3, Pal 3, Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : objet touché

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

L'objet touché par le jeteur de sorts dégage une lumière aussi vive que celle du soleil dans un rayon de 18 mètres, et une lumière tamisée sur les 18 mètres suivants. Les créatures vulnérables à la lumière du jour souffrent des mêmes handicaps face à ce succédané magique. Malgré son nom, ce sort n'est pas l'équivalent de la lumière du jour au regard des créatures vulnérables à celle-ci (comme les vampires). Si le sort est lancé sur un objet que l'on recouvre ensuite d'une matière ou texture ne laissant pas passer la lumière, les effets du sort sont bloqués tant que le cache reste en place.

Lumière du jour cesse temporairement de faire effet au contact d'une zone de ténèbres magiques de niveau égal, mais ces dernières sont également réprimées dans la zone d'effet du sort. Les conditions d'éclairage en vigueur redeviennent donc celles qui régnaient avant l'arrivée des ténèbres magiques.

Lumière du jour contre et dissipe tout sort d'obscurité de niveau égal ou inférieur, comme *ténèbres*.

Lumières dansantes

Évocation [lumière]

Niveau : Bard 0, Ens/Mag 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : jusqu'à 4 lumières devant se trouver dans un rayon de 3 m

Durée : 1 minute (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

En fonction de la version choisie, ce sort fait apparaître jusqu'à quatre lumières ressemblant à des lueurs de torches ou de lanternes (et qui éclairent autant), jusqu'à quatre globes lumineux ressemblant à des feux follets, ou une silhouette luisante et vaguement humanoïde. Si l'on en crée plusieurs, les *lumières dansantes* doivent rester à 3 mètres ou moins les unes des autres. Ce détail excepté, elles se déplacent au gré de leur créateur, sans que ce dernier ait besoin de se concentrer : elles peuvent avancer, reculer, monter, descendre, tourner à l'angle des couloirs, etc. Elles parcourent jusqu'à 30 mètres par round. Toute lumière dansante quittant les limites de portée (par rapport au personnage, pas au point où le sort a été lancé) disparaît aussitôt.

Il est possible d'user de *permanence* sur un sort de *lumières dansantes*.

Magie des ombres

Illusion (ombre)

Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : voir description

Effet : voir description

Durée : voir description

Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction)

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet d'aller chercher de l'énergie dans le plan de l'Ombre pour reproduire de manière quasi réelle une évocation d'ensorceleur ou de magicien, pour peu qu'elle ne dépasse pas le 4^e niveau (dans le cas des sorts ayant plusieurs niveaux, référez-vous à la version de mage).

Les sorts qui infligent des dégâts, comme *éclair*, ont un effet normal, sauf si la créature affectée réussit un jet de Volonté. Si la ou les cibles comprennent qu'elles ont affaire à une illusion, *magie des ombres* ne leur inflige que 20 % des dégâts normaux. Si l'attaque s'accompagne d'un effet spécial, celui-ci a 20 % de chances d'être simulé (et ses effets sont divisés par cinq). Toutes les créatures affectées ont droit à un jet de sauvegarde normal si le sort copié en autorise un, mais le DD est calculé en fonction du niveau de *magie des ombres* (5^e) et non de celui du sort copié.

Les sorts n'infligeant pas de dégâts (tel *bourrasque*) restent sans effet si on les identifie comme étant des illusions.

Les objets réussissent automatiquement leur jet de Volonté contre ce sort.

Magie des ombres suprême

Illusion (ombre)

Niveau : Ens/Mag 8

Ce sort est semblable à *magie des ombres*, si ce n'est qu'il permet également de reproduire les évocations (d'ensorceleur ou de magicien) du 7^e niveau. Si on les identifie comme étant des illusions, les sorts infligeant des dégâts ne causent que 60 % des dégâts normaux.

Main broyeuse

Évocation [force]

Niveau : Ens/Mag 9, Force 9

Composantes : V, G, M, F/FD

Ce sort est semblable à *main interposée*, si ce n'est que la main créée peut s'interposer entre son créateur et les attaques, mais aussi repousser ou écraser la créature désignée par le personnage.

La *main broyeuse* peut agripper un ennemi comme la *poigne agrippeuse*. Son bonus de lutte est égal au niveau de lanceur de sorts du personnage + son modificateur d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme (respectivement pour un magicien, prêtre ou ensorceleur), +12 pour la Force de la main (35), et +4 parce qu'elle est de taille G. Elle inflige 2d6+12 points de dégâts (mortels) par test de lutte remporté contre son adversaire.

Main broyeuse peut arrêter les coups comme la *main interposée*, ou bousculer un adversaire comme la *main impérieuse*, mais avec un bonus de +18.

Pour diriger le sort vers une nouvelle cible, il faut entreprendre une action de mouvement.

Les prêtres capables de lancer ce sort le nomment systématiquement en l'honneur de leur dieu (*main broyeuse de Saint Cuthbert*, par exemple).

Focaliseur profane : gant en peau de serpent.

Main du berger

Évocation

Niveau : Prê 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 7,5 km

Effet : main spectrale

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître une main spectrale, que le personnage peut envoyer chercher quelqu'un dans un rayon de 7,5 kilomètres. La main fait des signes à la créature retrouvée et l'incite à la suivre pour la conduire jusqu'au prêtre.

La main se forme devant le lanceur de sorts, qui lui fait alors la description physique de l'individu (ou de la créature) qu'il souhaite retrouver (race, sexe, apparence, mais pas des concepts aussi abstraits et ambigus que le niveau, l'alignement ou la classe). Une fois la description achevée, la main part chercher une créature qui y ressemble. Le temps qui lui est nécessaire pour la retrouver dépend de la distance la séparant du prêtre :

Distance	Temps nécessaire à la localisation
Jusqu'à 30 m	1 round
300 m	1 minute
1,5 km	10 minutes
3 km	1 heure
4,5 km	2 heures
6 km	3 heures
7,5 km	4 heures

Une fois le sujet localisé, la main lui fait des signes afin de l'inciter à la suivre. Si l'individu s'exécute, la main indique la direction dans laquelle se trouve le prêtre et le guide jusqu'à lui par le chemin le plus rapide. Elle flotte 3 mètres devant le sujet et adapte sa vitesse de déplacement à la sienne (elle peut avancer au maximum de 72 mètres par round). La main disparaît dès que l'individu qu'elle était chargée de ramener arrive près du prêtre.

Le sujet n'est nullement forcé de suivre la main ou de se montrer amical envers le lanceur de sorts. S'il décide de ne pas suivre la main, celle-ci continue de lui faire signe aussi longtemps qu'elle le peut, avant de disparaître au terme de la durée indiquée. Si le sort s'achève alors que la cible est en route pour rejoindre le prêtre, la main disparaît tout de même ; la personne guidée devant alors se débrouiller seule.

Si plusieurs créatures correspondent à la description donnée dans les limites de portée, la main localise la plus proche du prêtre. Dans le cas où elle refuse de venir, la main ne va pas chercher la suivante.

Si, au bout de quatre heures de recherche, la main n'a trouvé personne qui corresponde à la description fournie par son créateur, elle revient jusqu'à lui, écarte les doigts pour lui indiquer qu'elle a échoué et disparaît.

La *main du berger* n'a pas de forme physique. Elle est invisible, sauf pour le prêtre et le sujet. Elle ne peut pas combattre, ni faire quoi que ce soit d'autre que localiser la créature décrite et la ramener jusqu'au jeteur de sorts. Incapable de traverser les solides, elle peut toutefois se glisser par les fentes ou les fissures. Elle ne peut pas s'éloigner au-delà de 7,5 kilomètres de l'endroit où l'incantation a été récitée.

Main impérieuse

Évocation [force]

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G, F

Ce sort est semblable à *main interposée*, si ce n'est que la *main impérieuse* poursuit et repousse les adversaires désignés par le mage. Considérez qu'il s'agit de l'équivalent d'une bousculade, mais avec un bonus de +14 au test de Force : +8 en raison de la Force de la main (27), +4 parce qu'elle est de taille G et +2 parce qu'elle charge (bonus qu'elle obtient systématiquement). La main se déplace toujours avec l'adversaire désigné pour le repousser de toute la distance permise. Sa vitesse de déplacement n'est pas limitée. Pour diriger la main vers une nouvelle cible, il faut entreprendre une action de mouvement.

Une créature extrêmement forte est incapable d'écartier la *main impérieuse* (car cette dernière s'interpose toujours entre le mage et elle), mais elle peut la repousser en direction du personnage si elle réussit un test de bousculade contre la main.

Focaliseur : gant solide en cuir ou tissu épais.

Main interposée

Évocation [force]

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : main de 3 m de long

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Cette incantation fait apparaître une main magique de taille G, qui se forme entre le personnage et l'un de ses adversaires. La main flottante et désincarnée se déplace alors de manière à toujours se trouver entre les deux protagonistes, quels que soient les efforts déployés par l'adversaire pour la contourner. Elle procure un abri au mage, ce qui se traduit par un bonus de +4 à la CA (contre cet adversaire uniquement). Rien ne peut abuser la main. Elle continue de s'interposer même en cas d'obscurité soudaine, ou si l'adversaire devient invisible, se transforme, se cache, etc. S'il s'enfuit, elle ne le poursuit pas.

Toutes les *mains* font 3 mètres de long et presque autant de large, doigts écartés. Chacune a les caractéristiques suivantes : CA 20 (-1 en raison de sa taille, +11 d'armure naturelle) et autant de points de vie que le maximum du mage. Elle est touchée normalement par les attaques physiques, mais la plupart des sorts qui n'infligent pas de dégâts ne l'affectent pas. Elle est incapable de franchir un mur de force ou de pénétrer dans une *zone d'antimagie*. Si elle traverse un *mur prismatique* ou une *sphère prismatique*, elle en subit les effets normaux. Elle effectue ses jets de sauvegarde comme son créateur. *Désintégration* la détruit, tout comme *dissipation de la magie*.

Toute créature pesant moins d'une tonne et tentant de repousser la main voit sa vitesse de déplacement réduite de moitié. Si l'adversaire pèse davantage, la main ne le ralentit pas, mais elle s'interpose tout de même entre le mage et son assaillant.

Pour diriger le sort vers une nouvelle cible, il faut entreprendre une action de mouvement.

Focaliseur : gant souple.

Mains brûlantes

Évocation [feu]

Niveau : Ens/Mag 1, Feu 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 4,50 m

Zone d'effet : rayonnement en forme de cône

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Un cône de flammes jaillit des mains tendues du personnage. Toutes les créatures prises dans la zone dangereuse subissent 1d4 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 5d4). Les matières inflammables telles que le tissu, le papier, le parchemin et le petit bois s'enflamme si le feu les touche. N'importe qui peut les éteindre, mais cela nécessite une action complexe.

Main spectrale

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : 1 main spectrale

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Une main spectrale formée à partir de l'énergie vitale du personnage se matérialise et se déplace comme son créateur l'entend, lui permettant de lancer des sorts de contact de bas niveau à distance. À la fin de l'incantation, le mage perd 1d4 points de vie, qu'il regagne au terme de la durée indiquée ou si la main est dissipée. Par contre, ces points de vie restent perdus si la main est détruite (mais ils se soignent normalement). Tant que le sort persiste, le personnage peut lancer n'importe quel sort de contact du 4^e niveau ou moins par l'intermédiaire de la *main spectrale*, qui lui confère un bonus de +2 au jet d'attaque de contact au corps à corps (se servir de la main de cette façon compte comme une attaque normale). Par rapport à l'ennemi, la main se trouve toujours entre lui et le mage. Si elle s'éloigne trop de ce dernier ou sort de son champ de vision (ou s'il cesse de la contrôler), elle revient flotter à son côté.

Étant intangible, la main ne peut pas être affectée par les armes ordinaires. Elle est capable d'esquive surnaturelle (les sorts de zone ne lui infligent aucun dégât sur un jet de sauvegarde réussi ; même en cas d'échec, les dégâts sont automatiquement réduits de moitié), bénéficie des mêmes bonus que le mage aux jets de sauvegarde et a une CA de 22 + modificateur d'Intelligence du personnage. Enfin, elle a entre 1 et 4 points de vie (le nombre de pv empruntés à son créateur lors de l'incantation).

Malédiction

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 4, Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de maudire la créature touchée. Le personnage choisit l'effet qu'il souhaite produire parmi les trois suivants :

- -6 à une valeur de caractéristique (1 minimum).
- Malus de -4 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde, aux tests de caractéristique et aux tests de compétence.
- Chaque fois que son tour de jeu arrive, la victime a 50 % de chances de pouvoir agir normalement. Sinon, elle ne fait rien.

Il est possible d'ajouter d'autres malédictions à cette liste, mais elles ne doivent pas être plus puissantes que celles-ci et il faut obtenir l'autorisation nécessaire.

La *malédiction* ne peut pas être dissipée, mais il est possible de s'en débarrasser à l'aide d'*annulation d'enchantement, délivrance des malédictions, miracle, souhait ou souhait limité*.

Malédiction contre délivrance des malédictions.

Malédiction de l'eau

Nécromancie [Mal]

Niveau : Prê 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Cible : flasque d'eau touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort permet de transmettre suffisamment d'énergie négative à une flasque d'eau (un demi-litre) pour la transformer en eau maudite. Sur les Extérieurs d'alignement bon, ce liquide a le même effet que l'eau bénite sur les morts-vivants et les Extérieurs d'alignement mauvais.

Composante matérielle : 2,5 kg de poudre d'argent (valeur 25 po).

Manipulation à distance

Transmutation

Niveau : Bard 0, Ens/Mag 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : objet non magique pesant jusqu'à 2,5 kg et n'étant porté ou tenu par personne

Durée : concentration

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

En pointant le doigt vers l'objet de son choix, le lanceur de sorts peut le soulever et le déplacer sans le toucher. En sacrifiant une action de mouvement, il peut déplacer l'objet de 4,50 mètres au maximum (dans n'importe quelle direction). Le sort s'arrête instantanément si la distance séparant le personnage de l'objet dépasse les limites de portée indiquées.

Manipulation des sons

Transmutation

Niveau : Bard 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature ou 1 objet/niveau, tous devant se trouver à 9 m ou moins les uns des autres

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Cette incantation permet au barde de modifier les sons produits par les objets ou les créatures. Il peut créer des bruits là où il n'y en a pas (par exemple, faire chanter des arbres), étouffer ceux qui existent (rendre un groupe d'aventuriers silencieux), ou les transformer (faire que la voix d'un individu jetant un sort ressemble à un grognement de cochon). Tous les objets ou créatures doivent être affectés de la même manière (il est impossible de varier les effets). Une fois son choix fait, le personnage ne peut plus le modifier.

Le barde peut manipuler les sons, mais pas créer des mots qui ne lui sont pas familiers. Ainsi, il lui est impossible de transformer sa voix afin de donner l'impression qu'il prononce le mot de commande d'un objet quand il ignore ce dernier.

Un lanceur de sorts dont la voix est fortement modifiée (tel que celui de l'exemple ci-dessus) est incapable de prononcer la moindre incantation. Les sorts à composante verbale lui sont donc interdits.

Manoir somptueux

Invocation (création)

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : manoir extradimensionnel dont le volume fait jusqu'à 3 cubes de 3 m d'arête/niveau (F)

Durée : 2 heures/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître un espace extradimensionnel doté d'une seule et unique entrée dans le plan où l'incantation est récitée. Haute de 2,40 mètres et large de 1,20 mètre, cette entrée prend la forme d'un rideau de lumière à peine visible. Seules les créatures désignées lors de l'incantation peuvent la franchir et le portail se ferme et devient invisible quand le personnage pénètre à son tour dans le manoir. Le mage peut le rouvrir quand il le souhaite de l'intérieur. De l'autre côté de la porte, les invités se retrouvent dans une splendide antichambre donnant sur de nombreuses pièces. L'air y est pur et il y fait chaud.

Le joueur peut dessiner le plan qu'il souhaite, dans les limites imposées par le sort. Le manoir est approvisionné pour servir un banquet de neuf plats à douze convives par niveau de lanceur de sorts. Des serviteurs en livrée, presque transparents, attendent les instructions du maître des lieux et de ses invités. Ils fonctionnent comme des *serviteurs invisibles*, si ce n'est qu'on les voit et qu'ils peuvent se déplacer dans toute la demeure. Il y a deux serviteurs par niveau de lanceur de sorts.

Le portail constituant l'unique moyen d'entrer dans le manoir, celui-ci n'est pas affecté par les conditions extérieures (de même que celles qui règnent dans ses murs ne peuvent en sortir).

Focaliseurs : un minuscule portail en ivoire, un peu de marbre poli et une petite cuillère en argent (valeur de 5 po par objet).

Manteau du Chaos

Abjuration [Chaos]

Niveau : Chaos 8, Prê 8

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 6 m

Cibles : 1 créature/niveau dans un rayonnement de 6 m de rayon à partir du prêtre

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Une aura de lumières changeantes entoure les bénéficiaires du sort. Elle les protège des attaques, leur confère une résistance supplémentaire contre les sorts de la Loi ou lancés par les créatures loyales, et plonge ces dernières dans la *confusion* quand elles frappent les individus protégés. Cette abjuration a quatre effets distincts : Les sujets bénéficient d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un bonus de résistance, également de +4, aux jets de sauvegarde. Contrairement à *protection contre la Loi*, ces bonus s'appliquent contre toutes les attaques, et pas seulement contre celles provenant de créatures loyales.

Les personnages protégés acquièrent une résistance à la magie de 25 contre les sorts de la Loi ou jetés par des créatures loyales.

L'abjuration bloque les tentatives de possession ou d'influence magique, au même titre que *protection contre la Loi*.

Enfin, lorsqu'une créature loyale réussit à toucher l'un des bénéficiaires du sort au corps à corps, elle risque d'être plongée dans la *confusion* pendant 1 round (effet similaire à celui du sort du même nom, jet de Volonté annule, mais contre le DD de *manteau du Chaos*).

Focaliseur : un minuscule reliquaire contenant une relique, comme par exemple un fragment de texte sacré pour les forces du Chaos. Le reliquaire doit valoir au moins 500 po.

Marche dans les airs

Transmutation

Niveau : Air 4, Dru 4, Prê 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée (taille Gig maximum)

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le bénéficiaire du sort peut marcher dans l'air avec autant de facilité que sur la terre ferme. Marcher vers le haut lui fait l'effet de gravir une colline. Qu'il monte ou descende, il ne peut pas dépasser un angle de 45° et sa vitesse de déplacement habituelle est réduite de moitié.

Un vent important (30 km/h) peut pousser le personnage ou l'empêcher de progresser. Au terme de son tour de jeu, il est porté par les courants aériens de 1,50 mètre tous les 5 km/h de vitesse du vent. Selon les cas, le sujet peut subir d'autres malus en cas de bourrasque violente (il est ainsi possible qu'il ne parvienne plus à contrôler ses déplacements, ou que les éléments déchaînés lui infligent des points de dégâts).

Si la durée du sort expire alors que la cible se trouve encore dans les airs, la magie s'évanouit lentement.

Semblant flotter, le sujet tombe de 18 mètres par round pendant 1d6 rounds. S'il touche le sol dans ce délai, tout va bien pour lui. Dans le cas contraire, il subit 1d6 points de dégâts par tranche de 3 mètres restant. Si le sort est dissipé, la même chose se passe. Par contre, s'il est annulé, la cible chute instantanément.

On peut lancer ce sort sur une monture spécialement dressée dans ce sens. Pour apprendre à une monture à se déplacer sous l'influence de *marche dans les airs* (ce qui correspond à un tour inhabituel), il faut une semaine de travail et réussir un jet de Dressage (DD 25).

Marche sur l'onde

Transmutation [eau]

Niveau : Prê 3, Rôd 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 créature touchée/niveau

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Les bénéficiaires du sort peuvent marcher sur n'importe quel liquide avec autant d'aisance que sur la terre ferme. Cela leur permet de négocier sans problème les cours d'eau ou la glace, mais aussi la neige, la boue, l'huile, les sables mouvants, et même la lave, car leurs pieds se posent à quelques centimètres au-dessus de la surface (à noter que cela ne les empêche pas de souffrir de l'intense chaleur dégagée par le magma). Les sujets peuvent marcher, courir, ou charger normalement, comme s'ils se trouvaient sur la terre ferme.

Si le sort est lancé sous l'eau (ou sur des sujets tout ou partiellement immergés), ses bénéficiaires remontent vers la surface à la vitesse de 18 mètres par round et se stabilisent, debout, à quelques centimètres au-dessus du liquide.

Marque de la justice

Nécromancie

Niveau : Pal 4, Prê 5

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : permanente (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Quand la persuasion ne suffit pas à inciter un criminel à suivre le droit chemin, *marque de la justice* l'encourage à ne pas retomber dans ses travers.

Le sort trace une marque indélébile sur le sujet. Le prêtre décide lors de l'incantation du comportement qui active le symbole (le plus souvent, cela revient à choisir le crime qu'on souhaite que le sujet cesse de perpétrer). Dès que la cible a le comportement en question, elle tombe sous le coup d'une *malédiction*, comme le sort du même nom.

Comme ce sort a un temps d'incantation de 10 minutes et nécessite de tracer un signe sur le sujet, on ne peut le lancer que sur un individu consentant ou immobilisé.

Tout comme *malédiction, marque de la justice* ne peut pas être dissipé, mais *annulation d'enchantement, délivrance des malédictions, miracle, souhait et souhait limité* en viennent à bout (à noter que *délivrance des malédictions* ne fonctionne que si le jeteur de sorts est d'un niveau au moins égal à celui qui a lancé *marque de la justice*). Ces restrictions restent valables que la marque ait été activée ou non.

Marteau du Chaos

Évocation [Chaos]

Niveau : Chaos 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : rayonnement de 6 m de rayon

Durée : instantanée (1d6 rounds ; voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, partiel (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort génère une énergie chaotique qui frappe les adversaires du prêtre. L'attaque prend la forme d'une explosion multicolore ricochant en tous sens. Seules les créatures loyales ou neutres sont affectées.

Le sort inflige 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 5d8) aux créatures loyales (ou 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts, pour un maximum de 10d6, aux Extérieurs loyaux) et les ralentit pendant 1d6 rounds. Un individu ralenti ne peut accomplir qu'une action simple ou de mouvement à son tour, sans oublier les habituelles actions libres. En outre, il subit un malus de -2 à la CA, aux jets d'attaque, aux jets de dégâts et aux jets de Réflexes. Un jet de Volonté réussi réduit les dégâts de moitié et annule l'effet secondaire.

Les créatures neutres ne subissent que des demi-dégâts et ne risquent pas de se retrouver ralenties. Si elles réussissent leur jet de Volonté, les dégâts infligés tombent au quart du total indiqué par les dés.

Mauvais œil

Nécromancie [Mal]

Niveau : Bard 6, Ens/Mag 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante

Durée : 1 round/3 niveaux (voir description)

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Chaque round, le personnage vise une créature vivante, la frappant à l'aide d'ondes de puissance maléfique. Selon les DV de la cible, cette attaque peut avoir jusqu'à trois effets.

DV	Effets
10 ou plus	Fièvre
5-9	Terreur, fièvre
4 ou moins	Sommeil, terreur, fièvre

Ces effets sont cumulatifs et concourants.

Fièvre. La créature affectée est prise d'une brusque poussée de fièvre lui communiquant de terribles douleurs. Elle subit un malus de - aux jets d'attaque, jets de dégâts avec une arme, jets de sauvegarde, tests de compétence et tests de caractéristique. La crise persiste pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts. Elle ne peut pas être contrée par *guérison des maladies* ou *guérison suprême*, mais *délivrance des malédictions* y met un terme.

Terreur. La cible est paniquée pendant 1d4 rounds. Même lorsqu'elle reprend le contrôle de ses actes, elle reste secouée pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts de ce dernier. Si, malgré cela, elle se trouve de nouveau confrontée au jeteur de sorts, elle est de nouveau paniquée pour le reste de la durée. Il s'agit d'un effet de terreur.

Sommeil. Le sujet s'endort pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts. On ne peut le réveiller pendant la durée de l'effet qu'en dissipant ce dernier. Il ne s'agit pas d'un effet de *sommeil* et les elfes n'y sont donc pas immunisés.

Le sort dure 1 round par tranche de trois niveaux de lanceur de sorts. Pour viser un adversaire, il faut entreprendre une action de mouvement par round au-delà du premier.

Mémorisation

Transmutation

Niveau : Mag 4

Composantes : V, G, M, F

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : instantanée

Cette incantation permet de préparer des sorts supplémentaires ou de les conserver en mémoire. Les deux versions possibles sont les suivantes :

Préparation. Le personnage peut préparer trois niveaux de sorts supplémentaires (autrement dit : trois sorts du 1^{er} niveau, un du 1^{er} niveau et un autre du 2^e, ou un du 3^e). Un tour de magie (sort du niveau 0) compte pour un demi-niveau de sort. Le magicien prépare et lance ces sorts normalement.

Conservation en mémoire. Le personnage garde en tête le sort qu'il a jeté 1 round avant de lancer *mémorisation*. Le sort en question (qui doit être au maximum du 3^e niveau) réapparaît aussitôt dans son esprit.

Quelle que soit l'option choisie, le ou les sorts affectés par *mémorisation* disparaissent de l'esprit du personnage au bout de 24 heures s'ils n'ont pas été lancés d'ici là.

Composantes matérielles : un bout de ficelle et une encre obtenue en mêlant de l'encre de sèche et du sang de dragon noir.

Focaliseur : une plaque en ivoire valant un minimum de 50 po.

Message

Transmutation [langage]

Niveau : Bard 0, Ens/Mag 0

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : 1 créature/niveau

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Cette incantation permet de chuchoter des messages et d'en recevoir sans risque d'être entendu par les indésirables. Le personnage commence par indiquer du doigt toutes les créatures à inclure dans le sort. Par la suite, dès qu'il murmure, le message est entendu par tous les destinataires désignés, à condition qu'ils se trouvent dans les limites de portée. L'effet du sort est bloqué par un *silence* d'origine magique, 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal (ou une fine couche de plomb) ou 90 centimètres de bois ou de terre. Le message n'a pas besoin de se déplacer en ligne droite. Il peut contourner un obstacle physique, à condition que le chemin qu'il emprunte reste à l'intérieur des limites de portée. Les créatures recevant le message peuvent à leur tour chuchoter une réponse, que le personnage entend. Le sort transmet les sons, pas le sens ; il ne permet donc pas de franchir la barrière du langage.

Note. Pour énoncer un message, il est nécessaire de le prononcer très bas, ce qui peut permettre à un roublard formé à lire sur les lèvres de l'intercepter.

Focaliseur : un petit bout de fil de cuivre.

Messager animal

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 2, Dru 2, Rôd 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 animal de taille TP

Durée : 1 jour/niveau

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort force un animal de taille TP à se rendre à l'endroit désigné par le personnage. Il sert généralement à transmettre un message à quelqu'un en l'attachant à l'animal. Ce dernier ne doit en aucun cas avoir été dompté ou dressé par quelqu'un d'autre pour que le sort fonctionne (ce qui inclut les familiers et compagnons animaux). Le personnage attire l'animal en lui offrant une nourriture qu'il apprécie. La petite bête avance alors et attend les ordres. Le jeteur de sorts peut lui imprimer à l'esprit un lieu qu'il connaît bien ou un repère visible de loin (comme, par exemple, la cime d'un mont distant). Les indications doivent être simples, car l'animal est incapable de trouver sa destination finale de lui-même. Il est possible de lui attacher une note ou un petit objet autour du cou. Cela fait, le messager part pour le lieu indiqué. Il attend là-bas jusqu'à ce que le sort s'achève, après quoi il reprend une existence normale.

Au cours de cette attente, l'animal se laisse approcher pour que l'on puisse prendre le message ou l'objet qu'il transporte. Notez qu'il est fort possible que le destinataire ne lui prête aucune attention, à moins qu'il ne sache qu'un message lui est destiné. Le sort ne confère pas au destinataire le pouvoir de communiquer avec l'animal ou de lire le message (dans le cas où celui-ci a été rédigé dans une langue qu'il ignore, par exemple).

Composante matérielle : un peu de nourriture appréciée par l'animal que l'on souhaite appeler.

Métal brûlant

Transmutation [feu]

Niveau : Dru 2, Soleil 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : l'équipement métallique de 1 créature/2 niveaux, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres, ou 12,5 kg de métal/niveau, contenu dans un cercle de 9 m de rayon

Durée : 7 rounds

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Comme son nom l'indique, *métal brûlant* augmente fortement la température des métaux affectés. Les objets métalliques non magiques, non portés ni tenus, n'ont droit à aucun jet de sauvegarde, contrairement aux objets métalliques magiques. Un objet tenu ou porté utilise le jet de sauvegarde de celui qui l'a en mains (à moins que le sien propre ne soit plus avantageux).

Une créature dont l'équipement métallique est suffisamment chauffé commence à subir des dégâts. Ceux-ci correspondent aux chiffres indiqués plus bas si son armure est affectée ou si elle porte (ou touche) une ou plusieurs masses métalliques équivalant au moins à 1/5^e de son poids. À l'inverse, si la cible ne porte pas d'armure métallique et si le métal qu'elle touche correspond à moins de 20 % de son poids, elle ne subit que le minimum de dégâts possible (1 ou 2 points, en fonction du résultat indiqué sur la table).

Au cours du premier round, le métal affecté devient chaud et désagréable au toucher, mais pas au point de perdre des points de vie (c'est également le cas lors du dernier round, alors qu'il retrouve rapidement sa température normale). Pendant le deuxième (et l'avant-dernier) round, la chaleur est suffisamment intense pour infliger des dégâts, lesquels deviennent plus importants au cours des troisième, quatrième et cinquième rounds.

Round	Métal	Dégâts de feu
1	Chaud	Aucun
2	Très chaud	1d4 points
3–5	Brûlant	2d4 points
6	Très chaud	1d4 points
7	Chaud	Aucun

Tout froid suffisamment intense pour blesser la créature annule tout ou partie des dégâts provoqués par *métal brûlant*, à raison de 1 point pour 1 point. Par exemple, si le jet de dés de *métal brûlant* indique 2 points de dégâts alors que la créature affectée est frappée par un *rayon de givre* (qui devrait lui faire perdre, lui, 3 points de vie), elle ne subit aucun dégât de feu et la créature subit seulement 1 point de dégâts de froid. Lancé sous l'eau, *métal brûlant* n'inflige pas le moindre dégât, mais l'eau se met à bouillir.

Métal brûlant contre et dissipe *métal gelé*.

Métal gelé

Transmutation [froid]

Niveau : Dru 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : l'équipement métallique de 1 créature/2 niveaux, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres ; ou 12,5 kg de métal/niveau, contenu dans un cercle de 9 m de rayon

Durée : 7 rounds

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Comme son nom l'indique, *métal gelé* diminue fortement la température des métaux affectés. Les objets métalliques non magiques, non portés ni tenus, n'ont droit à aucun jet de sauvegarde, contrairement aux objets métalliques magiques. Un objet tenu ou porté utilise le jet de sauvegarde de celui qui l'a en mains (à moins que le sien propre ne soit plus avantageux).

Une créature dont l'équipement métallique est suffisamment refroidi commence à subir des dégâts. Ceux-ci correspondent aux chiffres indiqués plus bas si son armure est affectée ou si elle porte (ou touche) une ou plusieurs masses métalliques équivalant au moins à 1/5^e de son poids. À l'inverse, si la cible ne porte pas d'armure métallique et si le métal qu'elle touche correspond à moins de 20 % de son poids, elle ne subit que le minimum de dégâts possible (1 ou 2 points, en fonction du résultat indiqué sur la table).

Au cours du premier round, le métal affecté devient froid et désagréable au toucher, mais pas au point de perdre des points de vie (c'est également le cas lors du dernier round, alors qu'il retrouve rapidement sa température normale). Pendant le deuxième (et l'avant-dernier) round, le froid est suffisamment intense pour infliger des dégâts, lesquels deviennent plus importants au cours des troisième, quatrième et cinquième rounds.

Round	Métal	Dégâts de froid
1	Froid	Aucun
2	Très froid	1d4 points
3–5	Gelé	2d4 points
6	Très froid	1d4 points
7	Froid	Aucun

Toute chaleur suffisamment intense pour blesser la créature annule tout ou partie des dégâts provoqués par *métal gelé*, à raison de 1 point pour 1 point. Par exemple, si le jet de dés de *métal gelé* indique 5 points de dégâts alors que la créature affectée plonge dans un *mur de feu* (qui devrait lui faire perdre, lui, 8 points de vie), la chaleur annule tous les dégâts dus au froid et la créature subit seulement 3 points de dégâts de type feu. Lancé sous l'eau, *métal gelé* n'inflige pas le moindre dégât, mais de la glace se forme instantanément autour de la victime, ce qui a tendance à la ramener vers la surface.

Métal gelé contre et dissipe *métal brûlant*.

Métamorphose

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante et consentante touchée

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort est semblable à *modification d'apparence*, si ce n'est que le mage transforme un sujet consentant en une autre forme de créature vivante. La nouvelle forme doit être du même type que le sujet ou appartenir à l'un des suivants : aberration, animal, créature magique, dragon, fée, géant, humanoïde, humanoïde monstrueux, plante, vase ou vermine. Cette forme ne peut pas posséder un nombre de dés de vie supérieur au niveau de lanceur de sorts (ou aux DV du sujet, prenez le plus haut total des deux), et dans tous les cas, jamais plus de 15 DV (au niveau 15). Il est impossible de conférer au sujet une forme inférieure à la taille I, intangible ou gazeuse. Le type et le sous-type (le cas échéant) du sujet changent pour se conformer à ceux de la nouvelle forme.

En se métamorphosant, le sujet récupère autant de points de vie que s'il venait de se reposer une nuit entière (mais cela ne lui permet pas de regagner les points de caractéristique temporairement perdus, ni de bénéficier des autres avantages d'une journée de repos ; de plus, ce gain ne s'effectue que lors de la métamorphose initiale, pas quand la cible retrouve sa forme normale). À sa mort, la créature reprend ses traits habituels, sans pour autant revenir à la vie.

Le sujet gagne les valeurs de Force, de Dextérité et de Constitution de la nouvelle forme, mais il conserve ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. Il gagne également les attaques spéciales extraordinaires de la forme (constriction, étreinte et venin, par exemple), mais pas ses particularités extraordinaires (comme guérison accélérée, régénération et odorat) ou pouvoirs magiques et surnaturels.

Les créatures intangibles ou en état gazeux sont immunisées contre *métamorphose*. Une créature dotée du sous-type métamorphe (comme un lycanthrope ou un doppelganger) peut reprendre sa forme normale à tout moment. Il lui en coûte une action simple.

Composante matérielle : un cocon vide.

Métamorphose animale

Transmutation

Niveau : Dru 8, Faune 7

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : jusqu'à 1 créature consentante/niveau, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort est semblable à *métamorphose*, si ce n'est qu'il permet de transformer une créature consentante par niveau de lanceur de sorts en animal choisi par le personnage. Le sort reste sans effet sur les individus ne souhaitant pas être transformés. Toutes les créatures doivent adopter la même forme animale. Il n'est donc pas possible d'en transformer une en faucon et une autre en loup sanguinaire. Les bénéficiaires conservent leur nouvelle forme jusqu'à ce que le sort s'achève ou jusqu'à ce que le druide (ou prêtre) y mette un terme. Chaque sujet a la possibilité de récupérer à tout moment son apparence normale (ce qui correspond à une action complexe). Dans ce cas, le sort continue de faire effet pour les autres. Le nombre maximum de DV de la nouvelle forme est égal aux DV de la cible ou au niveau de lanceur de sorts du personnage (choisir le plus bas), pour un maximum de 20 DV au niveau 20.

Métamorphose funeste

Transmutation

Niveau : Dru 5, Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule ; Volonté, partiel ; voir description

Résistance à la magie : oui

Ce sort est semblable à *métamorphose*, si ce n'est qu'il permet de transformer le sujet en animal de taille P ou inférieure n'ayant pas plus de 1 DV (comme un chien, un lézard, un signe ou un crapaud). Si la nouvelle forme se révèle fatale pour la créature (par exemple, si le personnage métamorphose un bipède en poisson, ou un oiseau en crapaud), le sujet bénéficie d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde.

Si le sort est couronné de succès, le sujet doit également effectuer un jet de Volonté. En cas d'échec, la créature perd ses pouvoirs extraordinaires, surnaturels et magiques, ainsi que sa faculté de jeter des sorts. Elle acquiert l'alignement, les pouvoirs spéciaux, l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme de sa nouvelle forme. Elle conserve sa classe et son niveau (ou ses DV), ainsi que tous les avantages qui en découlent (comme le bonus de base à l'attaque, les bonus de base aux jets de sauvegarde et les points de vie) et les aptitudes de classe qui ne sont pas des pouvoirs extraordinaires, surnaturels ou magiques.

Les créatures intangibles ou gazeuses sont immunisées contre la *métamorphose*. Enfin, les créatures affublées du sous-type métamorphe (comme les lycanthropes et autres doppelgangers) peuvent recouvrer leur forme naturelle au prix d'une action simple.

Métamorphose universelle

Transmutation

Niveau : Duperie 8, Ens/Mag 8

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature ou 1 objet non magique (jusqu'à un cube de 3 m de côté/niveau)

Durée : voir description

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet) (voir description)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort est semblable à *métamorphose*, si ce n'est qu'il permet également de transformer un objet. Sa durée dépend de l'importance du changement séparant la forme résultante de la forme d'origine. On peut la déterminer en se référant aux indications suivantes :

Forme obtenue(par rapport à celle d'origine)	Augmentation du facteur de durée*
Même règne (animal, végétal, minéral)	+5
Même classe (mammifères, thallophytes, métaux, etc.)	+2
Même taille	+2
Rapport direct (brindille et arbre, fourrure et animal ; etc.)	+2
Intelligence égale ou inférieure	+2

* Additionnez tous les facteurs applicables et référez-vous à la table suivante.

Facteur de durée	Exemple de transformation	Durée
0	De caillou en humain	20 minutes
2	De marionnette en humain	1 heure
4	D'humain en marionnette	3 heures
5	De lézard en manticore	12 heures
6	De mouton en manteau de laine	2 jours
7	De musaraigne en manticore	1 semaine
9+	De manticore en musaraigne	Permanente

Contrairement à *métamorphose*, *métamorphose universelle* confère au sujet l'Intelligence de sa nouvelle forme. Si la créature d'origine n'avait pas de valeur de Sagesse et/ou de Charisme, elle en acquiert si sa nouvelle forme en possède normalement.

Comme tous les autres sorts de *métamorphose*, le sujet peut être tué par les dégâts qu'il subit sous sa nouvelle forme. Il est ainsi possible de transformer une créature en caillou et de réduire ce dernier en poussière, ce qui a de bonnes chances d'être fatal à la créature. Si la cible est directement métamorphosée en poussière, il faut faire appel à des méthodes moins orthodoxes pour lui nuire. Une *bourrasque* pourra par exemple la disperser aux quatre vents. En règle générale, la nouvelle forme subit des dégâts chaque fois que son intégrité physique est modifiée de force, mais on doit statuer sur chaque cas.

Métamorphose universelle ne permet pas de rendre magique un objet qui ne l'est pas. les objets magiques ne sont pas affectés par ce sort.

Ce sort ne peut pas non plus créer des substances ou matières précieuses (cuivre, argent, soie, or, platine, mithral, adamantium ou gemmes). Il ne permet pas davantage de dupliquer les effets du fer froid pour passer outre la réduction des dégâts de certaines créatures.

Métamorphose universelle peut reproduire les effets de *métamorphose*, *pétrification*, *transmutation de l'eau en poussière*, *transmutation de la boue en pierre*, *transmutation de la pierre en boue* ou *transmutation de la pierre en chair*.

Composantes matérielles profanes : du mercure, de la gomme arabique et un peu de fumée.

Miracle

Évocation

Niveau : Chance 9, Prê 9

Composantes : V, G, PX (voir description)

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : voir description

Cible, effet ou zone d'effet : voir description

Durée : voir description

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui

On requiert un *miracle* plus qu'on le lance. Le prêtre présente une demande à son dieu (ou à la puissance qui lui accorde ses sorts) et le prie de l'exaucer.

Un *miracle* permet, au choix :

- De reproduire l'effet de n'importe quel sort de prêtre jusqu'au 8^e niveau (ce qui inclut les sorts spéciaux auxquels le personnage a accès par le biais de ses domaines).
- De reproduire l'effet de n'importe quel autre sort jusqu'au 7^e niveau.
- D'annuler les effets néfastes de certains sorts, tels que *débilité* ou *aliénation mentale*.
- De produire n'importe quel effet dont la puissance ne dépasse pas les restrictions imposées ci-dessus.

Si le *miracle* a l'un des effets précédents, le prêtre qui le demande ne perd pas de points d'expérience. Mais il peut également faire une requête particulièrement importante. Dans ce cas, il perd 5 000 PX, qui contrebalaient l'énergie dépensée par son dieu. Voici quelques exemples de *miracles* de ce type :

- Inverser le cours d'une bataille en ramenant ses alliés à la vie jusqu'au terme du combat.
- Amener le prêtre et ses compagnons (ainsi que tout leur équipement) dans un autre plan, jusqu'au lieu de leur choix, et sans le moindre risque d'erreur.
- Protéger une ville d'un tremblement de terre, d'une éruption volcanique, d'un raz de marée ou d'une autre catastrophe naturelle.

Toute requête en opposition avec la nature ou l'alignement du dieu est systématiquement refusée.

Un sort reproduit autorise les jets de sauvegarde et tests de résistance à la magie normaux (sauf que le DD est calculé comme pour un sort du 9^e niveau). Quand *miracle* remplace un sort s'accompagnant d'une perte de points d'expérience, le prêtre doit s'en acquitter comme s'il le lançait normalement. Enfin, quand le sort reproduit nécessite une composante matérielle d'une valeur supérieure à 100 po, le personnage doit la fournir pour que le sort prenne effet.

Cout en PX : 5 000 PX (seulement pour certaines utilisations du sort ; voir ci-dessus)

Mirage

Illusion (hallucination)

Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Zone d'effet : 1 cube de 6 m d'arête/niveau (F)

Durée : concentration + 1 heure/niveau (T)

Ce sort est semblable à *terrain hallucinatoire*, si ce n'est qu'il permet au personnage de faire passer l'endroit choisi pour ce qu'il n'est pas. L'illusion inclut des composantes visuelles, auditives, tactiles et olfactives.

Contrairement à *terrain hallucinatoire*, *mirage* peut modifier l'aspect des structures existantes (ou en rajouter s'il n'y en a pas). Ce sort est toutefois incapable de déguiser, de cacher ou d'ajouter des créatures dans la zone d'effet (bien que celles-ci puissent se camoufler normalement au sein de l'illusion comme s'il s'agissait d'un lieu normal).

Mise à mal

Nécromancie

Niveau : Destruction 6, Prê 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 dégâts (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort transmet une importante quantité d'énergie négative à la cible, qui subit 10 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (pour un maximum de 150 points au niveau 15). Si la créature réussit son jet de sauvegarde, *mise à mal* lui inflige des dégâts diminués de moitié mais ne saurait réduire les points de vie de la cible à moins de 1.

Sur un mort-vivant, *mise à mal* a l'effet de *guérison suprême*.

Mise à mort

Nécromancie [Mal, mort]

Niveau : Prê 2, Mort 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : instantanée/10 minutes par DV de la cible (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au prêtre d'absorber l'énergie d'une créature gravement blessée. *Mise à mort* ne fonctionne que sur une créature vivante se trouvant à -1 point de vie ou moins. Si la victime rate son jet de sauvegarde, elle décède aussitôt, tandis que le prêtre gagne 1d8 points de vie temporaires et un bonus de +2 en Force. De plus, son niveau de lanceur de sorts augmente de +1, ce qui rend ses sorts plus efficaces (sans toutefois lui permettre d'en apprendre de nouveaux). Tous ces effets se dissipent au bout de 10 minutes par DV de la créature achevée.

Mission

Enchantement (coercition) [langage, mental]

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 4

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante ayant 7 DV ou moins

Durée : 1 jour/niveau ou jusqu'à accomplissement (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort force la cible à accomplir une mission, ou au contraire à s'en détourner, au choix du personnage. Le sujet, qui ne peut pas avoir plus de 7 dés de vie, doit pouvoir comprendre le lanceur de sorts. *Mission* ne peut pas l'inciter à se suicider ou à accomplir des actes conduisant immanquablement à la mort, mais ce sont les uniques restrictions. La créature n'a d'autre choix que de suivre les instructions reçues tant que sa mission n'est pas accomplie, sans considération de temps.

Si l'ordre prend la forme d'une tâche qu'il est impossible de mener à bien dans un laps de temps (par exemple, "Attends ici" ou "Défends ce site contre toute attaque"), le sort dure au maximum 1 jour par niveau de lanceur de sorts. Notez que, pour peu qu'elle soit suffisamment intelligente, la cible peut pervertir les instructions qui lui sont données. Si le personnage lui ordonne de le protéger contre toute agression, elle peut ainsi l'enfermer au plus profond d'une prison imprenable jusqu'à ce que le sort arrive à son terme.

Si la cible est dans l'incapacité d'essayer d'accomplir sa *mission* pendant une journée entière, elle subit un malus de -2 à toutes ses caractéristiques. Cette pénalité est cumulative, jusqu'à un maximum de -8 au bout de quatre jours (aucune caractéristique ne peut toutefois descendre en dessous de 1). Ses caractéristiques retrouvent leur valeur normale 1 jour après qu'elle a repris sa *mission*.

Les sorts suivants mettent un terme à *mission* (et aux malus qui l'accompagnent) : *annulation d'enchantement*, *délivrance des malédictions*, *miracle*, *souhait* et *souhait limité*. *Dissipation de la magie* reste sans effet.

Modification d'apparence

Transmutation

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Le personnage prend la forme d'une créature de son type (comme humanoïde ou créature magique). Cette nouvelle forme ne doit pas être éloignée de plus d'une catégorie de taille de la sienne. Le nombre maximum de DV de la nouvelle forme est égal au niveau de lanceur de sorts du personnage, pour un maximum de 5 DV au niveau 5. On peut se changer en un membre de son espèce, voire en soi-même.

Le personnage conserve ses valeurs de caractéristique, sa classe, son niveau, ses points de vie, son alignement, son bonus de base à l'attaque et ses bonus de base aux jets de sauvegarde. Il garde également les attaques découlant de pouvoirs magiques ou surnaturels, ainsi que les particularités de sa forme normale, à l'exception de celles qui requièrent un membre que ne présente pas la nouvelle forme (comme une bouche pour un souffle ou

des yeux pour une attaque de regard). Il conserve aussi les attaques spéciales extraordinaires et particularités issues de niveaux de classe (comme le pouvoir de rage de berserker du barbare), mais pas les particularités ayant d'autres origines (comme la présence terrifiante du dragon).

Si la nouvelle forme est douée de parole, le personnage communique normalement. Il conserve ses facultés de lanceur de sorts naturelles, mais la nouvelle forme doit être à même de parler intelligiblement (et donc d'avoir un langage) pour user de composantes verbales. Il lui faut également des membres pour manipuler les composantes matérielles et gestuelles.

Le personnage acquiert les particularités physiques de la nouvelle forme tout en conservant son esprit. Ces dernières incluent la taille naturelle, les facultés de déplacement habituelles (comme le creusement, l'escalade, la marche, la nage et le vol à l'aide d'ailes, pour une vitesse de déplacement de 36 mètres en ce qui concerne le vol et de 18 mètres au regard des autres modes de déplacement), le bonus d'armure naturelle, les armes naturelles (comme les griffes, la morsure, etc.), les bonus de compétence raciaux, les dons supplémentaires raciaux et toute particularité physique évidente (présence ou absence d'ailes, nombre de membres, etc.). Un corps doté de membres supplémentaires ne permet pas de porter davantage d'attaques (ou des attaques à deux armes plus avantageuses) que la normale.

Le personnage ne gagne pas de particularités ou d'attaques spéciales extraordinaires qui ne soient pas mentionnées ci-dessus sous les particularités physiques, comme la vision dans le noir, la vision nocturne, la vision aveugle, la guérison accélérée, la régénération, l'odorat, etc.

Le personnage ne gagne aucun pouvoir magique, attaque spéciale surnaturelle ou particularité de la nouvelle forme. Le type et le sous-type (le cas échéant) restent les mêmes, quelle que soit la nouvelle forme. Il est impossible d'adopter la forme d'une créature dotée d'un archétype, même si ce dernier ne change en rien le type et le sous-type.

Le personnage désigne les particularités physiques mineures de la nouvelle forme (comme la couleur et la texture des cheveux, la couleur de la peau, etc.), en respectant l'apparence d'une créature de l'espèce donnée. Il détermine également les particularités physiques de marque de la nouvelle forme (comme la taille, le poids et le sexe), mais elles aussi doivent se conformer à la norme. Le personnage est donc déguisé en spécimen typique de la race de la nouvelle forme. D'ailleurs, s'il lance ce sort pour se déguiser, il bénéficie d'un bonus de +10 au test de Déguisement.

Une fois le changement d'apparence effectué, le personnage conserve tout l'équipement qu'il est capable de porter. Les autres éléments se fondent dans la nouvelle forme et ne fonctionnent plus. Quand il recouvre sa véritable forme, les objets concernés réapparaissent là où ils se trouvaient précédemment portés sur le corps du personnage. Ils se remettent alors à fonctionner. Les objets ramassés sous la forme magique et qu'il ne saurait porter sous sa forme normale tombent à ses pieds. Ceux que n'importe laquelle des formes peut porter (au niveau de la bouche, des mains, etc.) restent en place. Tout membre ou élément d'équipement séparé du personnage recouvre sa véritable forme.

Modification de mémoire

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round (voir description)

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au barde de s'insinuer dans l'esprit de la créature choisie et de modifier 5 minutes de sa mémoire de manière à obtenir l'un des résultats suivants :

- Éliminer tout souvenir d'un événement auquel la cible a assisté. Ce sort ne permet pas d'annuler des sorts tels que *charme*, *quête* ou *suggestion*.
- Permettre au sujet de se souvenir avec une clarté absolue d'un événement auquel il a assisté. Cela peut par exemple lui permettre de se remémorer à la perfection un passage de livre ou une conversation (de 5 minutes maximum).
- Modifier les détails d'un événement auquel la créature a assisté.
- Implanter le souvenir d'un événement auquel le sujet n'a pas assisté.

L'incantation demande 1 round. Par la suite, si la cible rate son jet de sauvegarde, le barde travaille sur son esprit en visualisant le souvenir qu'il cherche à modifier (ce qui lui prend jusqu'à 5 minutes, le laps de temps exact

étant égal à la durée du souvenir qu'il altère ou implante). Si le barde est déconcentré avant d'avoir terminé (ou si la créature sort des limites de portée), le sort échoue automatiquement.

Le souvenir transformé ne modifie pas nécessairement les actions du sujet, surtout s'il contredit la nature de ce dernier. Un souvenir illogique (la cible se rappellerait par exemple qu'elle aime boire du poison) passera sur le compte d'un mauvais rêve ou d'une soirée trop arrosée. Il est plus utile d'utiliser ce sort pour faire croire au sujet qu'il a déjà eu une rencontre agréable avec le barde (ce qui l'encouragera à se comporter amicalement envers celui-ci), pour modifier les ordres donnés par un supérieur de la cible, ou pour que cette dernière oublie avoir vu le personnage et ses compagnons.

Moment de prescience

Divination

Niveau : Chance 8, Ens/Mag 8

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 heure/niveau ou jusqu'à utilisation

Ce sort confère au personnage un puissant sixième sens ayant trait à lui-même. Il ne peut en profiter qu'une seule fois pendant la durée du sort. Cet effet confère un bonus d'intuition égal au niveau de lanceur de sorts (maximum +25) à un jet d'attaque, test de caractéristique ou de compétence opposé, ou jet de sauvegarde. Il peut aussi choisir d'appliquer le bonus d'intuition à sa CA face à une attaque (même s'il est pris au dépourvu). Activer l'effet n'exige aucune action. Si besoin, il est même possible de l'activer au tour de jeu d'un autre personnage. Par contre, il faut décider d'utiliser *moment de prescience* avant d'effectuer le jet concerné. Ensuite, le sort prend fin.

Un même personnage ne peut bénéficier que d'un seul *moment de prescience* à la fois.

Monture

Invocation (convocation)

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : 1 monture

Durée : 2 heures/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître un cheval léger ou un poney (au choix) servant de monture au personnage. L'animal le sert fidèlement et de son plein gré. Il est harnaché d'un mors, de rênes et d'une selle.

Composante matérielle : quelques poils de cheval.

Morsure magique

Transmutation

Niveau : Dru 1, Rôd 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Morsure magique confère à l'une des armes naturelles du sujet un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. Le sort peut affecter une morsure, un coup de poing, ou toute autre arme naturelle (sans faire passer les dégâts occasionnés par cette dernière de non-létaux à létaux, le cas échéant).

Il est possible d'user de *permanence* sur un sort de *morsure magique*.

Morsure magique suprême

Transmutation

Niveau : Dru 3, Rôd 3

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante

Durée : 1 heure/niveau

Ce sort est semblable à *morsure magique*, si ce n'est que le bonus d'altération est de +1 tous les quatre niveaux du personnage (jusqu'à un maximum de +5).

Une autre version du sort permet d'offrir un bonus d'altération de +1 à toutes les armes naturelles de la créature (quel que soit le niveau de lanceur de sorts du personnage).

Il est possible d'user de *permanence* sur un sort de *morsure magique suprême*.

Mort rampante

Invocation (convocation)

Niveau : Dru 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)/30 m (voir description)

Effet : une nuée de mille-pattes par 2 niveaux

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Cette incantation appelle une masse grouillante de mille-pattes par tranche de deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de dix nuées au niveau 20). Celles-ci ne sont pas nécessairement adjacentes lors de leur apparition.

Il est possible d'invoquer la nuée dans le même espace que d'autres créatures. Elle reste stationnaire, attaquant toutes les créatures situées dans la zone, sauf si le personnage lui ordonne de se déplacer (action simple). Au prix d'une action simple, le personnage peut ordonner à tout ou partie des nuées de se déplacer vers une proie située à 30 mètres ou moins de lui. Par contre, il ne saurait leur ordonner de se déplacer à plus de 30 mètres. S'il s'en éloigne trop, les nuées restent stationnaires, attaquant alors toutes les créatures présentes dans la zone. Enfin, il les contrôle de nouveau s'il revient dans un rayon de 30 mètres.

Mot de pouvoir aveuglant

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Ens/Mag 7, Guerre 7

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : 1 créature dotée de 200 pv ou moins

Durée : voir description

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le personnage prononce un mot qui aveugle une créature de son choix, qu'elle entende le mot ou non. La durée du sort dépend du nombre de points de vie actuel de la créature affectée. Une créature dotée de plus de 200 points de vie n'est pas affectée.

Points de vie	Durée
Jusqu'à 50	Permanente
51–100	1d4+1 minutes
101–200	1d4+1 rounds

Mot de pouvoir étourdissant

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Ens/Mag 8, Guerre 8

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature dotée de 150 pv ou moins

Durée : voir description

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le personnage prononce un mot qui étourdit instantanément une créature de son choix, qu'elle entende le mot ou non. La durée du sort dépend du nombre de points de vie actuel de la créature affectée. Une créature dotée de plus de 150 points de vie n'est pas affectée.

Points de vie Durée

Jusqu'à 50	4d4 rounds
51–100	2d4 rounds
101–150	1d4 rounds

Mot de pouvoir mortel

Enchantement (coercition) [mental, mort]

Niveau : Ens/Mag 9, Guerre 9

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante dotée de 100 pv ou moins

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le personnage prononce un mot qui terrasse instantanément une créature de son choix, qu'elle entende le mot ou non. Une créature dotée de plus de 100 points de vie n'est pas affectée.

Mot de rappel

Invocation (téléportation)

Niveau : Dru 8, Prê 6

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : illimitée

Cible : le jeteur de sorts et des objets et créatures consentantes

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : non ou oui (inoffensif, objet)

Mot de rappel téléporte instantanément le personnage à son sanctuaire. Le sanctuaire doit être spécifié au moment de la préparation du sort, et il doit forcément s'agir d'un lieu que le prêtre (ou le druide) connaît extrêmement bien. Le point d'arrivée précis prend la forme d'une zone prévue pour l'occasion et ne faisant pas plus de 3 mètres de côté. Il n'y a pas de limite de distance au sein d'un même plan, mais *mot de rappel* ne permet pas de passer d'un plan à un autre. Le lanceur de sorts peut emporter avec lui des objets, à condition de ne pas dépasser sa charge maximale. Il peut également emmener une créature consentante de taille M ou inférieure (portant équipement et objet dans la limite de sa charge maximale) tous les trois niveaux de lanceur de sorts. Une créature de taille G vaut deux créatures de taille M, une créature de taille TG vaut deux créatures de taille G, etc. Toutes doivent être en contact les unes avec les autres, et l'une d'elles au moins doit toucher le prêtre (ou druide). S'il dépasse cette limite, le sort échoue automatiquement.

Il est impossible de transporter une créature ne souhaitant pas l'être. De même, le personnage ne peut emporter des objets appartenant à quelqu'un d'autre que si leur possesseur rate un jet de Volonté (et, le cas échéant, un test de résistance à la magie). Les objets non magiques n'appartenant à personne n'ont pas droit au moindre jet de sauvegarde.

Motif scintillant

Illusion (mirage) [mental]

Niveau : Ens/Mag 8

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : lueurs colorées dans une étendue de 6 m de rayon

Durée : concentration + 2 rounds

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Un ensemble de lueurs scintillantes et criardes parcourt les airs, affectant les créatures situées dans la zone d'effet. Le sort touche un nombre total de dés de vie de créatures égal au niveau de lanceur de sorts (maximum 20). Les créatures possédant le moins de DV sont les premières affectées. En cas d'égalité, les plus proches du point d'origine sont atteintes en priorité. Le sort affecte chaque sujet selon ses dés de vie :

6 ou moins. Inconscience pendant 1d4 rounds, puis étourdissement pendant 1d4 rounds et, enfin, *confusion* pendant 1d4 rounds. Pour les créatures non vivantes, considérez l'inconscience comme de l'étourdissement.
7 à 12. Étourdissement pendant 1d4 rounds, puis *confusion* pendant 1d4 rounds.

13 ou plus. *Confusion* pendant 1d4 rounds.

Les créatures aveugles ne sont pas affectées par ce sort.

Composante matérielle : un petit prisme en cristal.

Mur d'épines

Invocation (création)

Niveau : Dru 5, Flore 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : mur de buissons épineux constitué de 1 cube de 3 m d'arête/niveau (F)

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Cette incantation fait apparaître une barrière de buissons souples mais extrêmement résistants et hérissés d'épines longues comme le doigt. Quiconque se retrouve pris dans le mur ou tente de se frayer un passage au travers perd 25 points de vie par round de déplacement, -1 par point de CA, le bonus de Dextérité et le bonus d'esquive n'étant pas pris en compte. (Les créatures bénéficiant d'une CA de 25 ou plus peuvent donc traverser le mur sans risque).

Le mur doit avoir une épaisseur minimale de 1,50 mètre, ce qui permet de le constituer à partir d'une série de blocs de 3 m x 3 m x 1,50 m, à raison de deux blocs par niveau de lanceur de sorts. Une épaisseur moindre ne diminue pas les dégâts occasionnés par le mur, mais quiconque tente de le traverser le fait bien plus rapidement. On progresse très lentement à l'intérieur d'un *mur d'épines*. Pour pouvoir avancer, il faut entreprendre une action à outrance et réussir un test de Force (DD 20). Pour chaque tranche de 5 points dépassant le DD, la créature progresse de 1,50 mètre (jusqu'à concurrence de sa vitesse de déplacement terrestre normale). Par exemple, une créature obtenant 25 au test de Force progressera de 1,50 mètre par round. Qu'elle soit couronnée de succès ou non, chaque tentative de progression s'accompagne des dégâts évoqués plus haut. Un individu piégé au milieu du mur peut éviter de nouvelles blessures en restant immobile.

Toute créature se trouvant dans la zone d'effet du sort quand celui-ci est lancé subit des dégâts comme si elle avait essayé de traverser le mur. Pour s'échapper, elle n'a que deux solutions : se frayer un chemin jusqu'à la sortie (en se faisant lacérer au passage) ou attendre la fin du sort. Les créatures possédant la faculté de se déplacer librement dans les sous-bois peuvent traverser le *mur d'épines* à vitesse normale, sans subir de dégâts. Il est possible de se tailler un passage dans un *mur d'épines* sans prendre de risques, pour peu que l'on soit patient et que l'on dispose d'armes tranchantes. On progresse alors de 30 centimètres toutes les 10 minutes. Le feu naturel ne peut rien contre cette barrière, mais le feu magique la consume en 10 minutes.

Malgré les apparences, un *mur d'épines* n'est pas une plante vivante et est donc insensible aux sorts qui affectent les plantes.

Mur de fer

Invocation (création)

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : mur de fer constitué d'un carré de 1,50 m de côté/niveau (voir description)

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non

Le mage fait apparaître un mur de fer, lisse et vertical. Il peut l'utiliser pour bloquer un passage ou colmater une brèche, car le mur s'intègre aux matières inertes qu'il touche, pour peu que sa surface le lui permette. Il est impossible de le créer à l'endroit où se trouve une créature ou un autre objet. Il doit toujours être lisse, même si le personnage peut modifier sa forme en fonction de l'espace disponible.

Le *mur de fer* fait 2,5 centimètres d'épaisseur tous les quatre niveaux du mage. Il est possible de doubler sa surface en divisant son épaisseur de moitié, et inversement. Chaque carré de 1,50 mètre de côté a 30 points de résistance tous les 2,5 centimètres d'épaisseur et une solidité de 10. Une partie de mur dont les points de résistance tombent à 0 est percée. Si une créature tente de percer le mur d'un seul coup, le DD du test de Force à réussir se monte à 25, +2 tous les 2,5 centimètres d'épaisseur.

Il est possible de créer le mur sans fixer ses bords, de manière à le faire basculer sur les créatures se trouvant de l'autre côté. Si personne ne le pousse, il tombe au hasard (une chance sur deux), d'un côté ou de l'autre. Pour pousser le mur dans le sens souhaité, il faut réussir un test de Force (DD 40). Les individus disposant de suffisamment de place pour éviter la chute du mur y parviennent sur un jet de Réflexes. En cas d'échec, les créatures de taille G ou moins perdent 10d6 points de vie. Le mur ne peut pas écraser les créatures de taille Gig ou plus.

Comme n'importe quel mur en fer, celui-ci est soumis à la rouille et autres phénomènes naturels.

Composante matérielle : une feuille de fer et 500 grammes de poudre d'or (valeur 50 po).

Mur de feu

Évocation [feu]

Niveau : Dru 5, Ens/Mag 4, Feu 4

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : rideau de feu opaque long de 6 m/niveau ou anneau de feu d'un diamètre de 1,50 m/2 niveaux ; dans les deux cas, 6 m de hauteur

Durée : concentration + 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Un rideau immobile de flammes violettes se constitue au terme de l'incantation. Un côté du mur, choisi par le personnage, dégage une importante chaleur infligeant 2d4 points de dégâts de feu à toutes les créatures situées à 3 mètres ou moins des flammes, et 1d4 points à celles se trouvant entre 3 et 6 mètres de distance. Le mur cause ces dégâts quand il apparaît, et à chaque round où un individu est présent dans la zone dangereuse. De plus, il occasionne 2d6 points de dégâts de feu, +1 par niveau du lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20) à quiconque le traverse. Ce total est doublé pour les morts-vivants.

Si le personnage fait apparaître le mur là où se trouvent une ou plusieurs créatures, ces dernières subissent des dégâts équivalents à la traversée des flammes.

Si une portion de mur de 1,50 mètre de large subit au moins 20 points de dégâts de froid en 1 round, elle disparaît (ne divisez pas par quatre les dégâts infligés par le froid, comme il est normal pour les objets).

On peut user de *permanence* sur un sort de *mur de feu*. Un *mur de feu* permanent soufflé par des dégâts de froid est inactif pendant 10 minutes, puis redevenez parfaitement opérationnel.

Composante matérielle : un peu de phosphore.

Mur de force

Évocation [force]

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : mur constitué d'un carré de 3 m de côté/niveau

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Comme son nom l'indique, ce sort génère un mur de force invisible. Cette barrière immobile est immunisée contre tous les types d'attaques et la quasi-totalité des sorts, y compris *dissipation de la magie*. *Désintégration* la détruit instantanément, de même que *disjonction*, un *sceptre d'oblitration* ou une *sphère d'annihilation*. Sorts ou souffles sont incapables de franchir le mur dans quelque direction que ce soit, mais des sorts tels que *porte*

dimensionnelle ou *téléportation* permettent de passer de l'autre côté. Les créatures éthérees ne peuvent pas traverser la barrière de front (mais elles sont généralement capables de la contourner en passant par le plancher, les murs ou le plafond). Les attaques de regard fonctionnent au travers d'un *mur de force*.

Le mage peut faire apparaître le mur sous la forme d'un plan vertical dont la surface est égale à un carré de 3 mètres de côté par niveau. Quand on le crée, le *mur de force* doit être continu et ne pas montrer la moindre fissure. Si un objet ou une créature le brise en un endroit, le sort cesse instantanément de faire effet.

On peut user de *permanence* sur un *mur de force*.

Composante matérielle : une pincée de poudre d'une pierre semi-précieuse translucide.

Mur de glace

Évocation [froid]

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : plan de glace constitué d'un carré de 3 m de côté/niveau, ou hémisphère de glace d'un rayon de 90 cm + 30 cm/niveau

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître un mur ou un hémisphère de glace, selon la version choisie. On ne peut pas le créer à un endroit occupé par des objets ou des créatures. Sa surface doit être lisse et sans fissure quand il se forme. Toute créature adjacente au mur lors de sa création a droit à un jet de Réflexes pour le détruire alors qu'il se forme. En cas de réussite, le sort échoue automatiquement. Il est vulnérable au feu (*boule de feu*, souffle d'un dragon rouge, etc.), qui lui inflige des dégâts normaux (au lieu d'un total réduit de moitié, comme c'est normalement le cas pour les objets). Si le mur fond soudainement, le choc thermique libère un nuage de brouillard qui persiste pendant 10 minutes.

Plan de glace. La barrière prend la forme d'une couche de glace plane, faisant 2,5 centimètres d'épaisseur par niveau de lanceur de sorts de son créateur. Elle couvre un carré de 3 mètres de côté par niveau de lanceur de sorts (un magicien de niveau 10 peut donc créer un mur de glace long de 30 mètres et haut de 3, un autre de 15 mètres de long sur 6 mètres de haut, etc.). Le plan peut être orienté dans n'importe quelle direction, du moment qu'il est ancré à un support. Si on le veut vertical, il suffit de le fixer au sol, tandis qu'un mur horizontal ou oblique devra être ancré en deux points opposés.

De nature défensive, le *mur de glace* a pour fonction principale de retenir des poursuivants. Chaque carré de 3 mètres de côté a 3 points de résistance par tranche de 2,5 centimètres d'épaisseur. Quiconque attaque le mur le touche automatiquement. Une partie de mur dont les points de résistance tombent à 0 est percée. Si une créature tente de percer la barrière d'un seul coup, le DD du test de Force est de 15 + niveau du lanceur de sorts.

Quand on parvient à creuser un trou dans le mur, il libère une telle vague de froid que quiconque passe par l'ouverture ainsi créée (y compris celui qui l'a percée) subit 1d6 points de dégâts du froid, +1 par niveau de lanceur de sorts.

Hémisphère. Le sort prend la forme d'un hémisphère dont le rayon ne peut dépasser 90 centimètres + 30 centimètres par niveau de lanceur de sorts du mage (un ensorceleur de niveau 7 pourra donc constituer un hémisphère de 3 mètres de diamètre). Il est aussi résistant que le plan de glace décrit ci-dessus, mais n'inflige aucun dégât à qui passe par une brèche.

Il est possible de créer l'hémisphère de manière à ce qu'il emprisonne une ou deux créatures, mais ces dernières peuvent lui échapper en réussissant un jet de Réflexes.

Composante matérielle : un bout de quartz ou de tout autre mineraï transparent.

Mur de pierre

Invocation (création) [terre]

Niveau : Dru 6, Ens/Mag 5, Prê 5, Terre 5

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : mur de pierre constitué d'un carré de 1,50 m de côté/niveau (F)

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non

Cette incantation fait apparaître un mur de pierre fusionnant avec la roche qu'il touche. On s'en sert généralement pour condamner un passage ou colmater une brèche. Il est constitué d'un carré de 1,50 mètre de côté par niveau et de 2,5 centimètres d'épaisseur tous les quatre niveaux de lanceur de sorts. On peut doubler sa superficie en divisant son épaisseur de moitié, et inversement. Il est impossible de le créer à un endroit occupé par une créature ou un objet.

Contrairement au *mur de fer*, qui doit être droit, le *mur de pierre* peut prendre n'importe quelle forme. Il n'a pas besoin d'être vertical ni de reposer sur de solides fondations, mais il doit fusionner avec une ou plusieurs masses de roches existantes. Il peut par exemple servir à créer une rampe ou un pont. Dans ce cas, si la longueur souhaitée dépasse les 6 mètres, le mur doit être arqué et soutenu par des arcs-boutants, ce qui réduit de moitié sa superficie totale. Un druide de niveau 20 peut donc créer un pont constitué de dix carrés de 1,50 mètre de côté. Toujours en réduisant sa superficie, le mur peut être grossièrement taillé de manière à faire apparaître des remparts.

Comme tout mur en pierre ordinaire, il peut être détruit par *désintégration* et à force de persévérance (coups de pioche, etc.). Chaque carré de 1,50 mètre de côté a 15 points de résistance tous les 2,5 centimètres d'épaisseur et une solidité de 8. Une partie de mur dont les points de résistance tombent à 0 est percée. Si une créature tente de percer le mur d'un seul coup, le DD du test de Force à réussir est de 20, +2 tous les 2,5 centimètres d'épaisseur. Il est possible, mais difficile, d'emprisonner une ou plusieurs créatures à l'aide d'un *mur de pierre*, pour peu qu'on lui donne la forme adéquate. Les cibles peuvent échapper au sort en réussissant un jet de Réflexes.

Composante matérielle : un petit morceau de granit.

Mur de vent

Évocation [air]

Niveau : Air 2, Dru 3, Ens/Mag 3, Prê 3, Rôd 2

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : mur faisant jusqu'à 3 m de long/niveau et 1,50 m de haut/niveau (F)

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : oui

Un rideau de vent vertical et invisible se forme au terme de cette incantation. Il est épais de 60 centimètres et sa violence considérable lui permet d'emporter tout oiseau plus petit qu'un aigle ou d'arracher papiers et autres objets similaires si leur possesseur est surpris (ce dernier peut toutefois les garder en main s'il réussit un jet de Réflexes). Les créatures volantes de taille TP ou P sont incapables de franchir cette barrière. Objets non tenus et vêtements s'envolent au contact d'un *mur de vent*. Flèches et carreaux sont déviés et manquent automatiquement leur cible, tandis que les autres armes à distance ont 30 % de la rater (rochers de géants, projectiles d'engins de siège et autres armes de jet aussi massives ne sont pas affectés). Le gaz ne peut pas franchir le mur, pas plus que la plupart des souffles gazeux ou les créatures en état gazeux. À l'inverse, le sort ne constitue pas une barrière pour les créatures intangibles.

Le mur doit être vertical mais, cette restriction exceptée, le personnage peut lui donner la forme de son choix. Il est possible de le créer cylindrique ou carré pour délimiter une zone bien précise. Un lanceur de sorts de niveau 5 génère un *mur de vent* de 15 mètres de long sur 7,50 mètres de haut, ce qui suffit pour constituer un cylindre de 4,50 mètres de diamètre.

Composantes matérielles profanes : un minuscule éventail et une plume d'oiseau exotique.

Mur illusoire

Illusion (chimère)

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : image de 3 m x 3 m x 30 cm

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction)

Résistance à la magie : non

Cette incantation fait apparaître un mur, plancher ou plafond illusoire. Il semble réel, mais les objets tangibles passent au travers sans difficulté. Quand le sort est utilisé pour masquer une fosse, un piège ou une porte, les

capacités de détection ne faisant pas appel à la vue fonctionnent normalement. Il suffit de toucher le mur pour se rendre compte qu'il n'est pas réel, mais il ne disparaît pas pour autant.

Mur prismatique

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 8

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : mur de 1,20 m de long/niveau et de 60 cm de haut/niveau

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : voir description

Ce sort fait apparaître un plan opaque et vertical composé d'un arc-en-ciel de couleurs toujours changeantes qui protège son créateur contre tout type d'attaque. Le mur est immobile et le mage peut rester à côté (ou même le franchir) sans risque. Par contre, toute autre créature de moins de 8 DV se trouve automatiquement aveuglée pendant 2d4 rounds si elle commet l'imprudence de regarder la barrière de couleurs alors qu'elle se trouve dans un rayon de 6 mètres de celle-ci.

Le mur fait au maximum 1,20 mètre de long et 60 centimètres de haut par niveau de lanceur de sorts. Si on le lance à en endroit occupé par une créature, il échoue.

Le mur est constitué de sept couleurs, qui ont chacune un effet. La table qui suit liste les couleurs, dans leur ordre d'apparition, et indique leurs effets sur quiconque tente de traverser le mur, et le sort nécessaire pour les dissiper. Le mur peut être détruit par une succession de sorts, lesquels doivent être lancés de manière à faire disparaître chaque couleur dans l'ordre (d'abord le rouge, puis l'orange, etc.). *Disjonction* détruit un *mur prismatique*, de même qu'un *sceptre d'oblitération*, mais *zone d'antimagie* reste sans effet, tout comme *dissipation de la magie* et *dissipation suprême*, dont la zone d'effet s'arrête au mur. La résistance à la magie permet de traverser sans risque un *mur prismatique*, à condition de réussir un test contre chacune des couleurs, dans l'ordre.

On peut user de *permanence* sur un sort de *mur prismatique*.

Mur prismatique

Couleur	Place	Effet	Annulée par
Rouge	1 ^{ère}	Arrête les armes à distance non magiques Inflige 20 points de dégâts de feu (Réflexes, 1/2 dégâts)	<i>Cône de froid</i>
Orange	2 ^e	Arrête les armes à distance magiques Inflige 40 points de dégâts d'acide (Réflexes, 1/2 dégâts)	<i>Bourrasque</i>
Jaune	3 ^e	Arrête le poison, le gaz et la pétrification Inflige 80 points de dégâts d'électricité (Réflexes, 1/2 dégâts)	<i>Désintégration</i>
Vert	4 ^e	Arrête les souffles Poison mortel (Vigueur, 1d6 points de Con temporaires)	<i>Passe-muraille</i>
Bleu	5 ^e	Arrête les divinations et les attaques mentales Pétrification (Vigueur, annule)	<i>Projectile magique</i>
Indigo	6 ^e	Arrête tous les sorts Démence (voir <i>aliénation mentale</i> ; Volonté, annule)	<i>Lumière du jour</i>
Violet	7 ^e	Champ d'énergie détruisant tous les objets et effets* Créatures envoyées dans un autre plan (Volonté, annule).	<i>Dissipation de la magie</i>

* Certes, la couleur violette rend toutes les autres redondantes, mais elles sont tout de même présentées car certains objets magiques peuvent créer un effet prismatique couleur après couleur, et la résistance à la magie peut permettre de résister à certaines couleurs.

Mythes et légendes

Divination

Niveau : Connaissance 7, Bard 4, Ens/Mag 6

Composantes : V, G, M, F

Temps d'incantation : voir description

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : voir description

Ce sort permet de connaître les légendes en rapport avec une personne, un lieu ou un objet important. Le temps d'incantation n'est que de 1d4x10 minutes quand on se trouve sur place ou quand l'individu ou l'objet est tout près. Si le personnage ne dispose que d'informations détaillées, le temps d'incantation passe à 1d10 jours et le résultat est bien moins complet (mais il permet généralement de retrouver le lieu, l'individu ou l'objet, rendant ainsi possible un second sort de *mythes et légendes*). Enfin, si le personnage a seulement entendu quelques rumeurs, le temps d'incantation est de 2d6 semaines et le résultat est souvent vague et incomplet (même s'il permet d'obtenir des renseignements plus détaillés et de lancer une nouvelle fois le sort).

Durant l'incantation, le personnage ne peut se livrer qu'à des activités de routine (manger, dormir, etc.). Une fois le temps indiqué écoulé, l'esprit du personnage s'empile des légendes ayant trait au lieu, à l'individu ou à l'objet qui l'intéresse (s'il en existe). Il peut s'agir de rumeurs qui se propagent encore, de mythes oubliés depuis longtemps, ou encore d'informations que personne n'a jamais eues. Si l'endroit, l'individu ou l'objet n'est pas suffisamment important pour générer des légendes, le sort reste sans résultat. Généralement, les personnages de niveau 11 ou plus sont considérés "légendaires", de même que les monstres qu'ils ont vaincus, les objets magiques qu'ils possèdent ou ont possédés et les lieux où ils ont accompli leurs plus grands exploits.

Voici quelques exemples :

À propos d'une hache magique que le personnage a en main : "Malheur au malfaisant touchant cette arme, car même le manche peut trancher pour le mal exorciser. Seul un Fils ou une Fille de la Pierre, qui aime Moradin et à qui ce dernier le rend bien, pourra réveiller les pleins pouvoirs de l'arme lorsque le mot sacré *Rudnogg* franchira ses lèvres."

À propos d'un paladin légendaire au sujet duquel le lanceur de sorts connaît de nombreux détails : "Vanashon s'est vu refuser la gloire de la mort et les devoirs qui donnaient un sens à son existence. Il attend patiemment sous les monts Interdits." (Il a été pétrifié dans les cavernes de ces montagnes.)

Des ruines anciennes à propos desquelles le personnage a juste trouvé une vague référence dans un livre ancien : "L'ensorceleur qui se faisait appeler Ryth érigea une bibliothèque sans mots et un temple sans dieux. Lecteurs et adorateurs les abattirent en une nuit et un jour." (Ces maigres précisions permettront peut-être de jeter de nouveau *mythes et légendes*, avec un meilleur résultat).

Composante matérielle : encens (250 po minimum).

Focaliseur : quatre lamelles d'ivoire (50 po chacune) disposées de manière à former un rectangle.

Nappe de brouillard

Invocation (création)

Niveau : Ens/Mag 2, Eau 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : brouillard s'étendant sur 9 m de rayon et 6 m de haut

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Un banc de brouillard apparaît à l'endroit désigné par le personnage. Il limite le champ de vision (y compris la vision dans le noir) à 1,50 mètre. En cas de combat, les créatures se trouvant à 1,50 mètre ou moins bénéficient d'un camouflage (20 % de chances que les attaques les ratent). Au-delà, le camouflage devient total (50 % de chances que les attaques les ratent, et leurs adversaires ne peuvent les localiser à l'œil nu).

Un vent modéré (plus de 15 km/h) disperse la nappe en 4 rounds. En cas de vent important (plus de 30 km/h), elle se dissipe en 1 round.

Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

Négation de l'invisibilité

Évocation

Niveau : Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Le prêtre s'entoure d'une sphère d'énergie faisant 1,50 mètre de rayon par niveau de lanceur de sorts, qui dissipe toute forme d'invisibilité. Créatures et objets invisibles réapparaissent dès qu'ils pénètrent dans la zone d'effet.

Neutralisation du poison

Invocation (guérison)

Niveau : Bard 4, Dru 3, Pal 4, Prê 4, Rôd 3

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature ou objet (30 dm³/niveau) touché

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort chasse toutes les formes de poison de l'organisme de la créature touchée. Cette dernière ne souffre plus. Les effets temporaires du poison cessent aussitôt, mais le sort n'annule pas ses effets instantanés (perte de points de vie, affaiblissement temporaire de caractéristique et autres effets ne se dissipant pas d'eux-mêmes). Par exemple, si un poison a temporairement fait perdre 3 points de Constitution à un personnage et menace de lui en ôter davantage, *neutralisation du poison* prévient la perte de Constitution future mais ne restaure pas les points perdus.

La créature est immunisée contre tout poison auquel elle est exposée pendant la durée du sort. Contrairement à *retardement du poison*, les effets ne sont pas différés dans le temps. La créature n'a donc pas besoin d'effectuer de jet de sauvegarde contre le poison au terme du sort.

Un autre effet du sort consiste à neutraliser le poison d'une créature venimeuse ou d'un objet empoisonné.

Composante matérielle profane : un peu de charbon.

Nuage incendiaire

Invocation (création) [feu]

Niveau : Ens/Mag 8, Feu 8

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : nuage couvrant une étendue de 6 m de rayon et 6 m de haut

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)

Résistance à la magie : non

Cette invocation fait apparaître un nuage de fumée parsemé de charbons ardents en suspension. Les volutes restreignent le champ de vision aussi efficacement que celles du sort *nappe de brouillard*. Dans le même temps, les braises infligent 4d6 points de dégâts de feu par round à toutes les créatures prises dans la zone d'effet (un jet de Réflexes réussi réduit ce total de moitié).

Comme pour *brume mortelle*, le nuage s'éloigne de son créateur à la vitesse de 3 mètres par round. Déterminez la nouvelle zone d'effet à chaque round, en considérant que le point d'origine du sort s'est déplacé de 3 mètres. En se concentrant, le personnage peut augmenter le déplacement du point d'origine jusqu'à 18 mètres par round. Toute partie du nuage sortant des limites de portée se dissipe aussitôt, ce qui réduit d'autant l'étendue couverte par les nuées.

Comme pour *brouillard dense*, le vent disperse un *nuage incendiaire*. Ce sort ne peut pas être lancé sous l'eau.

Nuage nauséabond

Invocation (création)

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : nuage couvrant une étendue de 6 m de rayon et 6 m de haut

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (voir description)

Résistance à la magie : non

Cette invocation fait apparaître un banc de brume semblable à celui que génère *nappe de brouillard*, si ce n'est que ses volutes donnent la nausée à quiconque les respire. L'effet se prolonge tant que la créature reste dans le nuage, et pour 1d4+1 rounds après qu'elle en est sortie (jetez le dé séparément pour chacune). Quiconque réussit

son jet de Vigueur mais demeure dans la zone d'effet du sort doit effectuer un nouveau jet de sauvegarde à chaque round.

On peut user de *permanence* sur un sort de *nuage nauséabond*. Un tel nuage dispersé par le vent se reforme en 10 minutes.

Composante matérielle : un œuf pourri ou quelques feuilles d'arum fétide.

Nuée d'élémentaires

Invocation (convocation) [voir description]

Niveau : Air 9, Dru 9, Eau 9, Feu 9, Terre 9

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : 2 créatures convoquées (ou plus) devant se trouver à 9 m ou moins l'une de l'autre

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort ouvre un portail à destination de l'un des quatre plans élémentaires. Un druide peut sélectionner le plan de son choix (Air, Eau, Feu ou Terre), tandis qu'un prêtre est limité au plan correspondant à son domaine.

Quand l'incantation s'achève, 2d4 élémentaires de taille G apparaissent, suivis, 10 minutes plus tard, de 1d4 élémentaires de taille TG. Enfin, 10 minutes plus tard, un élémentaire noble fait son apparition. Chacun a le maximum de points de vie par DV. Les élémentaires servent le personnage jusqu'à la fin de la durée indiquée. Les élémentaires obéissent implicitement au lanceur de sorts, qu'ils n'attaquent jamais, même si une tierce personne parvient à prendre le contrôle de leurs actes. Le personnage n'a pas besoin de se concentrer pour les diriger. Il peut les renvoyer quand il le souhaite, un par un ou tous ensemble.

Un sort d'appel convoquant une créature de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type. Par exemple, *nuée d'élémentaires* est un sort de Feu quand on l'utilise pour appeler des élémentaires du Feu, et un sort d'Eau s'il sert à convoquer des élémentaires de l'Eau.

Nuée de météores

Évocation [feu]

Niveau : Ens/Mag 9

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : 4 étendues de 12 m de rayon (voir description)

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun ou Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)

Résistance à la magie : oui

Nuée de météores est un sort extrêmement puissant et très spectaculaire, qui ressemble à *boule de feu* par de nombreux aspects. À la fin de l'incantation, quatre sphères de 60 centimètres de diamètre chacune jaillissent de la main tendue du mage et vont frapper en ligne droite le point qu'il a choisi, en libérant une longue traînée d'étincelles.

Si le mage vise une créature précise, il effectue une attaque de contact à distance pour toucher. Toute créature frappée par l'une des ces sphères subit 2d6 points de dégâts contondants (pas de jet de sauvegarde) et ne bénéficie daucun jet de sauvegarde contre les dégâts de feu infligés (voir ci-dessous). Si une sphère rate sa cible, elle explose à l'angle le plus proche de la case de celle-ci. On peut lancer plusieurs sphères sur une même cible. Quand une sphère atteint sa destination, elle explose sous la forme d'une étendue de 12 mètres de rayon, infligeant 6d6 points de dégâts de feu aux créatures situées dans la zone. Si une créature se trouve dans la zone d'effet de plusieurs sphères, elle effectue un jet de sauvegarde distinct pour chacune. La résistance au feu s'applique aux dégâts de chaque sphère, et non au total.

Nuée grouillante

Invocation (convocation)

Niveau : Bard 2, Dru 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : 1 nuée de chauves-souris, rats ou araignées

Durée : concentration + 2 rounds

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Cette incantation fait apparaître une nuée de chauves-souris, de rats ou d'araignées (au choix du lanceur de sorts), qui piquent et mordent toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet (on peut la convoquer de manière à ce qu'elle partage le même espace que d'autres créatures). Si aucune créature vivante n'est présente dans la zone, la nuée attaque ou poursuit la créature la plus proche au mieux de ses moyens. Le lanceur de sorts n'exerce pas le moindre contrôle sur la direction qu'elle emprunte.

Composante matérielle profane : un carré de tissu rouge.

Œil du mage

Divination (scrutation)

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : illimitée

Effet : capteur magique

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Cette incantation crée un capteur magique mobile, relayant au personnage toutes les informations visuelles qu'il reçoit. Le mage peut le créer en tout point de son champ de vision, mais celui-ci ne peut en sortir qu'à grande peine. L'*œil du mage* se déplace à la vitesse de 9 mètres par round (90 mètres par minute) s'il regarde normalement (c'est-à-dire en se concentrant principalement sur le sol qui défile devant lui), et de 3 mètres par round seulement (30 mètres par minute) si on lui demande également d'examiner les murs et le plafond. Il voit exactement ce que son créateur verrait si ce dernier se trouvait à sa place. Il peut se déplacer dans n'importe quelle direction. Les obstacles solides l'empêchent de passer, mais il peut se glisser par un trou de souris (diamètre minimum : 2,5 centimètres). L'*œil du mage* ne peut entrer dans un autre plan d'existence, même s'il emprunte un *portail* ou quelque autre huis magique.

Le personnage doit se concentrer pour recevoir des informations en provenance de l'œil. Le capteur reste inerte tant qu'il n'est pas sollicité.

Composante matérielle : un peu de fourrure de chauve-souris.

Œil indiscret

Divination

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 1,5 km

Effet : 10 yeux au moins en état de lévitation

Durée : 1 heure/niveau (voir description) (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître un nombre d'orbes magiques, semi-tangibles et visibles (appelés "yeux"), égal à 1d4 + niveau de lanceur de sorts. Ceux-ci s'éloignent dans tous les sens et reviennent en fonction des instructions reçues au cours de l'incantation. Chaque œil voit à 36 mètres dans toutes les directions (vision normale seulement).

Les yeux sont très fragiles, mais leur petite taille les rend difficilement détectables. Chaque œil est une créature artificielle de taille I (taille d'une petite pomme) dont les caractéristiques sont : 1 point de vie, CA 18 (+8 taille), VD 9 mètres (vol, manœuvrabilité parfaite), +16 aux tests de Discréption. Son modificateur de Détection est égal au niveau de lanceur de sorts du mage (maximum +15). Il peut être abusé par les illusions, mais aussi gêné par l'obscurité, le brouillard, et tout autre facteur modifiant les informations visuelles. Un œil avançant dans le noir est obligé de progresser à tâtons.

À la création des yeux, le personnage leur donne des instructions, en 30 mots maximum. Les orbes ont les mêmes connaissances que leur créateur, ce qui signifie que si ce dernier a vu un certain marchand, les yeux le reconnaissent aussitôt. Voici quelques exemples d'instructions :

“ Entourez-moi à 120 mètres de distance et revenez dès que vous apercevez une créature dangereuse. ”
“ Entourez-moi ” indique aux yeux qu’ils doivent se placer de manière équidistante autour du mage et suivre ses déplacements. Dès qu’un œil revient vers le personnage ou est détruit, les autres modifient leur position respective afin de reconstituer le cercle. Dans le cadre de l’ordre donné, chaque œil retourne auprès du personnage s’il aperçoit une créature que le mage jugerait dangereuse. Un “ paysan ” qui est en réalité un dragon déguisé grâce à *changement de forme* ne provoquera pas le retour des yeux. À 120 mètres de distance, dix yeux suffisent pour former un cercle sans aucun “ angle mort ”, ce qui signifie que quiconque tente de franchir le périmètre surveillé est automatiquement détecté.

“ Dispersez-vous et fouillez la ville jusqu’à ce que vous ayez trouvé Arweth. Suivez-le pendant trois minutes sans vous faire remarquer, puis revenez à moi. ” Dès qu’ils entendent “ dispersez-vous ”, les yeux partent dans toutes les directions. Dans ce cas bien précis, chaque œil suivra Arweth pendant 3 minutes après l’avoir repéré. Il peut être utile d’ordonner aux yeux de se mettre en ligne, de se déplacer au hasard sans trop s’éloigner, ou de suivre un certain type de créature.

Pour transmettre leurs informations, les yeux doivent venir toucher la main de leur créateur. Chacun transmet mentalement ce qu’il a vu. Il faut 1 round pour visionner 1 heure d’images. Une fois ses découvertes rapportées, l’œil disparaît.

Si un œil s’éloigne à plus de 1,5 kilomètre du mage, il cesse d’exister. En cas de disparition d’un œil, le personnage en a aussitôt conscience, mais rien ne lui permet d’en connaître la cause (destruction, trop grande distance, etc.).

La durée de vie des yeux est de 1 heure par niveau de lanceur de sorts, à moins qu’ils ne reviennent plus tôt auprès de leur créateur. *Dissipation de la magie* peut les détruire (effectuer un jet par œil si plusieurs sont pris dans une dissipation de zone). Un œil envoyé dans le noir peut être détruit en heurtant un mur ou tout autre solide.

Composante matérielle : une poignée de billes en cristal.

Œil indiscret suprême

Divination

Niveau : Ens/Mag 8

Ce sort est semblable à *œil indiscret*, si ce n’est que les yeux bénéficient de *vision lucide* sur 36 mètres. Il leur est donc possible d’évoluer dans l’obscurité à leur vitesse de déplacement normale. Le modificateur de Détection maximal d’*œil indiscret suprême* est de +25 (au lieu de +15).

Orientation

Divination

Niveau : Bard 6, Connaissance 6, Dru 6, Prê 6, Voyage 6

Composantes : V, G, F

Temps d’incantation : 3 rounds

Portée : personnelle ou contact

Cible : le jeteur de sorts ou la créature touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : non ou oui (inoffensif)

Le bénéficiaire du sort devient capable de trouver le chemin le plus court pour se rendre en un lieu donné ou sortir de l’endroit où il se trouve. Sa destination peut se trouver en extérieur ou en intérieur (*orientation* fonctionne au cœur d’un *dédale*). Notez que le sort fonctionne par rapport à un lieu et non une créature ou un objet qui s’y trouverait. Il permettra donc de sortir d’un labyrinthe, mais pas de se rendre dans “ une forêt où vit un dragon vert ” ou à la trésorerie où est empilée une véritable “ montagne de pièces de platine ”. La destination doit se trouver dans le même plan que le personnage au moment de l’incantation.

Le sort indique la direction à suivre et les embranchements à prendre, mais aussi les éventuels gestes à faire (il indique par exemple où se trouvent les pièges, ou le mot de passe permettant de franchir un *glyphe de garde*). Le sort s’achève au terme de la durée indiquée ou dès que la destination est atteinte. *Orientation* permet au sujet et à qui l’accompagne de sortir d’un *dédale* en 1 round.

Cette divination ne prend pas en compte les compagnons du sujet (qui peuvent, eux, déclencher des pièges s’ils ne font pas attention), ni les actions des créatures vivantes (gardes, etc.).

Focaliseur : un jeu d’objets divinatoires, au choix du personnage (osselets, plaquettes d’ivoire, bâtonnets, runes gravées, etc.).

Ouverture/fermeture

Transmutation

Niveau : Bard 0, Ens/Mag 0

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : objet pesant jusqu'à 15 kg ou porte pouvant être ouverte ou fermée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort permet, au choix, d'ouvrir ou de fermer une porte, un coffre, une boîte, une fenêtre, un sac, une bourse, une bouteille ou tout autre récipient. Il échoue automatiquement si un mécanisme de fermeture (barre, serrure fermée, etc.) lui résiste. De plus, il ne peut ouvrir ou fermer que les objets pesant 15 kg ou moins. Le couvercle d'un gros coffre ou une porte de grande taille constituent des masses trop importantes pour lui.

Focaliseur : une clef en laiton.

Page secrète

Transmutation

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : page touchée (0,3 m² maximum)

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Cette transmutation modifie le contenu d'une page pour qu'elle ne soit plus identifiable. Une carte pourra ainsi devenir un essai sur le polissage des cannes en ébène, et une formule magique une page de livre de comptes, ou même le texte d'un autre sort. On peut lancer *runes explosives* ou *sceau du serpent* sur la *page secrète*.

Compréhension des langages ne suffit pas à révéler le contenu de la *page secrète*. Le jeteur de sorts peut lire le texte en prononçant un simple mot de commande, et une autre instruction fait réapparaître la *page secrète*. Le sort s'achève si l'on prononce le mot de commande à deux reprises. *Détection de la magie* révèle une faible aura magique autour de la page, mais sans faire apparaître le véritable texte. De même, *vision lucide* indique que quelque chose est caché sous le texte apparent, mais il faut y ajouter *compréhension des langages* pour pouvoir lire l'original. La *page secrète* peut être dissipée, et le sort *effacement* permet de faire disparaître à tout jamais le texte caché.

Composantes matérielles : quelques écailles de hareng réduites en poudre et une goutte d'essence de feu follet.

Panoplie magique

Transmutation

Niveau : Force 3, Guerre 3, Prê 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : armure ou bouclier touché

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

L'armure ou le bouclier touché par le personnage reçoit un bonus d'altération de +1 tous les quatre niveaux du prêtre (jusqu'à un maximum de +5 au niveau 20). Ce sort permet également d'enchanter des vêtements normaux, qui sont alors considérés comme une armure ne procurant aucun bonus à la CA.

Parole du Chaos

Évocation [Chaos, son]

Niveau : Chaos 7, Prê 7

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 12 m

Zone d'effet : créatures non chaotiques situées dans une étendue de 12 m de rayon centrée sur le prêtre

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Toutes les créatures non chaotiques situées dans la zone qui entendent la *parole du Chaos* sont victimes des effets qui suivent. Ils sont cumulatifs et aucun jet de sauvegarde n'est permis.

Assourdissement : la créature est assourdie pendant 1d4 rounds.

Étourdissement : la créature est étourdie pendant 1 round.

Confusion : la créature est plongée dans la plus totale confusion (voir le sort du même nom) pendant 1d10 minutes. Il s'agit là d'un enchantement mental.

Mort : la créature meurt sur-le-champ. S'il s'agit d'un mort-vivant, il est détruit.

DV	Effet
Égaux au niveau de lanceur de sorts	Assourdissement
Jusqu'au niveau de lanceur de sorts -1	Étourdissement, assourdissement
Jusqu'au niveau de lanceur de sorts -5	<i>Confusion</i> , étourdissement, assourdissement
Jusqu'au niveau de lanceur de sorts -10	Mort, <i>confusion</i> , étourdissement, assourdissement

Si le prêtre se trouve sur son plan natal, toutes les créatures extraplanaires d'alignement autre que chaotique comprises dans la zone d'effet sont instantanément renvoyées dans leur plan d'origine. Une fois bannies de la sorte, elles ne peuvent pas revenir avant 24 heures. Cet effet se produit même si les entités n'entendent pas prononcer la *parole sacrée*. Par contre, il peut être annulé via un jet de Volonté réussi (qui s'accompagne d'un malus de -4).

Les créatures dont le nombre de DV est supérieur au niveau de lanceur de sorts du prêtre sont immunisées contre *parole sacrée*.

Parole sacrée

Évocation [Bien, son]

Niveau : Bien 7, Prê 7

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 12 m

Zone d'effet : créatures non bonnes situées dans une étendue de 9 m de rayon centrée sur le prêtre

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Les créatures d'alignement autre que bon entendant la *parole sacrée* sont affectées en fonction du nombre de leurs DV :

Nombre de DV	Effet
Égal au niveau de lanceur de sorts	Assourdissement
Jusqu'au niveau de lanceur de sorts -1	Cécité, assourdissement
Jusqu'au niveau de lanceur de sorts -5	Paralysie, cécité, assourdissement
Jusqu'au niveau de lanceur de sorts -10	Mort, paralysie, cécité, assourdissement

Ces effets sont cumulatifs et nul jet de sauvegarde n'est permis.

Assourdissement : la créature est assourdie pendant 1d4 rounds.

Cécité : la créature est aveuglée pendant 2d4 rounds.

Paralysie : la créature est paralysée et sans défense pendant 1d10 minutes.

Mort : la créature meurt sur-le-champ. S'il s'agit d'un mort-vivant, il est détruit.

Si le prêtre se trouve dans son plan d'origine, toutes les créatures extraplanaires d'alignement autre que bon comprises dans la zone d'effet sont instantanément renvoyées dans le leur. Une fois bannies de la sorte, elles ne peuvent pas revenir avant 24 heures. Cet effet se produit même si les entités n'entendent pas prononcer la *parole sacrée*. L'effet de bannissement propose un jet de Volonté (accompagné d'un malus de -4) pour l'annuler.

Les créatures dont le nombre de DV est supérieur au niveau de lanceur de sorts du prêtre sont immunisées contre *parole sacrée*.

Passage dans l'éther

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 9, Prê 9

Portée : contact (voir description)

Cibles : le jeteur de sorts et 1 créature touchée/3 niveaux

Durée : 1 minute/niveau (T)

Résistance à la magie : oui

Ce sort est semblable à *forme éthérée*, si ce n'est qu'il permet au personnage de passer dans le plan Éthétré en compagnie de plusieurs personnes consentantes, pour peu que toutes se tiennent par la main (leur équipement part avec elles). En plus de lui-même, le personnage peut emmener une créature tous les trois niveaux de lanceur de sorts. Une fois dans l'éther, les compagnons de voyage n'ont pas besoin de rester ensemble.

Quand le sort s'achève, toutes les créatures affectées reviennent automatiquement dans le plan Matériel.

Passage sans trace

Transmutation

Niveau : Dru 1, Rôd 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 créature touchée/niveau

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Les sujets peuvent marcher sur la surface de leur choix (boue, neige, poussière, etc.) sans laisser la moindre trace de leur passage. Seuls des moyens magiques permettent de les suivre.

Passe-muraille

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : ouverture de 2,40 m x 1,50 m, 3 m de profondeur + 1,50 m/3 niveaux

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de créer un passage dans un mur en bois, plâtre ou pierre (mais pas en métal ou matériau plus dur). Le passage fait 3 mètres de profondeur, plus 1,50 mètre tous les trois niveaux de lanceur de sorts au-dessus du niveau 9 (4,50 mètres au niveau 12, 6 mètres au niveau 15 et 7,50 mètres maximum au niveau 18). Si l'épaisseur du mur est supérieure à la profondeur du passage, *passe-muraille* crée seulement une alcôve ou une petite galerie. Il est possible de jeter ce sort à plusieurs reprises pour percer un mur particulièrement épais. Quand la durée indiquée arrive à son terme, les créatures se trouvant encore dans le passage sont éjectées par l'issue la plus proche. Si quelqu'un dissipe *passe-muraille* (ou si le mage décide d'y mettre un terme prématurément), toute créature dans le passage est automatiquement expulsée du côté opposé à celui du jeteur de sorts (à moins que le passage ne débouche nulle part, comme c'est le cas pour une alcôve, auquel cas elle est éjectée vers le lanceur de sorts).

Composantes matérielles : quelques graines de sésame.

Pattes d'araignée

Transmutation

Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le sujet peut se déplacer sur les surfaces verticales, voire au plafond, avec l'agilité d'une araignée. Pour ce faire, il doit avoir les mains libres. Sa vitesse de déplacement est égale à 6 mètres. En outre, il n'a pas à effectuer de test d'Escalade pour franchir les surfaces verticales ou horizontales (même s'il a la tête en bas). Une créature profitant des effets de ce sort conserve son bonus de Dextérité à la CA (le cas échéant) tout en escaladant. Du reste, ses adversaires ne bénéficient d'aucun bonus spécial pour l'attaquer. Par contre, elle ne peut pas entreprendre d'action de course tout en se livrant à l'escalade.

Composantes matérielles : une goutte de bitume et une araignée vivante. Le sujet doit les ingérer toutes les deux...

Peau d'écorce

Transmutation

Niveau : Dru 2, Flore 2, Rôd 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Comme son nom l'indique, ce sort rend l'épiderme du sujet aussi dur que de l'écorce, ce qui lui confère un bonus d'altération de +2 à son bonus d'armure naturelle. Ce bonus augmente de 1 point par tranche de 3 niveaux du lanceur de sorts, pour un maximum de +5 au niveau 12.

L'effet de *peau d'écorce* est cumulatif avec le bonus d'armure naturelle du sujet, mais pas avec quelque autre bonus d'altération à l'armure naturelle. Une créature dénuée d'armure naturelle possède un bonus d'armure naturelle de +0, un peu comme un personnage portant de simples vêtements a un bonus d'armure de +0.

Peau de pierre

Abjuration

Niveau : Dru 5, Ens/Mag 4, Force 6, Terre 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 10 minutes/niveau ou jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le sujet bénéficie d'une importante protection contre les attaques physiques, qui se traduit par une réduction des dégâts de (10/adamantium). Il ignore donc les 10 premiers points de dégâts infligés par chaque attaque, sauf si ceux-ci sont occasionnés par une arme en adamantium, qui l'affecte normalement. Dès que la protection lui a évité un total de 10 points de dégâts par niveau du lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 150 points), elle cesse de faire effet.

Composantes matérielles : un peu de granit et 250 po de poudre de diamant dont on saupoudre le sujet.

Pénitence

Abjuration

Niveau : Dru 5, Prê 5

Composantes : V, G, M, F, FD, PX

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort soulage la conscience de celui qui a commis des actes maléfiques. Le personnage désirant faire pénitence doit être véritablement repentant et désireux de corriger ses erreurs passées. S'il a commis ces crimes involontairement, ou alors qu'il se trouvait sous influence, la *pénitence* ne demande aucun sacrifice de la part du lanceur de sorts. Par contre, si le sujet était conscient de ses actes, le prêtre (ou le druide) doit intercéder auprès de son dieu pour obtenir la pénitence, et il lui en coûte alors 500 PX. Naturellement, la plupart des jeteurs de sorts assignent d'abord une *quête* à accomplir au sujet afin de s'assurer de la sincérité de son repentir.

Ce sort a plusieurs fonctions distinctes, selon la version choisie :

Annulation d'un changement d'alignement d'origine magique. Si une créature a vu son alignement modifié par magie, *pénitence* lui rend son alignement d'origine sans que le lanceur de sorts ait besoin de sacrifier le moindre point d'expérience.

Récupération du statut de paladin. Un paladin ayant perdu son statut pour avoir commis un acte maléfique peut récupérer ses pouvoirs grâce à ce sort.

Récupération des pouvoirs magiques. Un prêtre ou un druide ayant perdu la faculté de lancer des sorts pour avoir encouru la colère de son dieu peut récupérer ses pouvoirs en faisant pénitence auprès d'un autre druide ou d'un autre prêtre de sa religion. Si la transgression était intentionnelle, celui qui lance le sort perd 500 PX pour son intercession. Dans le cas contraire, son dieu n'exige aucun point d'expérience de sa part.

Rédemption ou tentation. Il est également possible de jeter ce sort sur une créature d'alignement différent afin de l'inciter à prendre l'alignement du prêtre (ou du druide). Le sujet doit être présent durant toute l'incantation. À la fin du sort, il choisit librement s'il préfère conserver son alignement d'origine ou prendre celui qui lui est proposé. Il est impossible de le forcer (même par magie) s'il ne souhaite pas changer d'alignement. Cette utilisation du sort ne fonctionne pas sur les Extérieurs (ni sur les créatures incapables de changer d'alignement). Bien que la description du sort parle d'actes maléfiques, *pénitence* peut également être lancé sur une créature ayant agi à l'encontre de son alignement, qu'il ce soit livré à des actions bonnes, mauvaises, chaotiques ou loyales.

Note. En règle générale, un changement d'alignement est décidé par le joueur (pour un personnage). Cette utilisation de *pénitence* offre juste un moyen crédible de changer d'alignement de façon rapide et irréversible.

Composante matérielle : de l'encens que l'on fait brûler.

Focaliseur : en plus de son symbole sacré (ou autre focaliseur divin normal), le personnage doit employer un chapelet (ou tout autre ustensile de prières) valant au moins 500 po.

Coût en points d'expérience : 500 PX lorsque le personnage lance le sort pour une créature ayant commis des crimes sciemment (voir ci-dessus).

Perception de la mort

Nécromancie [Mal]

Niveau : Prê 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 9 m

Zone d'effet : émanation en forme de cône

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

En faisant appel aux pouvoirs de la mort, il devient possible de connaître l'état des créatures proches de la mort dans la zone d'effet. Le prêtre sait instantanément si les créatures sondées sont mortes, dans un état critique (gravement blessées ; 3 points de vie maximum), condamnées à plus ou moins longue échéance (4 points de vie ou plus), mortes-vivantes ou ni mortes ni vivantes (comme c'est le cas pour les créatures artificielles). Ce sort révèle instantanément tout sort ou effet magique permettant de feindre la mort.

Permanence

Universel

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, PX

Temps d'incantation : 2 rounds

Portée : voir description

Cible, effet ou zone d'effet : voir description

Durée : permanente (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort rend permanent l'effet de certains autres sorts. En fonction du sort, il faut avoir atteint un certain niveau et payer un nombre de points d'expérience variable.

Le mage peut rendre les sorts suivants permanents pour lui-même :

Sort	Niveau de lanceur de sorts requis	Coût en PX
<i>Compréhension des langages</i>	9	500
<i>Détection de l'invisibilité</i>	10	1 000
<i>Détection de la magie</i>	9	500
<i>Don des langues</i>	11	1 500
<i>Lecture de la magie</i>	9	500
<i>Vision dans le noir</i>	10	1 000
<i>Vision magique</i>	11	1 500

Le personnage lance le sort choisi, qu'il fait aussitôt suivre de *permanence*. Il est impossible de rendre ces sorts permanents pour d'autres créatures. L'enchantement permanent ne peut être dissipé que par un lanceur de sorts d'un niveau supérieur à celui qu'avait le mage lorsqu'il a jeté *permanence*.

Permanence peut également servir à rendre les sorts suivants permanents pour le mage, une autre créature ou un objet (selon les cas) :

Sort	Niveau de lanceur de sorts requis	Coût en PX
<i>Agrandissement</i>	9	500
<i>Lien télépathique*</i>	13	2 500
<i>Morsure magique</i>	9	500
<i>Morsure magique</i> aggravée	11	1 500
<i>Rapetissement</i>	9	500
<i>Résistance</i>	9	500

* Lie deux créatures seulement par sort de *permanence*.

Enfin, les sorts suivants peuvent aussi être rendus permanents, mais seulement sur des objets ou des zones :

Sort	Niveau de lanceur de sorts requis	Coût en PX
<i>Alarme</i>	9	500
<i>Animation d'objets</i>	14	3 000
<i>Bouche magique</i>	10	1 000
<i>Bourrasque</i>	11	1 500
<i>Brouillard dense</i>	12	2 000
<i>Cercle de téléportation</i>	17	4 500
<i>Invisibilité</i>	10	1 000
<i>Lumières dansantes</i>	9	500
<i>Mur de feu</i>	12	2 000
<i>Mur de force</i>	13	2 500
<i>Mur prismatique</i>	16	4 000
<i>Nuage nauséabond</i>	11	1 500
<i>Porte de phase</i>	15	3 500
<i>Réduction d'objet</i>	11	1 500
<i>Sanctuaire secret</i>	13	2 500
<i>Son imaginaire</i>	9	500
<i>Sphère prismatique</i>	17	4 500
<i>Symbol de l'aliénation</i> mentale	16	4 000
<i>Symbol d'étourdissement</i>	15	3 500
<i>Symbol de douleur</i>	13	2 500
<i>Symbol de faiblesse</i>	15	3 500
<i>Symbol de mort</i>	16	4 000
<i>Symbol de persuasion</i>	14	3 000
<i>Symbol de sommeil</i>	16	4 000
<i>Symbol de terreur</i>	14	3 000
<i>Toile d'araignée</i>	10	1 000

Un sort rendu permanent pour une autre créature, un objet ou une zone (mais pas pour le mage) se dissipe normalement.

On peut autoriser l'utilisation de *permanence* en association avec d'autres sorts. Dans ce cas, rechercher cette application bien précise demande autant de temps et d'argent que le fait de chercher le sort choisi. Si on a déjà décidé qu'une telle application n'était pas possible, les recherches échouent automatiquement. Notez qu'il n'est jamais possible de savoir ce qui est possible ou non (sauf dans le cas où les recherches sont couronnées de succès, évidemment).

Coût en points d'expérience : voir tables ci-dessus.

Pétrification

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

La cible et tout ce qu'elle porte se transforment en statue de pierre. Si celle-ci est par la suite brisée, le sujet souffre de mutilations similaires si on le ramène un jour à son état normal. La victime n'est pas morte (son âme ne quitte pas son corps), mais elle ne semble pas vivante pour autant (si on la sonde, par exemple, à l'aide d'un sort tel que *perception de la mort*). *Pétrification* ne fonctionne que sur les êtres de chair.

Composantes matérielles : de la chaux, de l'eau et un peu de terre.

Piège à feu

Abjuration [feu]

Niveau : Dru 2, Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : objet touché

Durée : permanente jusqu'au déclenchement (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort déclenche une explosion de flammes dès qu'on ouvre l'objet protégé par le *piège à feu*. Celui-ci peut défendre n'importe quel objet pouvant être fermé (livre, boîte, bouteille, coffre, cercueil, porte, tiroir, etc.).

Lors de l'incantation, le personnage choisit le point d'origine du sort, qui doit forcément se trouver sur l'objet à protéger. Par la suite, dès que quelqu'un d'autre que lui ouvre l'objet en question, l'explosion se déclenche, dans un rayon de 1,50 mètre autour du point d'origine. Les flammes infligent 1d4 points de dégâts de feu, +1 par niveau de lanceur de sorts (maximum +20). L'objet protégé n'est pas endommagé par la déflagration.

Un objet défendu par un *piège à feu* ne peut pas bénéficier d'un autre sort de protection (ni d'un sort de fermeture magique).

Déblocage n'affecte pas le *piège à feu*, car celui-ci n'empêche nullement d'ouvrir l'objet. Une *dissipation de la magie* ratée ne provoque pas d'explosion.

Sous l'eau, les dégâts de *piège à feu* sont réduits de moitié mais le sort génère un important nuage de vapeur.

Le jeteur de sorts peut utiliser l'objet sans déclencher le piège, de même que les créatures en phase avec le sort (c'est-à-dire, dans la plupart des cas, celles qui connaissent le mot de passe choisi par le lanceur de sorts lors de l'incantation).

Note. Les pièges magiques tels que *piège à feu* sont extrêmement durs à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux jets, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 27 pour un *piège à feu* de druide, et 29 pour la version profane.

Composantes matérielles : 250 grammes de poudre d'or (valeur 25 po), dont on saupoudre l'objet à protéger.

Piège illusoire

Illusion (hallucination)

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : objet touché

Durée : permanente (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort donne l'impression qu'une serrure ou un autre mécanisme similaire est piégé pour peu qu'on l'examine de près. On le lance sur un verrou, un cadenas, un loquet, une charnière, un fermoir, un bouchon, etc. Tout individu capable de détecter les pièges (ou utilisant un sort pour parvenir au même résultat) est convaincu de se trouver en présence d'un piège. Mais il s'agit d'une illusion, sans conséquence si le "piège" est accidentellement déclenché. Ce sort a pour but de faire peur aux voleurs, ou du moins de leur faire perdre du temps.

Si un autre *piège* est actif à 15 mètres ou moins à la ronde lors de l'incantation, le sort échoue automatiquement.

Composante matérielle : un morceau de pyrite avec lequel on touche l'objet à protéger, tout en répandant sur celui-ci une poudre spéciale dont la préparation coûte 50 po.

Pierre magique

Transmutation

Niveau : Dru 1, Prê 1, Terre 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : jusqu'à 3 cailloux touchés

Durée : 30 minutes ou jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort permet de transformer jusqu'à trois cailloux, pas plus gros que des billes de fronde, pour qu'ils causent des dégâts plus importants. Lancés à la main, leur facteur de portée est de 6 mètres. Utilisés comme des billes de fronde, ils ont les mêmes caractéristiques que ces dernières (facteur de portée 15 mètres). Le sort leur confère un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. La créature qui les utilise effectue à chaque fois une attaque à distance normale. En cas de coup au but, ces projectiles infligent $1d6+1$ points de dégâts chacun (bonus compris). Contre les morts-vivants, ce total est doublé ($2d6+2$ points de dégâts).

Pierres acérées

Transmutation [terre]

Niveau : Dru 4, Terre 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : 1 carré de 6 m de côté/niveau

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, partiel

Résistance à la magie : oui

Au terme de l'incantation, le terrain choisi (sol rocailleux ou en pierre) se couvre de pointes hérissées et invisibles, qui blessent et ralentissent toutes les créatures tentant de traverser la zone d'effet.

Quiconque pénètre à pied dans la zone dangereuse subit $1d8$ points de dégâts par tranche de 1,50 mètre parcourue, et sa vitesse de déplacement est réduite de moitié.

Toute créature blessée par ce sort doit réussir un jet de Réflexes sous peine d'être touchée aux pieds ou aux jambes, ce qui réduit sa vitesse de déplacement de moitié pendant 24 heures, à moins qu'elle ne bénéficie d'un sort de *soins* (qui lui permet également de récupérer les points de vie normaux). Un compagnon peut aussi la soigner, mais il faut panser les plaies (ce qui demande 10 minutes) et réussir un test de Premiers secours contre le DD du sort.

Pierres acérées est un piège magique impossible à désamorcer avec la compétence Désamorçage/sabotage.

Note. Les pièges magiques tels que *pierres acérées* sont très difficiles à détecter. Seul un roublard peut y parvenir en faisant appel à sa compétence de Fouille (DD 25 + niveau du sort, soit 29 pour *pierres acérées*).

Pierres commères

Divination

Niveau : Dru 6

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle

Zone d'effet : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau

Ce sort permet au druide de communiquer avec les pierres, qui lui révèlent ce qui se cache derrière elles, mais aussi qui les a touchées. Pour peu qu'on le leur demande, elles peuvent donner des descriptions très détaillées. Notez toutefois que leurs perceptions et leurs connaissances peuvent les empêcher de révéler les détails que le druide souhaite entendre. Le sort permet de parler indifféremment aux pierres naturelles ou ouvragées.

Plainte d'outre-tombe

Nécromancie [mort, son]

Niveau : Ens/Mag 9, Mort 9

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : 1 créature vivante/niveau dans une étendue de 12 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort émet des vibrations sonores meurtrières pouvant tuer quiconque les entend (le personnage excepté). Il affecte une créature par niveau, en commençant par celles qui se tiennent le plus près du centre de la zone d'effet.

Poigne agrippeuse

Évocation [force]

Niveau : Ens/Mag 7, Force 7

Composantes : V, G, F/FD

Ce sort est semblable à *main interposée*, si ce n'est que la main ainsi créée peut également saisir l'adversaire désigné par le personnage. Elle a droit à une attaque de lutte par round, son bonus d'attaque étant égal au niveau de lanceur de sorts de son créateur, auquel on ajoute son bonus d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme (respectivement pour un magicien, prêtre ou ensorceleur), +10 pour la Force de la poigne (31), et -1 parce qu'elle est de taille G. Son test de lutte utilise le même nombre, sauf que sa grande taille s'accompagne d'un bonus de +4 plutôt qu'un malus de -1. La main retient les créatures qu'elle saisit, sans leur faire le moindre mal. Pour diriger le sort vers une nouvelle créature, il faut entreprendre une action de mouvement.

La *poigne agrippeuse* peut aussi se livrer à l'équivalent d'une bousculade, comme la *main impérieuse*, mais avec un bonus de +16 au test de Force (+10 pour la Force de 31, +4 parce qu'elle est de taille G et +2 pour la charge). Enfin, elle est également capable d'intercepter les dégâts comme la *main interposée*.

Les prêtres lançant ce sort le baptisent en fonction de leur dieu.

Focaliseur : un gant de cuir.

Poing serré

Évocation [force]

Niveau : Ens/Mag 8, Force 8

Composantes : V, G, F/FD

Ce sort est semblable à *main interposée*, si ce n'est qu'il prend la forme d'un poing mobile capable de s'interposer entre son créateur et les attaques, de pousser ou de frapper un adversaire désigné par le personnage. Chaque round, la main flottante peut parcourir jusqu'à 18 mètres et délivrer une attaque. Comme elle est dirigée par le personnage, elle ne voit pas davantage les créatures invisibles ou cachées que lui.

Le poing attaque une fois par round, son bonus d'attaque étant égal au niveau de lanceur de sorts de son créateur, auquel on ajoute son bonus d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme (respectivement pour un magicien, prêtre ou ensorceleur), +11 pour la Force du poing (33), et -1 parce qu'il est de taille G. Il inflige 1d8+11 points de dégâts à chaque coup, et toute créature touchée doit réussir un jet de Vigueur (contre le DD du sort) pour éviter d'être étourdie pendant 1 round. Pour diriger le sort vers une nouvelle cible, il est nécessaire d'entreprendre une action de mouvement.

Le *poing serré* peut s'interposer (comme une *main interposée*) ou bousculer un adversaire (comme une *main impérieuse*), mais avec un bonus de +15 au test de Force.

Les prêtres utilisant ce sort lui donnent le nom de leur dieu.

Focaliseur : un gant de cuir.

Portail

Invocation (appel ou création)

Niveau : Ens/Mag 9, Prê 9

Composantes : V, G, PX (voir description)

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : voir description

Durée : instantanée ou concentration (jusqu'à 1 round/niveau ; voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort a deux effets distincts. Il commence par établir un lien interdimensionnel entre le plan du personnage et celui que ce dernier cherche à contacter, ce qui permet de se rendre d'un plan à l'autre (dans n'importe quel sens).

Ensuite, il permet d'appeler une entité particulière, qui arrive par le biais du *portail*. Le *portail* prend la forme d'un cerceau ou cercle de 1,50 mètre à 6 mètres de diamètre (au choix du jeteur de sorts), orienté comme son créateur le souhaite (le plus souvent, il est vertical et fait face au personnage). Il s'agit d'une fenêtre bidimensionnelle s'ouvrant sur le plan contacté ; quiconque passe au travers (dans un sens ou dans l'autre) se retrouve instantanément dans le second plan.

Le *portail* a deux faces : un recto et un verso. Le recto transporte dans le plan choisi, mais pas le verso ; si une créature traverse le *portail* par cette face, il ne se passe rien.

Voyage interplanatoire. Si on l'utilise pour voyager entre les plans, *portail* fonctionne d'une manière similaire à *changement de plan*, si ce n'est qu'il s'ouvre exactement à l'endroit choisi par le mage (ou prêtre). Notez que les dieux et autres entités dirigeant leur plan peuvent interdire la formation d'un *portail* en leur domaine s'ils le souhaitent. Les voyageurs n'ont pas besoin de tenir la main du lanceur de sorts, il leur suffit de franchir le *portail* pour être transportés jusqu'au lieu de destination. On ne peut pas utiliser un *portail* pour se rendre en un autre point du plan où l'on se trouve ; ce sort ne fonctionne que pour les voyages interplanaires.

Il est possible de créer un *portail* en travers d'un couloir pour que toutes les attaques en provenance de ce côté soient envoyées dans le plan choisi. Quant à savoir si les occupants du plan en question apprécieront une telle tactique, c'est une autre histoire...

Le jeteur de sorts ne peut maintenir le *portail* ouvert que pour un temps limité (1 round par niveau de lanceur de sorts), et encore sa concentration doit-elle rester totale. S'il est déconcentré, le sort prend fin immédiatement.

Appel de créatures. *Portail* a également pour effet de convoquer une entité extraplanaire. Il suffit que le personnage nomme l'entité ou le type de créature qu'il souhaite appeler pour que le *portail* s'ouvre à côté de cette dernière et l'aspire, qu'elle le veuille ou non. Dieux et entités uniques ne sont pas forcés de répondre à un tel appel, même si rien ne les en empêche pour peu qu'ils en aient envie. Cette version du sort génère un *portail* restant ouvert assez longtemps pour permettre aux créatures appelées d'arriver. Cette utilisation du sort présente un coût en PX (voir ci-dessous).

Si le jeteur de sorts décide de faire appel à un type d'entités plutôt qu'à un être particulier (par exemple, des barbazus ou des ghaèles), il peut appeler une créature unique (quel que soit le nombre de DV de celle-ci) ou plusieurs, mais dans ce cas il ne peut les contrôler que si le total de leur DV n'excède pas son niveau de lanceur de sorts. Dans le cas où l'entité convoquée est seule, le personnage la dirige tant que le double de son niveau de lanceur de sorts égale ou dépasse le nombre de DV de la créature. Dans le cas contraire, l'entité échappe à son contrôle (il est impossible de contrôler un dieu ou un être unique) et agit comme bon lui semble. Il est donc très dangereux d'utiliser *portail* pour appeler des entités trop puissantes. Une créature incontrôlée peut retourner dans son plan d'origine quand elle le souhaite.

Si le personnage contrôle la ou les créatures qu'il a appelées, il peut leur demander un service. Il a alors le choix entre deux possibilités : une tâche immédiate ou un contrat. Combattre pour le personnage ou rendre un service pouvant être accompli en 1 round par niveau de lanceur de sorts entre dans le cadre des tâches immédiates. Dans

ce cas, il n'est pas nécessaire de parvenir à un accord avec l'entité ou de lui promettre quoi que ce soit. Elle repart dès qu'elle a rempli sa mission.

Si le personnage souhaite demander un service plus complexe ou exigeant davantage de temps, il doit offrir quelque chose en échange à la créature appelée. La tâche souhaitée doit être raisonnable en regard de la récompense proposée (reportez-vous à *allié d'outreplan*). Certaines créatures insistent pour se faire payer en "nature", ce qui peut entraîner des complications s'il faut leur livrer des victimes qu'elles pourront dévorer à leur aise). Dès que le service a été rendu, la créature apparaît devant le personnage, qui doit aussitôt lui régler la "somme" convenue. Cela fait, l'entité est libre de retourner dans son plan.

Si le lanceur de sorts ne tient pas sa promesse, il peut au mieux s'attendre à devoir rendre un service à la créature ou au maître de cette dernière. Au pire, il risque de se faire attaquer.

Note. Lorsqu'on utilise un sort convoquant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, il est automatiquement considéré comme un sort du même type. Par exemple, *portail* est un sort chaotique et mauvais si l'on s'en sert pour appeler un démon.

Cout en PX : 1 000 PX (pour l'appel de créatures uniquement).

Porte de phase

Invocation (création)

Niveau : Ens/Mag 7, Voyage 8

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 0 m

Effet : ouverture éthérée de 2,40 m x 1,50 m, 3 m de profondeur + 1,50 m/3 niveaux

Durée : 1 utilisation/2 niveaux

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort crée un passage éthéré au travers du bois, du plâtre ou de la pierre, mais pas des autres matériaux. La *porte de phase* est invisible et inaccessible à toutes les créatures autres que le personnage, qui est le seul à pouvoir l'utiliser. Quand il décide de le faire, il disparaît à l'entrée de la porte et réapparaît de l'autre côté. S'il le souhaite, il peut emmener une autre créature (de taille M ou moins), mais cela compte pour deux utilisations. La porte ne laisse pas passer la lumière, le bruit ou les sorts, et il est impossible de voir au travers. Ce sort constitue un excellent échappatoire, même si quelques créatures telles que les araignées de phase sont capables de l'emprunter. Les *gemmae de vision* et autres sorts ou objets similaires révèlent la présence d'une *porte de phase*, sans pour autant permettre de l'emprunter.

Une *porte de phase* peut être détruite par *dissipation de la magie*. Quiconque se trouve dans le passage au moment où il est dissipé est éjecté sans subir le moindre dégât (voir *passe-muraille*).

Le personnage peut permettre à d'autres créatures d'utiliser la porte en spécifiant certaines conditions lors de l'incantation. Aussi simples ou complexes que souhaité, elles peuvent être basées sur le nom, l'identité ou l'alignement des utilisateurs potentiels. Ces notions exceptées, elles doivent absolument reposer sur des actions ou des qualités observables. Des concepts tels que le niveau, la classe, le nombre de dés de vie ou de points de vie ne peuvent en aucun cas permettre d'établir des conditions valables.

Il est possible d'user de *permanence* sur un sort de *porte de phase*.

Porte dimensionnelle

Invocation [téléportation]

Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4, Voyage 4

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Cibles: le jeteur de sorts et les créatures consentantes ou objets touchés

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui ou non (objet)

Cette incantation permet de se déplacer instantanément jusqu'à un point situé à portée. Le personnage arrive toujours à l'endroit choisi, soit en le visualisant, soit en indiquant ses coordonnées (par exemple : "300 mètres plus bas", "vers le haut en direction du nord-ouest, selon un angle de 45°, distance 400 mètres"). Après avoir utilisé ce sort, le personnage ne peut rien faire avant son prochain tour de jeu. Il lui est possible d'emporter des objets à condition que leur poids total n'excède pas sa charge maximale. Il peut également emmener une créature consentante de taille M ou inférieure (portant de l'équipement ou des objets n'excédant pas sa charge maximale)

ou son équivalent par tranche de trois niveaux de lanceur de sorts. Une créature de taille G compte comme deux créatures de taille M, une créature de taille TG comme deux de taille G, etc. Toutes les créatures transportées doivent être en contact les unes avec les autres, sachant que l'une d'elles au moins doit toucher le personnage. S'il se matérialise en un point déjà occupé par un solide, le personnage et les créatures qui l'accompagnent subissent 1d6 points de dégâts et sont expulsés vers une surface inoccupée située dans un rayon de 30 mètres. Si aucun endroit ne se prête à une matérialisation dans un rayon de 30 mètres, le personnage et les créatures l'accompagnant subissent 2d6 points de dégâts supplémentaires et sont expulsés vers un espace inoccupé situé dans un rayon de 300 mètres. Si un tel endroit n'existe pas, les intéressés subissent 4d6 points de dégâts de plus et le sort échoue.

Possession

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature

Durée : 1 heure/niveau ou jusqu'à ce que le jeteur de sorts réintègre son corps

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

À la fin de l'incantation, l'âme du mage quitte son corps, qui reste sans vie, pour aller dans une pierre précieuse, que l'on nomme généralement réceptacle magique. À partir de ce moment, le personnage peut tenter de prendre possession d'un corps proche, ce qui oblige l'âme de sa victime à venir trouver refuge dans le réceptacle. Il peut revenir à la gemme quand il le souhaite (auquel cas l'âme chassée réintègre son corps) pour tenter de s'emparer d'un autre corps. Le sort s'achève quand le mage décide de fusionner de nouveau avec son corps (le réceptacle reste alors vide).

Possession ne peut être lancé que si le réceptacle est situé dans les limites de portée du sort et si le mage sait où il se trouve (il n'a pas besoin de le voir). Quand l'âme entre dans la gemme, le corps du personnage devient inerte (il semble mort).

À l'intérieur de la pierre précieuse, l'âme perçoit toute forme de vie distante de 3 mètres ou moins par niveau du lanceur de sorts (dans le même plan uniquement). Elle peut l'attaquer si elle dispose d'une ligne d'effet dégagée (c'est-à-dire une ligne ininterrompue reliant la gemme à la cible). Le mage est incapable de savoir l'identité ou la position exacte des créatures dont il décèle la présence. Au sein d'un groupe de formes de vie, il perçoit juste une différence d'au moins 4 dés de vie (ou niveaux) et sait si l'énergie qu'il sent est positive ou négative (les morts-vivants sont animés d'énergie négative, mais seuls ceux qui sont doués d'intelligence possèdent une âme ; les autres ne peuvent donc pas être pris pour cibles par le personnage).

Par exemple, si deux personnages de niveau 10 combattent un géant des collines (12 DV) et quatre ogres (4 DV chacun), le mage sent qu'il y a sept formes de vie animées d'énergie positive à portée, dont trois sont plus puissantes que les autres. Il a alors le choix entre tenter de posséder une créature forte ou faible, mais l'identité exacte de la cible est ensuite déterminée aléatoirement.

Toute tentative de possession exige une action complexe. Elle est automatiquement bloquée par *protection contre le Mal* et les défenses similaires. Si la cible rate un jet de Volonté, le mage s'empare de son corps et l'âme de la victime est chassée dans le réceptacle. Si la tentative de possession échoue, le personnage reste dans la gemme et la cible réussit automatiquement tous ses jets de sauvegarde en cas d'attaque ultérieure.

Par contre, en cas de succès de l'attaque, l'énergie vitale du mage s'empare du corps de la cible, laquelle voit son âme exilée dans la pierre précieuse. Le mage conserve son Intelligence, sa Sagesse, son Charisme, son niveau, sa classe, son bonus de base à l'attaque, ses bonus de base aux jets de sauvegarde, son alignement et ses facultés mentales. Dans le même temps, il acquiert la Force, la Dextérité, la Constitution, les points de vie et les pouvoirs naturels du corps qu'il occupe. Par exemple, un corps de poisson respire sous l'eau et un corps de troll se régénère. À noter qu'un corps doté de plusieurs paires de bras (ou autres appendices) ne permet pas au mage de porter la moindre attaque supplémentaire ni d'accroître son efficacité pour les attaques à deux mains. Le personnage ne peut pas faire appel aux sorts, pouvoirs magiques, surnaturels ou extraordinaires du corps qu'il possède.

Une action simple suffit pour quitter le corps hôte et retourner au réceptacle pour peu que celui-ci se trouve à portée. L'âme enfermée dans la gemme réintègre alors automatiquement son corps. Le sort s'achève quand le personnage décide de revenir à son corps, laissant la gemme vide.

Si le corps hôte est tué, l'âme du mage retourne aussitôt dans la pierre précieuse, chassant celle du défunt (qui meurt aussitôt). Si le réceptacle est trop éloigné, le personnage pérît en même temps que son hôte. Si l'énergie vitale d'une créature ne trouve nulle part où se réfugier, il lui est impossible de se maintenir en vie.

Dans le cas où le sort s'achève alors que le mage se trouve dans la gemme, il réintègre immédiatement son corps (ou meurt si celui-ci se trouve hors de portée ou a été détruit). De même, si le sort se termine alors que le personnage possède un hôte, il réintègre son corps (ou meurt, voir ci-dessus), tandis que l'âme de sa victime fait de même (cette dernière risquant aussi de mourir si le réceptacle se trouve trop loin de son corps). Le fait de détruire la pierre précieuse met un terme au sort, qui peut être dissipé que l'on prenne pour cible la gemme ou le corps hôte.

Focaliseur : une pierre précieuse ou un cristal valant au moins 100 po.

Poussière scintillante

Invocation (création)

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : créatures et objets compris dans une étendue de 3 m de rayon

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (uniquement la cécité)

Résistance à la magie : non

Un nuage de particules dorées recouvre tout ce qui se trouve dans la zone d'effet, révélant créatures et objets invisibles et aveuglant les individus affectés. Cette cécité est temporaire et ne dure que le temps du sort. Il est impossible d'enlever ces paillettes qui continuent de scintiller jusqu'à la fin de la durée du sort.

Les créatures couvertes de cette poussière subissent un malus de -40 aux tests de Discréption.

Composante matérielle : un peu de mica réduit en poudre.

Prémonition

Divination

Niveau : Connaissance 9, Dru 9, Ens/Mag 9

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle ou contact

Cible : voir description

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : non ou oui (inoffensif)

Grâce à *prémonition*, le lanceur de sorts acquiert un puissant sixième sens qui l'avertit en cas de danger concernant le bénéficiaire de la divination, c'est-à-dire lui-même ou la personne de son choix. Un magicien lançant le sort sur lui-même serait ainsi averti si un roublard s'apprêtait à lui porter une attaque sournoise, si une créature se préparait à lui sauter dessus ou si un adversaire le prenait pour cible à l'aide d'un sort ou d'une arme à distance. Le personnage n'est jamais surpris ou pris au dépourvu. De plus, le sort lui donne une indication quant au meilleur moyen de se protéger (plonger, sauter, s'écartier sur la droite, fermer les yeux, etc.), ce qui se traduit par un bonus d'intuition de +2 à la CA et aux jets de Réflexes (qui disparaît dans tous les cas de figure faisant normalement perdre le bonus de Dextérité à la CA).

Si le mage (ou le prêtre) jette le sort sur quelqu'un d'autre, il est prévenu dès qu'un péril menace le sujet. Il doit alors transmettre l'information à ce dernier, sans quoi elle n'est d'aucune utilité (le sujet sera normalement surpris s'il n'est pas prévenu à temps). Crier à son compagnon de se méfier, le tirer en arrière ou lui envoyer un message télépathique (par le biais du sort approprié) constituent trois options possibles, à condition que le lanceur de sorts agisse sans réfléchir dès que la *prémonition* lui parvient. Dans ce cas, le sujet n'est pas surpris, mais il ne gagne pas de bonus d'intuition à la CA ou aux jets de Réflexes.

Composante matérielle : une plume de colibri.

Préservation des morts

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 3, Prê 2

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : cadavre touché

Durée : 1 jour/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort permet de préserver la dépouille d'un mort afin de prévenir sa décomposition, ce qui a pour effet de rallonger le délai au bout duquel il peut être ramené à la vie (voir *rappel à la vie*). Les jours passés sous l'effet de *préservation des morts* ne sont pas pris en compte dans la limite imposée par *rappel à la vie*. Ce sort rend également plus plaisant le fait de transporter un camarade défunt.

Préservation des morts fonctionne aussi sur les membres tranchés.

Composantes matérielles profanes : une pincée de sel, plus une pièce de cuivre par œil du cadavre.

Prestidigitation

Universel

Niveau : Bard 0, Ens/Mag 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 3 m

Cible, effet ou zone d'effet : voir description

Durée : 1 heure

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non

Ce terme regroupe toute une série de tours de magie sans grand effet que les novices lancent pour s'entraîner. Une fois achevée, l'incantation permet de générer, 1 heure durant, des effets magiques très simples et s'accompagnant d'importantes limitations. Le personnage peut par exemple, par round, soulever très lentement un objet ne pesant pas plus de 500 grammes, colorier, nettoyer ou salir un objet ne faisant pas plus de 30 centimètres de côté, mais aussi chauffer, refroidir ou donner du goût à 500 grammes de matière inerte. Ces tours sont trop anodins pour blesser qui que ce soit, ou même pour troubler la concentration d'un autre jeteur de sorts. Ils permettent de créer de petits objets, mais ceux-ci ont immanquablement l'air grossiers et artificiels. Les objets créés par *prestidigitation* sont trop fragiles pour servir d'armes, d'outils ou de composantes matérielles pour d'autres sorts. Enfin, ces tours mineurs ne sont pas assez puissants pour reproduire les effets des autres sorts. Tout changement d'état qu'ils apportent (mis à part le fait de déplacer un objet, de le salir ou de le nettoyer) dure au maximum 1 heure.

Les personnages font souvent usage de *prestidigitation* pour ébahir les badauds, amuser les enfants et mettre un peu de bonheur dans l'existence des gens qui en ont bien besoin. Les tours de cette famille permettent de jouer quelques notes de musique sans instrument, de rendre leur couleur à des fleurs fanées, de faire apparaître des sphères luisantes flottant au-dessus de la main du personnage, de créer un courant d'air pour souffler une bougie, d'épicer un mets sans grande saveur, ou de générer de petits tourbillons chassant la poussière sous les tapis.

Prévoyance

Évocation

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G, M, F

Temps d'incantation : au moins 10 minutes (voir description)

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 jour/niveau (T) ou jusqu'à utilisation

Cet sort permet d'en lancer un autre, qui ne prend effet qu'au moment où la condition déterminée lors de l'incantation de *prévoyance* se réalise. Les deux sorts sont jetés à la suite l'un de l'autre et le temps d'incantation indiqué (10 minutes) constitue un minimum ; si le sort associé nécessite une durée plus longue, c'est son temps d'incantation que l'on utilise.

Le sort déclenché à retardement par *prévoyance* doit affecter le personnage (*feuille morte*, *lévitation*, *téléportation*, *vol*, etc.) et ne pas dépasser un tiers du niveau de lanceur de sorts du personnage (arrondi à l'entier inférieur, 6^e niveau maximum).

Les conditions provoquant le déclenchement du sort doivent être explicites, même si elles peuvent rester d'ordre général. Par exemple, *prévoyance* lié à *respiration aquatique* pourrait lancer le sort associé dès que le personnage se retrouve plongé dans l'eau ou tout autre liquide. De même, *prévoyance* peut déclencher *feuille morte* à l'instant où le mage tombe de plus d'un mètre. Dans tous les cas, le second sort prend effet à la seconde où la condition est remplie. Si cette dernière est par trop complexe, il échoue. Le sort associé ne se déclenche que lorsque la condition est remplie, même si le personnage souhaite en bénéficier à un autre moment.

On ne peut avoir qu'une *prévoyance* active à la fois. Si l'on en jette une seconde, la première est instantanément dissipée.

Composantes matérielles : ceux du sort associé, plus du mercure (vif-argent) et un sourcil de d'ogre mage, de rakshasa ou d'une autre créature dotée de pouvoirs magiques.

Focaliseur : une statuette du mage, sculptée dans l'ivoire et incrustée de pierres précieuses (valeur 1 500 po minimum). Le personnage doit l'avoir sur lui pour que la *prévoyance* prenne effet.

Prière

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Pal 3, Prê 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 12 m

Zone d'effet : tous les alliés et ennemis dans un rayonnement de 12 m de rayon, centré sur le personnage

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au personnage de demander l'aide de son dieu pour ses alliés (et lui-même) tout en handicapant ses ennemis. Le lanceur de sorts et ses compagnons bénéficient d'un bonus de chance de +1 aux jets d'attaque, jets de dégâts, jets de sauvegarde et tests de compétence, tandis que leurs adversaires subissent un malus de -1 à ces mêmes jets.

Profanation

Évocation [Mal]

Niveau : Mal 2, Prê 2

Composantes : V, G, M, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : émanation de 6 m de rayon

Durée : 2 heures/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort baigne le lieu choisi d'une importante quantité d'énergie négative. Tous les tests de Charisme effectués pour repousser les morts-vivants dans cette zone subissent un malus de malaisance de -3. Dans le même temps, les morts-vivants bénéficient d'un bonus de malaisance de +1 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde.

Les morts-vivants animés ou convoqués dans un lieu profané ont +1 point de vie par DV.

Si le lieu *profané* renferme un autel, une chapelle ou tout autre objet permanent dédié au dieu du prêtre (ou à son panthéon ou à une divinité alliée), les modificateurs indiqués ci-dessus sont doublés (-6 aux tests de renvoi des morts-vivants, +2 aux jets de ces derniers et +2 points de vie par DV).

Si l'endroit choisi contient un autel ou une chapelle d'un dieu autre que celui du prêtre, *profanation* le maudit, ce qui coupe le lien existant entre le dieu et son lieu de culte. Cette seconde version du sort ne confère aucun bonus aux morts-vivants.

Profanation contre et dissipe *consécration*.

Composantes matérielles : un peu d'eau maudite et 2,5 kg de poudre d'argent (25 po) qu'il faut répandre dans la zone à profaner.

Projectile magique

Évocation [force]

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : jusqu'à 5 créatures se trouvant à 4,50 m ou moins les unes des autres

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Un projectile d'énergie magique jaillit du doigt tendu du mage et va frapper sa cible, lui infligeant 1d4+1 points de dégâts.

Il touche automatiquement, même si la créature visée se trouve au corps à corps ou bénéficie d'un camouflage ou d'un abri (autre que total). Il est impossible de la viser à un endroit précis (main, tête, etc.). *Projectile magique* ne permet pas d'endommager des objets (serrure, etc.).

Le mage gagne un projectile supplémentaire tous les deux niveaux au-dessus du niveau 1. Il tire donc deux projectiles au niveau 3, trois au niveau 5, quatre au niveau 7 et cinq (le maximum) au niveau 9. Il peut répartir ses différents projectiles entre plusieurs cibles, mais chaque projectile ne peut atteindre qu'un seul adversaire. Toutes les cibles doivent être désignées avant d'effectuer d'éventuels tests de résistance à la magie ou de lancer les dégâts.

Projection astrale

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 9, Prê 9, Voyage 9

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 30 minutes

Portée : contact

Cibles : le jeteur de sorts + 1 créature touchée/2 niveaux de lanceur de sorts

Durée : voir description

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort libère l'esprit de l'enveloppe charnelle et permet de se rendre dans un autre plan. Le personnage peut emmener le corps astral d'autres individus avec lui, à condition que tous forment un cercle et se tiennent par la main au moment de l'incantation. Les autres voyageurs dépendent totalement du lanceur de sorts, qu'ils n'ont pas intérêt à quitter un seul instant. En effet, si quelque chose lui arrivait, ses compagnons devraient se débrouiller seuls pour revenir dans le plan Matériel.

Le corps astral des personnages affectés part dans le plan Astral, tandis que leur corps physique reste dans le plan Matériel, en état d'animation suspendue. Le sort projette une copie des sujets et de tout leur équipement dans le plan Astral. Comme ce dernier est en contact avec les autres plans, il est possible d'utiliser ce sort comme moyen de déplacement interplanéaire. Quand les personnages quittent le plan Astral, ils se créent automatiquement un nouveau corps (et l'équipement qui va avec) dans le plan où ils viennent d'arriver.

Que ce soit dans le plan Astral ou dans tout autre plan, le corps astral est en permanence relié au corps physique par une corde d'argent. Si celle-ci est tranchée, le personnage meurt, tant dans le plan Astral que dans le plan Matériel. Fort heureusement, il existe très peu de circonstances entraînant la destruction d'une corde d'argent.

Quand un second corps se forme dans un autre plan, la corde reste présente, mais invisible. Si le second corps ou le corps astral est tué, la corde revient au corps physique et le sort de son animation suspendue. Les corps astraux fonctionnent normalement dans le plan Astral, mais leurs actions n'affectent que les créatures qui s'y trouvent également. Il est nécessaire de se créer un nouveau corps pour se rendre dans un autre plan.

Le lanceur de sorts et ses compagnons peuvent rester indéfiniment dans le plan Astral. Leurs corps les attendent jusqu'à ce qu'ils décident de revenir. Le sort se prolonge tant que le mage (ou le prêtre) ne choisit pas d'y mettre un terme, à moins qu'il ne soit stoppé par une intervention extérieure, comme par exemple une *dissipation de la magie* réussie lancée sur le corps physique ou le corps astral, ou encore la destruction du corps physique, resté dans le plan Matériel (ce qui tue instantanément le personnage concerné).

Composantes matérielles : une hyacinthe valant au moins 1 000 po plus une barrette en argent (valeur 5 po) par personnage à affecter.

Projection d'image

Illusion (ombre)

Niveau : Bard 6, Ens/Mag 7

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : 1 sosie d'ombre

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction)

Résistance à la magie : non

Cette incantation permet au personnage de créer un double de lui-même, entièrement constitué d'énergie issue du plan de l'Ombre. Il ressemble à s'y méprendre à l'original (même voix, même odeur, etc.) mais il est intangible.

Il reproduit à la perfection les actions du personnage (et va même jusqu'à parler en même temps que lui), à moins que ce dernier ne se concentre pour le faire agir différemment.

Le lanceur de sorts voit par les yeux de son double (et entend par ses oreilles) comme s'il se tenait à sa place. Au cours de son tour de jeu, il peut passer de sa propre perspective à celle dont il bénéficie par le truchement de son image, et inversement (action libre). Quand il use des sens de son image, son corps est considéré comme aveuglé et assourdi.

S'il le désire, les sorts qu'il lance peuvent partir de son double plutôt que de lui-même (l'ombre est quasi réelle, ce qui lui permet de servir de conduit pour les sorts). L'image est toutefois incapable de jeter des sorts sur elle-même, sauf si ce sont des illusions.

Les objets sont affectés par la *projection d'image* comme s'ils avaient réussi leur jet de Volonté.

Le personnage et son double doivent en permanence être reliés par une ligne d'effet dégagée. Si cette ligne est bloquée ne serait-ce qu'un instant, le sort s'achève. Si le personnage utilise *changement de plan, porte dimensionnelle, téléportation* ou tout autre sort sectionnant la ligne d'effet, *projection d'image* s'interrompt aussitôt.

Composante matérielle : une petite réplique du jeteur de sorts (poupée), d'une valeur de 5 po.

Protection contre la Loi

Abjuration [Chaos]

Niveau : Chaos 1, Ens/Mag 1, Prê 1

Ce sort est semblable à *protection contre le Mal*, si ce n'est que les bonus de parade et de résistance s'appliquent aux attaques portées par les créatures loyales, et que les créatures convoquées d'alignement loyal ne peuvent pas toucher le bénéficiaire.

Protection contre la mort

Nécromancie

Niveau : Dru 5, Mort 4, Pal 4, Prê 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : 1 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le bénéficiaire est immunisé contre les sorts de mort, les effets de mort magique, les absorptions d'énergie et les effets d'énergie négative (comme ceux découlant des sorts de *blessure* ou de *contact glacial*).

Ce sort ne permet pas de se débarrasser des niveaux négatifs déjà acquis par le sujet, pas plus qu'il n'affecte le jet de sauvegarde qu'il est nécessaire d'effectuer 24 heures après avoir gagné un niveau négatif.

Cette incantation ne protège pas contre les autres sortes d'attaques, comme les pertes de points de vie, le poison ou la pétrification, même s'ils causent la mort de leurs victimes.

Protection contre le Bien

Abjuration [Mal]

Niveau : Ens/Mag 1, Mal 1, Prê 1

Ce sort est semblable à *protection contre le Mal*, si ce n'est que les bonus de parade et de résistance s'appliquent aux attaques portées par les créatures bonnes, et que les créatures convoquées d'alignement bon ne peuvent pas toucher le bénéficiaire.

Protection contre le Chaos

Abjuration [Loi]

Niveau : Ens/Mag 1, Loi 1, Pal 1, Prê 1

Ce sort est semblable à *protection contre le Mal*, si ce n'est que les bonus de parade et de résistance s'appliquent aux attaques délivrées par les créatures chaotiques, et que les créatures convoquées d'alignement chaotique ne peuvent pas toucher le bénéficiaire.

Protection contre le Mal

Abjuration [Bien]

Niveau : Bien 1, Ens/Mag 1, Pal 1, Prê 1

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : non (voir description)

Ce sort protège son bénéficiaire contre les attaques des créatures d'alignement mauvais, mais aussi contre le contrôle mental et les créatures convoquées. Il crée une barrière magique à 30 centimètres autour du sujet. Cette barrière se déplace avec le personnage et a trois effets principaux :

Premièrement, le personnage bénéficie d'un bonus de parade de +2 à la CA et d'un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde. Ces deux bonus s'appliquent uniquement contre les attaques portées par les créatures maléfiques.

Deuxièmement, la barrière bloque toute tentative visant à posséder le sujet (par exemple, à l'aide du sort *possession*) ou pour prendre le contrôle de ses actes, ce qui inclut les effets d'enchantement (charme) et d'enchantement (coercition), comme c'est le cas pour une *domination*. Dans ce second cas, la protection n'empêche pas l'adversaire de dominer le sujet, mais il ne peut pas lui donner d'ordre. Par contre, si *protection contre le Mal* s'achève avant le pouvoir du protagoniste, ce dernier peut alors prendre le contrôle du personnage. Le sort fonctionne pareil contre la possession : il la réprime tant qu'il fait effet mais ne l'annule pas (si le sujet était possédé avant que *protection contre le Mal* ne fasse effet, il le reste une fois le sort lancé). Cet effet est valable quel que soit l'alignement de l'agresseur (qui n'a pas besoin d'être mauvais).

Enfin, le sort empêche les créatures convoquées de toucher le personnage. Les attaques naturelles de ces créatures échouent automatiquement, et elles n'ont d'autre choix que de reculer si leurs attaques les obligent à toucher l'individu protégé. Les créatures d'alignement bon sont immunisées contre cet effet du sort. La protection contre les créatures convoquées s'achève instantanément si le sujet attaque l'entité ou tente de la repousser à l'aide de la barrière. Enfin, la résistance à la magie peut permettre à une créature d'atteindre normalement le personnage.

Composante matérielle profane : un peu de poudre d'argent à l'aide de laquelle le lanceur de sorts trace un cercle de 90 centimètres de diamètre sur le sol autour de la créature qu'il désire protéger.

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Les sorts IV

Protection contre les énergies destructives

Abjuration

Niveau : Chance 3, Dru 3, Ens/Mag 3, Prê 3, Protection 3, Rôd 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 10 minutes/niveau ou jusqu'à épuisement

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort confère une immunité temporaire contre le type d'énergie sélectionné (acide, électricité, feu, froid ou son). Une fois que l'abjuration a absorbé 12 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts celui qui l'a lancée (jusqu'à un maximum de 120 points de dégâts au niveau 10), elle cesse de faire effet.

Note. Protection contre les énergies destructives remplace résistance aux énergies destructives (et n'est pas cumulatif avec ce dernier). Si un personnage bénéficie de protection contre les énergies destructives et de l'autre sort, la protection agit seule jusqu'à ce que son potentiel d'absorption soit épuisé.

Protection contre les projectiles

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 heure/niveau ou jusqu'à épuisement

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le bénéficiaire du sort est protégé contre les armes à distance, ce qui se traduit par une réduction des dégâts de (10/+1) contre celles-ci. Le sort ne permet cependant pas de blesser des créatures dotées d'une réduction des dégâts similaire. Dès que le sort a absorbé un total de 10 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un total de 100 points), il cesse de faire effet.

Focaliseur : un morceau de carapace de tortue.

Protection contre les sorts

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 8, Magie 8

Composantes : V, G, M, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : jusqu'à 1 créature touchée/4 niveaux

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Les bénéficiaires du sort gagnent un bonus de résistance de +8 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les pouvoirs magiques (mais pas contre les pouvoirs surnaturels ou extraordinaires).

Composante matérielle : un diamant d'une valeur minimale de 500 po, réduit en poudre puis répandu sur les cibles.

Focaliseur : un diamant de 1 000 po par bénéficiaire (chacun doit le tenir pendant toute la durée du sort).

Quiconque le perd avant la fin du sort cesse immédiatement d'être protégé.

Protection d'autrui

Abjuration

Niveau : Pal 2, Prê 2, Protection 2

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Cette incantation protège la cible et crée un lien entre elle et le lanceur de sorts, qui récupère une partie des blessures infligées à l'individu protégé. Ce dernier gagne un bonus de parade de +1 à la CA et un bonus de résistance de +1 aux jets de sauvegarde. Dans le même temps, les attaques et sorts (ou pouvoirs, etc.) infligeant des dégâts l'affectent deux fois moins que prévu, le lanceur de sorts subissant la moitié des dégâts à la place du bénéficiaire. Les attaques ne faisant pas perdre de points de vie (*charme-personne*, affaiblissements temporaires de caractéristique, absorption d'énergie, effets de mort, etc.) affectent normalement la cible. Si cette dernière voit ses points de vie diminués suite à une perte de points de Constitution, elle supporte seule cette baisse (il ne s'agit pas d'une attaque directe, le jeteur de sorts ne subit donc pas sa part de dégâts). Quand le sort s'achève, l'individu protégé encaisse de nouveau normalement les blessures, mais celles absorbées par le lanceur de sorts ne lui sont pas transmises à retardement.

Le sort cesse immédiatement si les deux personnages liés s'écartent trop l'un de l'autre et dépassent les limites de portée.

Focaliseurs : deux anneaux en platine (valeur minimale 50 po chacun) devant être portés, l'un par le bénéficiaire, l'autre par le lanceur de sorts.

Puissance divine

Évocation

Niveau : Guerre 4, Prê 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Le prêtre fait appel à la puissance divine pour devenir un combattant plus redoutable. Il acquiert un bonus de base à l'attaque égal à son niveau de personnage (ce qui peut lui conférer davantage d'attaques). Dans le même temps, il bénéficie d'un bonus d'altération de +6 en Force et gagne 1 point de vie temporaire par niveau de lanceur de sorts.

Purification de nourriture et d'eau

Transmutation

Niveau : Dru 0, Prê 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 3 m

Cible : 30 dm³/niveau d'eau et de nourriture impropre à la consommation

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort rend la nourriture avariée et l'eau croupie respectivement mangeable et potable. Il n'évite pas un éventuel pourrissement futur. L'eau maudite et les breuvages ou aliments du même genre voient leur pouvoir annulé par *purification de nourriture et d'eau*. Par contre, le sort reste sans effet sur les potions magiques et les créatures, quelles qu'elles soient.

Note. 30 dm³ correspondent à 30 litres d'eau.

Pyrotechnie

Transmutation

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Cible : 1 source de feu (cube de 6 m d'arête maximum)

Durée : 1d4+1 rounds, ou 1d4+1 rounds après que les créatures ont quitté le nuage de fumée (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule ou Vigueur, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui ou non (voir description)

Selon la version choisie, *pyrotechnie* transforme un feu en feu d'artifice aveuglant ou en nuage de fumée épaisse et étouffante.

Feu d'artifice. Cette version prend la forme d'un bref bouquet de lueurs éblouissantes et colorées. Il aveugle les créatures situées à 36 mètres ou moins pendant 1d4+1 rounds si elles ratent un jet de Volonté. Seuls les individus ayant le feu en ligne de mire peuvent être affectés et un test de résistance à la magie réussi permet d'éviter cette cécité temporaire.

Nuage de fumée. D'épaisses volutes de fumée s'élèvent du point d'origine du sort et forment un nuage opaque s'étendant à 6 mètres à la ronde. Il persiste pendant 1 round par niveau du personnage. Il est impossible de voir à l'intérieur, même à l'aide de vision dans le noir. Toutes les créatures prises dans le nuage voient leur valeur de Force et de Dextérité réduites de -4 chacune si elles ratent un jet de Vigueur. Cet effet se prolonge pendant 1d4+1 rounds après que le nuage se dissipe ou que les créatures en sortent. La résistance à la magie ne protège pas contre cette version du sort.

Composante matérielle : une source de feu, qui s'éteint automatiquement. Un foyer dépassant la zone d'effet du sort (6 mètres de côté) n'est que partiellement soufflé. Les feux magiques ne sont pas éteints, mais une créature à base de feu (par exemple un élémentaire du Feu) utilisé comme source d'énergie pour pyrotechnie perd 1 point de vie par niveau de lanceur de sorts.

Quête

Enchantement (coercition) [langage, mental]

Niveau : Bard 6, Ens/Mag 6, Prê 6

Temps d'incantation : 10 minutes

Cible : 1 créature vivante

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est semblable à *mission*, si ce n'est que le nombre de DV de la créature qu'il affecte n'est pas limité et qu'il n'autorise aucun jet de sauvegarde.

Au lieu de voir ses caractéristiques s'amoindrir (comme c'est le cas pour *mission*), le sujet perd 3d6 points de vie chaque jour qu'il ne consacre pas à sa *quête*. De plus, il doit réussir un jet de Vigueur par jour sous peine de tomber malade. Ces effets se résorbent 1 jour après la reprise de la *quête*.

Délivrance des malédictions peut mettre un terme à *quête*, mais seulement si celui qui délivre a au moins deux niveaux de lanceur de sorts de plus que le donneur de *quête*. *Annulation d'enchantement* est sans effet. Par contre, *miracle*, *souhait* et *souhait limité* mettent un terme à ce sort.

Quête est le terme universellement accepté par les mages, les ensorceleurs et les bardes, mais les prêtres des clergés particulièrement militants préfèrent donner à ce sort le nom de *croisade*.

Rabougrissement des plantes

Transmutation

Niveau : Dru 3, Rôd 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : voir description

Cible ou zone d'effet : voir description

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort a deux versions différentes :

Taille. La première version réduit d'environ un tiers la densité de la végétation affectée (herbe, buissons, lianes, arbres, etc.), ce qui la rend plus clairsemée. Cet effet fonctionne à longue portée (120 mètres + 12 mètres par niveau du personnage). Les plantes affectées semblent avoir été récemment taillées.

Au choix du lanceur de sorts, la zone d'effet prend la forme d'un cercle de 30 mètres de rayon, un demi-cercle de 45 mètres de rayon ou un quart de cercle de 60 mètres de rayon. Il est possible de définir des points au sein de cette zone qui ne seront pas affectés.

Interruption de croissance. Cette version touche toutes les plantes dans un rayon de 750 mètres. Leur productivité est réduite d'un tiers pour l'année à venir.

Rabougrissement des plantes contre croissance végétale.

Enfin, ce sort n'a aucun effet sur les créatures végétales.

Rage

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : 1 créature vivante et consentante/3 niveaux, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Durée : concentration + 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Les créatures affectées bénéficient d'un bonus de moral de +2 en Force et Constitution et d'un bonus de moral de +1 aux jets de Volonté. Dans le même temps, elles subissent un malus de -2 à la CA. Pour le reste, l'effet est identique au pouvoir de rage de berserker, si ce n'est que les sujets ne sont pas fatigués au terme de la rage.

Ralentissement du poison

Invocation (guérison)

Niveau : Bard 2, Dru 2, Pal 2, Prê 2, Rôd 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le bénéficiaire du sort est temporairement immunisé contre les effets du poison. Toute substance toxique courant dans ses veines cesse de l'affecter jusqu'au terme de la durée indiquée. Cela est aussi valable pour tout nouveau poison qu'il reçoit tant que le sort fait effet. *Ralentissement du poison* ne soigne pas les dégâts que cette substance a pu infliger avant.

Ramollissement de la terre et de la pierre

Transmutation [terre]

Niveau : Dru 2, Terre 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : 1 carré de 3 m de côté/niveau (voir description)

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Au terme de l'incantation, la pierre et la terre comprises dans la zone d'effet se ramollissent, à condition qu'elles soient à l'état naturel (autrement dit, qu'on ne les ait pas travaillées). La terre humide devient une boue épaisse, la terre sèche du sable ou de la terre friable, et la roche une argile meuble qu'il est aisément de façonner. Le personnage affecte une zone de 3 mètres de côté, sur une profondeur allant de 30 centimètres à 1,20 mètre, selon la résistance du sol. Ce sort reste sans effet sur la pierre magique, enchantée ou ouvrageée, de même que sur les créatures de terre ou de pierre.

Les individus pris dans la boue doivent réussir un jet de Réflexes, sinon ils sont incapables de se déplacer, combattre ou lancer des sorts pendant 1d2 rounds. En cas de succès, ils peuvent se déplacer à la moitié de leur vitesse de déplacement normale, mais pas courir ou charger.

Les créatures se trouvant dans une zone de terre friable voient leur vitesse de déplacement réduite de moitié. Elles ne peuvent ni courir ni charger.

La pierre transformée en argile ne gêne pas les déplacements. Par contre, elle permet aux personnages de creuser des passages ou de dégager des endroits auxquels ils ne pouvaient pas accéder. Un groupe d'aventuriers emprisonné dans une grotte peut ainsi ramollir un mur et y creuser une issue. *Ramollissement de la terre et de la pierre* ne fonctionne pas sur la pierre travaillée, mais permet d'affecter des surfaces verticales (parois de falaise, murs de grotte naturelle, etc.) ou horizontales (plafonds de grotte). Cela provoque généralement un éboulement restreint, la matière affectée se détachant d'elle-même de son support.

Il est possible d'infliger quelques dégâts à une structure (mur, tour, etc.) en ramollissant le sol sur lequel elle repose, ce qui provoque un tassement brutal. Mais les structures construites avec soin n'ont aucune chance d'être sapées de cette façon. À peine seront-elles légèrement endommagées.

Rapetissement

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature ou 1 objet faisant jusqu'à 0,3 m³/niveau

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort rapetisse instantanément la créature humanoïde prise pour cible, réduisant sa taille, sa longueur et sa largeur de moitié, et divisant son poids par huit. Cette diminution fait descendre sa catégorie de taille d'un cran. Le sujet bénéficie alors d'un bonus de taille de +2 en Dextérité et d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et à la CA. Dans le même temps, il subit un malus de -2 en Force (jusqu'à un minimum 1).

Un humanoïde de taille P dont la taille passe à TP présente un espace occupé de 75 centimètres et une allonge naturelle de 0 mètre (ce qui signifie qu'il doit entrer dans la case de son adversaire pour l'attaquer). Un humanoïde de taille G dont la taille passe à M affiche un espace occupé et une allonge naturelle de 1,50 mètre. Ce sort ne modifie en rien la vitesse de déplacement de la cible.

L'équipement porté par la cible rapetisse avec elle. Armes de corps à corps et projectiles infligent moins de dégâts. Les autres propriétés magiques restent intactes. Un objet *rapetissé* (y compris un projectile ou une arme de corps à corps) recouvre sa taille normale si son possesseur le lâche. Cela signifie que les armes de jet infligent des dégâts normaux (les projectiles infligent des dégâts basés sur l'arme qui sert à les lancer).

Les effets magiques réduisant la taille ne sont pas cumulatifs, ce qui signifie qu'on ne peut pas lancer plusieurs fois *rapetissement* sur un même humanoïde.

Rapetissement contre et dissipe *agrandissement*.

On peut user de *permanence* sur un sort de *rapetissement*.

Composante matérielle : une pincée de poudre de fer.

Rapetissement d'animal

Transmutation

Niveau : Dru 2, Rôd 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 animal consentant de taille P, M, G ou TG

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort est semblable à *rapetissement*, si ce n'est qu'il affecte un animal consentant (pas contre lequel il se bat, par exemple). Réduisez les dégâts infligés par les attaques naturelles de l'animal conformément à sa nouvelle taille.

Rapetissement de groupe

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 4

Cibles : 1 humanoïde/niveau, aucun ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Ce sort est semblable à *rapetissement*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures.

Rappel à la vie

Invocation (guérison)

Niveau : Prê 5

Composantes : V, G, M, FD

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Cible : créature morte touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le personnage rend la vie à un défunt. Il ne peut ressusciter de la sorte que les créatures qui sont mortes depuis peu de temps (au maximum 1 jour par niveau de lanceur de sorts). De plus, l'âme concernée doit être libre et désireuse de revenir à la vie. Si elle refuse, le sort échoue automatiquement (c'est pourquoi il n'y a pas de jet de sauvegarde).

Revenir d'outre-tombe est un véritable traumatisme. Le bénéficiaire perd automatiquement un niveau (ou 1 dé de vie) quand il revient à la vie, comme s'il avait été victime d'une absorption d'énergie. S'il est niveau 1, il perd 2 points de Constitution à la place. Si sa Constitution est alors censée tomber à 0 ou moins, il ne peut être rappelé d'entre les morts. Un personnage tué alors qu'il disposait encore de sorts préparés a 50 % de chances de retenir chacun d'eux (il est de toute façon délesté de sorts en raison de la perte de niveau). Les créatures qui ne préparent pas leurs sorts (comme les ensorceleurs) ont 50 % de chances de perdre le bénéfice des emplacements de sorts inutilisés avant leur mort (sans oublier ceux qui disparaissent en raison de la perte de niveau).

Une créature rappelée à la vie a un nombre de points de vie correspondant à ses dés de vie actuels. Les valeurs de caractéristiques qui ont été affaiblies de manière à chuter à 0 remontent aussitôt à 1. L'empoisonnement et les maladies naturelles sont soignés, mais pas les maladies magiques (et le personnage reste affecté par les éventuelles malédictions qui l'affligeaient avant son décès). Même si le sort peut refermer la plupart des blessures, le corps à ranimer doit être intact ; les membres manquants ne peuvent pas être récupérés à l'aide de *rappel à la vie*. L'équipement et les possessions matérielles du bénéficiaire ne sont pas affectés par le sort.

Une créature transformée en mort-vivant ou tuée par un sort de mort ne peut pas être ramenée à la vie avec cette invocation, pas plus que les créatures artificielles, élémentaires, Extérieurs et autres morts-vivants. Enfin, *rappel à la vie* ne peut rien pour quelqu'un mort de vieillesse.

Composante matérielle : un diamant valant au moins 5 000 po.

Rapidité

Transmutation

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le sujet se déplace et agit plus rapidement que d'habitude, ce qui a plusieurs effets distincts :

Quand il entreprend une action d'attaque à outrance, le sujet peut porter une attaque supplémentaire à l'aide de l'arme qu'il manie. On exploite alors le bonus de base à l'attaque maximal de la créature, auquel on ajoute tous les modificateurs relatifs à la situation. Cet effet n'est pas cumulable avec un autre de même type, comme une *arme de rapidité*. Du reste, il ne confère pas véritablement une action supplémentaire, ce qui signifie qu'il ne permet pas de lancer un second sort ou d'entreprendre une action supplémentaire dans le même round.

La créature bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque, mais également d'un bonus d'esquive de +1 à la CA et aux jets de Réflexes. Elle perd le bénéfice de ce bonus d'esquive dans toute situation où elle ne peut profiter de son bonus de Dextérité à la CA.

Les modes de déplacement de la créature (ce qui inclut déplacement terrestre, creusement, escalade, vol et nage) augmentent de 9 mètres, jusqu'à un maximum égal à deux fois la vitesse de déplacement normale du sujet. Il s'agit d'un bonus d'altération qui affecte la distance de saut de la créature.

Plusieurs effets de *rapidité* ne sont pas cumulatifs. *Rapidité* contre et dissipe *lenteur*.

Composante matérielle : un copeau de racine de réglisse.

Rapport

Divination

Niveau : Prê 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : 1 créature vivante touchée/3 niveaux

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort est particulièrement utile lorsque le prêtre a besoin de savoir où en sont ses compagnons en cas de séparation du groupe. Le rapport qu'il reçoit indique la position et l'état de santé de chacun : en pleine forme, blessé, hors de combat, chancelant, inconscient, mourant, nauséieux, paniqué, étourdi, empoisonné, malade, *confus*, etc. Une fois les sujets nommés, la distance ne constitue plus un obstacle entre eux et le prêtre, à condition que tous restent dans le même plan d'existence. Si l'un d'eux le quitte, le lanceur de sorts cesse aussitôt de recevoir des informations à son sujet.

Rayon affaiblissant

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : rayon

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Un rayon scintillant jaillit de la main tendue du personnage, qui doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible. Celle-ci subit un malus de -1d6 en Force, auquel s'ajoute -1 tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de -5). La valeur de Force de la cible ne peut en aucun cas tomber en dessous de 1.

Rayon ardent

Évocation [feu]

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : un ou plusieurs rayons

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le mage frappe ses ennemis de rayons brûlants. Il peut en tirer un, plus un tous les quatre niveaux au-delà du niveau 3 (pour un maximum de trois rayons au niveau 11). Il faut effectuer une attaque de contact à distance pour chaque rayon. Chacun inflige 4d6 points de dégâts de feu. On les tire simultanément sur une ou plusieurs cibles, mais tous doivent viser des sujets situés à 9 mètres ou moins les uns des autres.

Rayon d'épuisement

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : rayon

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel (voir description)

Résistance à la magie : oui

Un rayon noir jaillit du doigt tendu du personnage, qui doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible. Celle-ci est alors épuisée jusqu'à la fin du sort. Si elle réussit un jet de Vigueur, elle est simplement fatiguée. Par contre, un personnage déjà fatigué est désormais épuisé.

Ce sort n'a aucun effet sur les créatures qui sont déjà épuisées. Contrairement à la fatigue et à l'épuisement normaux, l'effet s'arrête au terme du sort.

Composante matérielle : une goutte de sueur.

Rayon de givre

Évocation [froid]

Niveau : Ens/Mag 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Un rayon de givre jaillit du doigt tendu du mage, qui doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible. Le rayon inflige 1d3 points de dégâts de froid.

Rayon de soleil

Évocation [lumière]

Niveau : Dru 7, Soleil 7

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : ligne partant du jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau ou jusqu'à épuisement

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule et Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)

Résistance à la magie : oui

Tant que ce sort fait effet, le personnage peut, chaque round, générer un rayon de lumière éblouissante (au prix d'une action simple). Il peut donner naissance à un rayon tous les trois niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de six au niveau 18). Le sort s'achève au terme de la durée indiquée ou dès que tous les rayons ont été lancés.

Toutes les créatures touchées par le *rayon de soleil* se retrouvent aveuglées et subissent 4d6 points de dégâts, un jet de Réflexes réussi annulant la cécité temporaire et réduisant les dégâts de moitié.

Les morts-vivants encaissent pour leur part 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6), un jet de Réflexes réussi réduisant ce total de moitié. De plus, le rayon détruit les morts-vivants vulnérables au soleil (comme les vampires) s'ils ratent leur jet de sauvegarde.

La lumière ultraviolette générée par ce sort affecte les moisissures, vases, limons, thallophytes et autres créatures apparentées comme s'il s'agissait de morts-vivants.

Rayon polaire

Évocation [froid]

Niveau : Ens/Mag 8

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : non

Résistance à la magie : oui

Un rayon bleuté et glacé part de la main du mage. Pour infliger les dégâts à la cible, il doit réussir une attaque de contact à distance. Le rayon inflige 1d6 points de dégâts de froid par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 25d6).

Focaliseur : un petit cône ou prisme en céramique blanche.

Rayons prismatiques

Évocation

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : rayonnement en forme de cône

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui

Ce sort génère sept rayons de lumière tourbillonnant et jaillissant de la main tendue du personnage. Chaque rayon a une couleur et un pouvoir particuliers. Toutes les créatures de moins de 8 DV dans la zone d'effet sont automatiquement aveuglées pendant 2d4 rounds. Elles sont également touchées au hasard par un ou deux rayons, qui ont les effets suivants :

1d8 Couleur du rayon	Effet
1 Rouge	20 points de dégâts de feu (Réflexes, 1/2 dégâts).
2 Orange	40 points de dégâts d'acide (Réflexes, 1/2 dégâts).
3 Jaune	80 points de dégâts d'électricité (Réflexes, 1/2 dégâts).
4 Vert	Poison mortel (Vigueur, partiel : 20 points de dégâts en cas de jet de sauvegarde réussi).
5 Bleu	Pétrification (Vigueur, annule).
6 Indigo	Démence, comme le sort <i>aliénation mentale</i> (Volonté, annule).
7 Violet	Cible envoyée dans un autre plan (Volonté, annule).
8 Cible touchée par deux rayons ; rejetez deux fois le dé en ignorant tout nouveau "8".	Cible envoyée dans un autre plan (Volonté, annule).

Réduction d'objet

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 objet touché allant jusqu'à 60 dm³/niveau

Durée : 1 jour/niveau (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort permet de réduire la taille d'un objet non magique, jusqu'à ce que ses dimensions ne fassent plus qu'un seizième de leur valeur normale (ce qui correspond à peine à 1/4 000^e de son volume et de sa masse initiaux). Ce changement réduit donc l'objet de quatre catégories de taille (de G à Min, par exemple). Le personnage peut également modifier la texture de l'objet réduit afin de lui donner la souplesse du tissu. Le mage n'a qu'à jeter l'objet sur une surface dure et prononcer un mot de commande pour récupérer l'objet initial. Même un feu et son combustible peuvent être rapetissés à l'aide de ce sort, qui cesse instantanément de faire effet dès que l'objet retrouve sa taille initiale.

Si le résultat de *réduction d'objet* est rendu permanent (grâce à *permanence*), l'objet affecté peut être agrandi et réduit un nombre infini de fois, mais seulement par le lanceur de sorts.

Reflets d'ombre

Illusion (ombre)

Niveau : Ens/Mag 9

Ce sort est semblable à *convocation d'ombres*, si ce n'est qu'il permet également de reproduire les invocations de magicien et d'ensorceleur du 8^e niveau et que l'efficacité du sort choisi se monte à 80 % de l'original.

Refuge

Transmutation [téléportation]

Niveau : Ens/Mag 9, Prê 7

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : objet touché

Durée : permanente jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet d'enchanter un objet préparé pour l'occasion (statuette, pierre précieuse, etc.), objet qui permettra par la suite de transporter instantanément celui qui le tient chez le lanceur de sorts, à condition que sa maison (laboratoire, temple, etc.) se trouve dans le même plan. Une fois l'objet enchanté, le jeteur de sorts doit le donner de son plein gré à la personne de son choix, à qui il doit également communiquer le mot de commande qu'il a choisi. Pour bénéficier de l'effet du sort, le sujet prononce le mot de commande au moment où il brise l'objet, ce qui lui coûte une action simple. Il est alors instantanément transporté au refuge, de même que tout ce qu'il porte (dans la limite de sa charge maximale). Aucune autre créature ne peut l'accompagner, exception faite d'un familier devant le toucher au moment où l'objet est cassé.

Il est possible de modifier l'effet du sort lors de l'incantation, de sorte que briser l'objet et prononcer le mot de commande transporte automatiquement le prêtre (ou le mage) à 3 mètres ou moins du personnage actionnant l'enchantement (plutôt que d'envoyer ce dernier à l'abri). Le lanceur de sorts a une vague idée de l'endroit où se trouve le possesseur de l'objet à l'instant où celui-ci prononce le mot de commande, mais il ne peut pas se soustraire à l'appel ; qu'il le veuille ou non, il est instantanément téléporté à côté de la personne à qui il a donné l'objet.

Composante matérielle : l'objet spécialement préparé, qui doit être serti de pierres précieuses pour une valeur minimale de 1 500 po.

Refuge

Invocation (création)

Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M, F (voir description)

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : structure de 6 m de côté

Durée : 2 heures/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage fait apparaître une solide maisonnette constituée à partir de matériaux de construction courants dans la région (pierre, bois ou, au pire, torchis). Le sol est plat, propre et sec. Le refuge ressemble à s'y méprendre à une vraie maison, avec sa porte, ses deux fenêtres munies de volets et sa petite cheminée.

Il est isolé du froid extérieur mais n'a aucune source de chauffage. Il faut donc le chauffer et, par temps de canicule, la chaleur excessive affecte normalement les occupants. Cela étant, le bâtiment procure une importante protection. Il est aussi résistant qu'une maison en pierre, quels que soient les matériaux entrant dans sa composition. Il résiste aussi bien au feu que la pierre et est invulnérable aux projectiles normaux (mais pas à ceux qu'envoient géants ou engins de siège).

La porte, les volets et la cheminée empêchent toute intrusion (les deux premiers sont défendus par des *verrous du mage* tandis qu'une grille en fer scellée bloque l'étroit conduit de la dernière). De plus, ils sont protégés par un sort d'*alarme*. Enfin, un *serviteur invisible* est aux petits soins pour le mage tant que ce dernier reste à l'intérieur.

L'ameublement du refuge est extrêmement fonctionnel. Il se compose de huit lits superposés, d'une table à tréteaux, de huit tabourets et d'un bureau.

Composantes matérielles : une pierre cubique, une pincée de chaux, quelques grains de sable, un filet d'eau et plusieurs échardes de bois. Il faut ajouter les composantes matérielles requises par *serviteur invisible* (de la ficelle et un peu de bois), du moins si l'on souhaite bénéficier de cette option.

Focaliseur : le focaliseur nécessaire pour *alarme* (du fil d'argent et une clochette), du moins si l'on souhaite bénéficier de cette option.

Regain d'assurance

Abjuration

Niveau : Bard 1, Prê 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature plus 1 autre/4 niveaux, distantes de 9 m ou moins les unes des autres

Durée : 10 minutes (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort permet de redonner de l'assurance au sujet, ce qui lui confère un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre la terreur pendant 10 minutes. S'il est déjà sous l'influence d'un sort ou effet de *terreur*, celui-ci est réprimé pendant toute la durée de *regain d'assurance*.

Regain d'assurance contre et dissipe *frayeur*.

Régénération

Invocation (guérison)

Niveau : Dru 9, Guérison 7, Prê 7

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 3 rounds entiers

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort fait repousser les membres tranchés (doigt, orteil, main, pied, bras, jambe, queue, ou même tête pour une créature en ayant plusieurs), il ressoude également les os brisés et reconstitue les organes détruits. Une fois le sort lancé, la régénération s'effectue en 1 round si les membres tranchés sont appliqués contre la plaie (dans le cas où ils sont absents, le processus exige 2d10 rounds).

Dans le même temps, le sujet récupère 4d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +35), débarrasse le sujet de toute fatigue et/ou épuisement, et élimine les dégâts non-létaux qu'il a subis. Il n'a aucun effet sur les créatures non vivantes (ce qui inclut les morts-vivants).

Réincarnation

Transmutation

Niveau : Dru 4

Composantes : V, G, M, FD

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : créature morte touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort permet de ramener un mort à la vie, mais dans un autre corps. Le décès doit s'être produit moins de 1 semaine auparavant et le sujet doit vouloir revenir à la vie. Dans le cas contraire, le sort échoue automatiquement, d'où l'absence de jet de sauvegarde.

Comme le défunt retrouve un nouveau corps, tous les problèmes physiques dont il souffrait (maladie, etc.) disparaissent. L'état des restes n'entre pas en ligne de compte. Tant qu'existe un infime élément du corps, la réincarnation est possible. Toutefois, les éléments en question doivent avoir appartenu au corps au moment de la mort. La magie du sort crée le corps d'un jeune adulte à partir des éléments naturels disponibles. Ce processus demande 1 heure entière. Une fois le corps achevé, le sujet se réincarne.

Le réincarné se rappelle de sa vie antérieure et de l'apparence qui était la sienne. Il conserve ses aptitudes de classe, dons, degrés de compétence, classe, bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde, et points de vie. Par contre, ses valeurs de Force, Dextérité et Constitution dépendent en partie de son nouveau corps. Dans le cas

où il a changé de race, on commence par éliminer ses modificateurs raciaux, puis on applique les modificateurs indiqués ci-dessous aux valeurs obtenues. Le personnage perd automatiquement un niveau (ou 1 dé de vie). S'il était de niveau 1, il perd 2 points de Constitution à la place. Si cette nouvelle valeur de Constitution devait tomber à 1 ou moins, la créature ne peut pas être réincarnée. Cette perte de niveau/DV ou de Constitution est irréversible.

Il est possible qu'une modification trop importante de ses caractéristiques lui pose des problèmes pour poursuivre sa classe d'origine. Si cela se produit, le personnage a tout intérêt à se multiclasser.

Pour un humanoïde, la nouvelle incarnation est déterminée par la table suivante. Pour les autres, on peut créer une table similaire ou choisir lui-même la forme.

Une créature transformée en mort-vivant ou tuée par un sort de mort ne peut pas être ramenée à la vie avec cette transmutation, pas plus que les créatures artificielles, élémentaires, Extérieurs et autres morts-vivants. Enfin, *réincarnation* ne peut rien pour quelqu'un mort de vieillesse.

1d10	Incarnation	For	Dex	Con
0				
01	Gobelours	+4	+2	+2
02–13	Nain	+0	+0	+2
14–25	Elfe	+0	+2	-2
26	Gnoll	+4	0+	+2
27–38	Gnome	-2	+0	+2
39–42	Gobelin	-2	+2	+0
43–52	Demi-elfe	+0	+0	+0
53–62	Demi-orque	+2	+0	+0
63–74	Halfelin	-2	+2	+0
75–89	Humain	+0	+0	+0
90–93	Kobold	-4	+2	-2
94	Homme-lézard	+2	+0	+2
95–98	Orque	+4	+0	+2
99	Troglodyte	+0	-2	+4
100	Autre	?	?	?

La créature réincarnée acquiert tous les pouvoirs de sa nouvelle forme, parmi lesquels ses modes et vitesses de déplacement, son armure naturelle, ses attaques naturelles, ses pouvoirs extraordinaires, etc., mais elle ne parle pas automatiquement la langue de la nouvelle forme.

Un *souhait* ou un *miracle* peut rendre à un personnage réincarné sa forme d'origine.

Composantes matérielles : des huiles et onguents rares (pour une valeur de 1 000 po au moins) jetés sur les restes.

Rejet de la Loi

Abjuration [Chaos]

Niveau : Chaos 5, Prê 5

Ce sort est semblable à *rejet du Mal*, si ce n'est que le prêtre est entouré d'une lueur jaune vacillante, affectant les créatures loyales et les sorts de la Loi plutôt que ceux qui sont d'alignement mauvais.

Rejet du Bien

Abjuration [Mal]

Niveau : Mal 5, Prê 5

Ce sort est semblable à *rejet du Mal*, si ce n'est que le prêtre est entouré d'une aura noire d'énergie maléfique, affectant les créatures bonnes et les sorts du Bien plutôt que ceux qui sont d'alignement mauvais.

Rejet du Chaos

Abjuration [Loi]

Niveau : Loi 5, Pal 4, Prê 5

Ce sort est semblable à *rejet du Mal*, si ce n'est que le prêtre est entouré d'une lumière bleue, affectant les créatures chaotiques et les sorts du Chaos plutôt que ceux qui sont d'alignement mauvais.

Rejet du Mal

Abjuration [Bien]

Niveau : Bien 5, Pal 4, Prê 5

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible ou cibles : le jeteur de sorts et 1 créature extraplanaire maléfique, ou le jeteur et le sort du Mal ou l'enchantement affectant la créature ou l'objet touché

Durée : 1 round/niveau ou jusqu'à épuisement

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : voir description

Une aura blanche et scintillante entoure le personnage, lui conférant les avantages suivants :

- Un bonus de parade de +4 à la CA contre les attaques des créatures d'alignement mauvais.
- La possibilité de chasser une créature d'alignement mauvais originaire d'un autre plan avec une attaque de contact au corps à corps. Si elle rate un jet de Volonté (ainsi qu'un éventuel jet de résistance à la magie), elle est renvoyée dans son plan d'origine. Cette utilisation épouse toute l'énergie magique du sort, qui cesse instantanément de faire effet.
- La possibilité de dissiper, d'un simple contact, un sort du Mal ou un enchantement lancé par une créature d'alignement mauvais (succès automatique). Exception : les sorts immunisés contre *dissipation de la magie* le sont également contre *rejet du Mal*. Cet effet n'autorise aucun jet de sauvegarde ou de résistance à la magie. Par contre, il épouse toute l'énergie magique du sort, qui cesse aussitôt de faire effet.
-

Remémoration

Transmutation

Niveau : Mag 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : instantanée

Ce sort permet de se rappeler instantanément de tout sort (du 5^e niveau maximum) utilisé au cours des dernières 24 heures. Le sort doit avoir été lancé durant ce laps de temps. Il revient dans la sélection du magicien comme si ce dernier l'avait préparé normalement. Si le sort remémoré nécessite des composantes matérielles, le personnage doit les posséder pour pouvoir l'utiliser de nouveau.

Renvoi

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 5, Prê 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature extraplanaire

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort force la créature extraplanaire prise pour cible à retourner dans son plan d'origine. Le jet de Volonté de la créature est effectué avec un bonus égal à son nombre de DV et un malus égal au niveau de lanceur de sorts du personnage. Si elle rate son jet de sauvegarde, la créature disparaît aussitôt, mais elle a 20 % de chances de se retrouver dans un plan autre que le sien.

Renvoi des sorts

Abjuration

Niveau : Chance 7, Ens/Mag 7, Magie 7

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : jusqu'à épuisement ou 10 minutes/niveau

Les sorts et effets magiques prenant le personnage pour cible (et seulement ceux-là) sont renvoyés sur celui qui les a lancés. Les sorts de zone ne sont pas affectés, pas plus que les sorts à effet. La protection est également inefficace contre les sorts de contact. Ainsi, *charme-personne* sera retourné à l'envoyeur et aura des chances de faire tomber ce dernier sous la coupe du personnage, mais une *boule de feu* explosera normalement. De même, *blessure critique* affectera pleinement le personnage.

L'abjuration renvoie de sept à dix (1d4+6) niveaux de sort (on détermine le chiffre exact en secret). Chaque sort retourné à l'envoyeur est soustrait de ce nombre.

Il est possible qu'un sort ne soit que partiellement renvoyé si l'abjuration ne dispose plus de suffisamment de niveaux de sort pour le contrer totalement. Dans ce cas, une simple règle de trois indiquera quelle est la partie du sort qui est renvoyée, et quelle est celle qui affecte normalement le personnage. Si le sort concerné inflige des dégâts, le personnage et celui qui le prend pour cible sont tous deux blessés, proportionnellement au résultat indiqué par la règle de trois. Dans le cas contraire, chacun d'eux risque d'être affecté (là encore, selon le résultat indiqué).

Par exemple, si le personnage dispose encore de 3 niveaux de sorts à renvoyer et qu'il est la cible d'une *blessure critique* (4^e niveau), il renvoie les trois quarts de l'effet en direction de son auteur. Il subira donc le quart des dégâts, alors son protagoniste en subira les trois quarts restant. S'il est la cible d'un sort de *terreur* (du 4^e niveau également) dans le même cas de figure, il a une chance sur quatre (25 %) d'être affecté par le sort, alors que son adversaire a trois chances sur quatre (75 %) d'en être victime.

Si le personnage et le lanceur de sorts qui l'attaque sont tous deux protégés par *renvoi des sorts*, un champ de résonance se crée qui produit des effets imprévisibles. Jetez 1d100 et consultez la table suivante :

1d100 Effet

- 01–70 Le sort est annulé sans aucun effet.
- 71–80 Le sort affecte normalement les deux protagonistes.
- 81–97 Les deux *renvois des sorts* cessent de fonctionner pendant 1d4 minutes.
- 98–00 La trame de la réalité se déchire et les deux adversaires sont projetés dans un autre plan d'existence.

Composante matérielle profane : un petit miroir en argent.

Réparation

Transmutation

Niveau : Bard 0, Dru 0, Ens/Mag 0, Prê 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 3 m

Cible : 1 objet pesant jusqu'à 500 g

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort permet de réparer les dommages superficiels causés aux objets (fêlure, déchirure, etc., mais pas les déformations comme dans le cas d'un sort de *distorsion du bois*). Sur un objet métallique, le sort peut par exemple réparer un anneau, ressoudre un maillon de chaîne cassé, refonder un médaillon ou une dague à lame fine (à condition que ces objets ne soient cassés qu'en un seul endroit). Les objets en bois, céramique ou terre cuite sont totalement réparés, même s'ils étaient endommagés en plusieurs endroits. De même, *réparation* rebouche impeccablement un trou dans un sac en cuir ou une autre. On peut utiliser ce sort pour réparer un objet magique, mais les pouvoirs de ce dernier ne lui sont pas rendus. Cette transmutation ne permet pas de réparer un bâton, une baguette ou un sceptre brisé. Enfin, elle n'affecte pas les créatures (y compris les créatures artificielles).

Réparation intégrale

Transmutation

Niveau : Prê 2

Temps d'incantation : 1 action

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 objet faisant jusqu'à 0,3 m³/niveau

Ce sort est semblable à *réparation*, si ce n'est qu'il répare totalement l'objet choisi, même si celui-ci est endommagé en de multiples endroits. Il ne rend pas la magie des objets qu'il répare, et il est impossible de s'en servir pour ressoudre un bâton, baguette ou autre sceptre brisé. On ne peut pas non plus remettre à neuf un objet tordu, calciné, désintégré, réduit en poussière, fondu ou vaporisé. Il n'affecte pas les créatures (y compris les créatures artificielles).

Repérage

Divination

Niveau : Bard 0, Dru 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : instantanée

Le druide sait instantanément où se trouve le nord. Ce sort est utile dans tous les environnements où un nord magnétique existe, mais il se peut qu'il ne fonctionne pas dans certains plans. À noter que, même si le personnage apprend immuablement la direction du nord, il peut la perdre en quelques instants s'il ne dispose pas de repères visuels l'a aidant à s'orienter.

Repli expéditif

Transmutation

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Ce sort augmente la vitesse terrestre de base du personnage de 9 mètres (il s'agit d'un bonus d'altération). Il n'affecte pas les autres modes de déplacement (creusement, escalade, vol ou nage). Par contre, il affecte la distance maximale qu'il peut parcourir en sautant (voir la compétence Saut).

Ce sort n'entre pas forcément dans le cadre d'une retraite en bonne et due forme. Il dépeint simplement la réaction habituelle d'un magicien face à un combat.

Répulsif

Abjuration

Niveau : Bard 4, Dru 4, Prê 4, Rôd 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 3 m

Zone d'effet : émanation de 3 m de rayon, centrée sur le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Cette incantation génère une barrière invisible qui repousse la vermine. Les créatures faisant partie de cette catégorie n'ont aucune chance de passer si leur nombre de dés de vie est inférieur au tiers du niveau du personnage. Au-delà, elles ont droit à un jet de Volonté pour surmonter l'effet du sort. Même en cas de succès, le seul fait de traverser la barrière du répulsif leur inflige 2d6 points de dégâts. La douleur qu'elles ressentent en s'approchant de la zone est bien souvent suffisante pour faire rebrousser chemin aux moins agressives.

Résistance

Abjuration

Niveau : Bard 0, Dru 0, Ens/Mag 0, Pal 1, Prê 0

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort protège la cible en lui conférant temporairement un bonus de résistance de +1 aux jets de sauvegarde.

On peut user de *permanence* sur un sort de *résistance*.

Composante matérielle profane : une cape miniature.

Résistance à la magie

Abjuration

Niveau : Magie 5, Prê 5, Protection 5

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

L'individu touché acquiert une résistance à la magie égale à 12 + niveau de lanceur de sorts.

Résistance aux énergies destructives

Abjuration

Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2, Feu 3, Pal 2, Prê 2, Rôd 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort confère une protection limitée contre la forme d'énergie choisie : acide, électricité, feu, froid ou son. Le sujet bénéficie d'une résistance de (10) contre le type d'énergie choisi, ce qui signifie que chaque fois qu'il subit des dégâts (que leur source soit d'origine naturelle ou magique), ceux-ci sont réduits de 10 points avant d'être retirés de ses points de vie restant. Cette résistance passe à 20 points au niveau 7 et à 30 points (le maximum) au niveau 11. Le sort protège également l'équipement du bénéficiaire.

Résistance aux énergies destructives ne fait qu'absorber les dégâts. Le sujet ne donc être victime d'effets secondaires malheureux, comme se noyer dans un bassin d'acide ou être pris dans la glace.

Note. Résistance aux énergies destructives prend le pas sur *protection contre les énergies destructives* (ces sorts ne sont donc pas cumulatifs). Si un personnage bénéficie de *protection contre les énergies destructives* et de ce sort, la *protection* agit seule jusqu'à ce que son potentiel d'absorption soit épuisé.

Résonance

Évocation [son]

Niveau : Bard 6

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible ou zone d'effet : un édifice

Durée : jusqu'à 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : oui

Les barde parcourt les édifices, ponts et digues de vibrations dévastatrices. Celles-ci infligent 2d10 points de dégâts à la construction visée (la solidité n'entre pas en ligne de compte). On choisit la durée du sort lors de l'incantation, sans quoi elle s'élève à 1 round par niveau. Si le sort est lancé sur un élément du relief, comme une colline, le sol dissipe l'effet et les dégâts sont annulés.

Résonance ne peut pas affecter les créatures (ce qui inclut les créatures artificielles). Comme une construction n'est pas un objet tenu, il ne bénéficie d'aucun jet de sauvegarde pour résister à l'effet.

Focaliseur : un diapason.

Respiration aquatique

Transmutation

Niveau : Dru 3, Eau 3, Ens/Mag 3, Prê 3

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : créatures vivantes touchées

Durée : 2 heures/niveau (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Les créatures affectées peuvent respirer sous l'eau sans problème. Si le personnage décide d'en faire bénéficier plusieurs compagnons, il faut diviser la durée indiquée par le nombre d'individus affectés.

Il est impossible d'utiliser ce sort pour empêcher une créature de respirer à l'air libre.

Composante matérielle profane : un petit roseau ou un brin de paille.

Restauration

Invocation (guérison)

Niveau : Pal 4, Prê 4

Composantes : V, G, M

Ce sort est semblable à *restauration partielle*, si ce n'est qu'il dissipe également les niveaux négatifs et qu'il rend un niveau d'expérience à quiconque en a perdu. Ce niveau ne peut être récupéré que s'il a été perdu depuis moins de 1 jour par niveau de lanceur de sorts. Dans le cas où un personnage de niveau 10 est tombé au niveau 9 après avoir affronté un nécrophage, *restauration* lui rend le minimum de points d'expérience nécessaire pour revenir au niveau 10 (soit la différence entre son total actuel et 45 000 PX), ce qui lui permet de récupérer 1 dé de vie et toutes les capacités allant avec le niveau.

Restauration guérit tous les affaiblissements temporaires de caractéristique ainsi qu'une diminution permanente de caractéristique (le prêtre choisit laquelle le cas échéant). Il contre également la fatigue et l'épuisement.

Ce sort ne rend pas le niveau (ou le point de Constitution) perdu par un mort ramené à la vie.

Composante matérielle : 100 po de poudre de diamant, que l'on répand sur le bénéficiaire.

Restauration partielle

Invocation (guérison)

Niveau : Dru 2, Pal 1, Prê 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 3 rounds

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort dissipe les effets magiques réduisant l'une des caractéristiques de la cible (comme *rayon affaiblissant*) ou permet de récupérer 1d4 points d'une caractéristique temporairement affaiblie (par exemple, suite à un empoisonnement ou à l'attaque d'une ombre). *Restauration partielle* élimine toute fatigue dont est victime le sujet. Si le personnage est épuisé, il devient simplement fatigué. Le sort ne peut rien contre les diminutions permanentes de caractéristique.

Restauration suprême

Invocation (guérison)

Niveau : Prê 7

Composantes : V, G, PX

Temps d'incantation : 10 minutes

Ce sort est semblable à *restauration partielle*, si ce n'est qu'il dissipe tous les niveaux négatifs affectant la cible, qui retrouve le niveau maximum qu'elle ait jamais atteint. Il inverse donc le processus d'absorption d'énergie provoqué par certains monstres et quelques sorts. Les niveaux ne peuvent toutefois être récupérés que s'ils ont été perdus depuis moins de 1 semaine par niveau de lanceur de sorts.

Restauration suprême dissipe également tous les effets réduisant les caractéristiques de la cible, et guérit aussi l'intégralité des affaiblissements temporaires ou diminutions permanentes de caractéristiques. Il contre également la fatigue et l'épuisement. Enfin, ce sort fait disparaître toutes les formes d'*aliénation mentale*, de *confusion* et autres effets similaires. Il ne rend pas le niveau (ou le point de Constitution) perdu par un mort ramené à la vie.

Coût en points d'expérience : 500 PX.

Résurrection

Invocation (guérison)

Niveau : Prê 7

Temps d'incantation : 10 minutes

Ce sort est semblable à *rappel à la vie*, si ce n'est que la créature ressuscitée se réveille en pleine possession de ses moyens. Peu importe l'état de la dépouille. Du moment qu'il reste ne serait-ce qu'une partie du corps (présente au moment de la mort), le défunt peut être ressuscité (les cendres laissées par une créature désintégrée suffisent pour la ramener à la vie). L'individu ne doit pas être mort depuis plus de 10 ans par niveau de lanceur de sorts.

Au terme de l'incantation, le sujet se réveille en pleine forme (maximum de points de vie et totalité de ses sorts préparés en mémoire). Par contre, il perd un niveau, ou 2 points de Constitution s'il est de niveau 1. Si cela devait réduire sa Con à 0 ou moins, *résurrection* ne fonctionne pas.

Il est possible de ressusciter quelqu'un qui a été tué par un sort de mort, ou transformé en mort-vivant puis détruit. Par contre, même *résurrection* ne peut rien pour quelqu'un qui est mort de vieillesse. Créatures artificielles, élémentaires, Extérieurs et morts-vivants ne peuvent être ressuscités.

Composantes matérielles : quelques gouttes d'eau bénite et un diamant valant un minimum de 10 000 po.

Résurrection suprême

Invocation (guérison)

Niveau : Prê 9, Guérison 9

Temps d'incantation : 10 minutes

Ce sort est semblable à *rappel à la vie*, si ce n'est qu'il permet de ressusciter une créature morte depuis 10 ans par niveau de lanceur de sorts. Il peut même servir à redonner la vie à quelqu'un dont le corps a été totalement détruit, à condition d'identifier clairement le sujet (le plus souvent, en le nommant et en ajoutant son lieu de naissance ou son lieu de décès).

Au terme de l'incantation, le sujet se réveille en pleine forme (maximum de points de vie et totalité de ses sorts préparés en mémoire). Il ne perd pas de niveau ou de points de Constitution.

Il est possible de ressusciter quelqu'un qui a été tué par un effet de mort, ou transformé en mort-vivant puis détruit. Ce permet également de ressusciter les élémentaires et les Extérieurs, mais pas les créatures artificielles ni les morts-vivants.

Même *résurrection suprême* ne peut rendre la vie à un individu mort de vieillesse.

Composantes matérielles : quelques gouttes d'eau bénite et un diamant valant un minimum de 25 000 po.

Rouille

Transmutation

Niveau : Dru 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 objet ferreux non magique (ou une partie seulement, jusqu'à 90 centimètres du point de contact) ou 1 créature ferreuse

Durée : voir description

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage acquiert le pouvoir de faire rouiller le métal d'un simple contact. Tout métal ferreux (fer ou alliage à base de fer) qu'il touche est instantanément oxydé : il perd son tranchant, se trouve en divers endroits et devient inutile. Si l'objet touché est particulièrement grand (par exemple une porte ou un *mur de fer*), le sort l'affecte seulement jusqu'à 90 centimètres du point de contact (tout le volume compris à moins d'un mètre de la main du druide est détruit). Les métaux magiques sont immunisés contre rouille.

Ce sort peut être utilisé au combat. Pour qu'il prenne effet, il suffit de réussir une attaque de contact au corps à corps contre la créature choisie. Dans ce cas, *rouille* ôte automatiquement à la cible 1d6 points de CA dus à son armure métallique (jusqu'à la limite du nombre de points fournis par l'armure). Par exemple, un harnois (+8 à la CA) ne fournira plus qu'un bonus allant de +2 à +7, selon le résultat du jet de dé.

Il est plus difficile d'affecter l'arme utilisée par un ennemi. Le druide doit réussir une attaque de contact au corps à corps contre l'arme. S'il touche, l'arme est instantanément détruite.

Note. Le fait de frapper l'arme de l'adversaire offre automatiquement une attaque d'opportunité à ce dernier. C'est le lanceur de sorts qui doit toucher l'arme, et non l'inverse.

Rouille inflige 3d6 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts du druide (jusqu'à un maximum de +15), aux créatures ferreuses. Cette version du sort dure 1 round par niveau et le personnage peut tenter une attaque de contact au corps à corps par round.

Runes explosives

Abjuration [force]

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 objet touché pesant moins de 5 kg

Durée : permanente jusqu'à explosion (T)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui

Le mage trace ces symboles mystiques sur un livre, une carte, un parchemin ou tout support pouvant accueillir un texte. Dès que quelqu'un lit les *runes*, elles explosent, infligeant 6d6 points de dégâts de force. Quiconque se trouve assez près pour lire le texte subit la totalité des dégâts, sans jet de sauvegarde. Les autres créatures situées dans un rayon de 3 mètres ont droit à un jet de Réflexes ; en cas de succès, elles n'essuient que la moitié des dégâts. Le support est lui aussi endommagé par les *runes explosives* (pas de jet de sauvegarde).

Le lanceur de sorts et les personnes qu'il désigne au moment de l'incantation peuvent lire le texte sans déclencher l'explosion. Le mage peut également faire disparaître les *runes* quand il le souhaite. Les autres aussi peuvent les effacer, mais seulement à l'aide de *dissipation de la magie* ou d'*effacement*. À noter toutefois qu'une tentative de dissipation ratée provoque automatiquement l'explosion.

Note. Les pièges magiques tels que *runes explosives* sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour les repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour les neutraliser. Pour chacun des deux jets, le DD est de 25 + niveau du sort, soit 28 pour *runes explosives*.

Ruse du renard

Transmutation

Niveau : Bar 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

La créature transformée se montre plus maligne. Le sort octroie un bonus d'altération de +4 en Intelligence. La cible en bénéficie dans le cadre de toute utilisation de l'Intelligence. Les magiciens (et autres lanceurs de sorts dépendant de l'Intelligence) bénéficiant de *ruse du renard* ne gagnent pas de sorts supplémentaires, mais le DD de leurs sorts s'en trouve augmenté. Le sort ne confère pas de points de compétence supplémentaires.

Composantes matérielles profanes : quelques poils de renard, ou encore un peu de crotte.

Ruse du renard de groupe

Transmutation

Niveau : Bar 6, Ens/Mag 6

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Ce sort est semblable à *ruse du renard*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures.

Sagesse du hibou

Transmutation

Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2, Pal 2, Prê 2, Rôd 2

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

La créature transformée se montre plus sage. Le sort octroie un bonus d'altération de +4 en Sagesse. La cible en bénéficie dans le cadre de toute utilisation de la Sagesse. Les prêtres, druides, paladins et rôdeurs (et autres lanceurs de sorts dépendant de la Sagesse) bénéficiant de *sagesse du hibou* ne gagnent pas de sorts supplémentaires, mais le DD de leurs sorts s'en trouve augmenté.

Composantes matérielles profanes : quelques plumes de hibou, ou encore un peu de fiente.

Sagesse du hibou de groupe

Transmutation

Niveau : Dru 6, Ens/Mag 6, Prê 6

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Ce sort est semblable à *sagesse du hibou*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures.

Sanctification

Évocation [Bien]

Niveau : Dru 5, Prê 5

Composantes : V, G, M, FD

Temps d'incantation : 24 heures

Portée : contact

Zone d'effet : émanation de 12 m de rayon à partir du point touché

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : voir description

Sanctification transforme un site ou bâtiment en lieu sacré, ce qui a quatre effets distincts :

Premièrement, le site est défendu comme par un *cercle magique contre le Mal*.

Deuxièmement, tous les tests de Charisme effectués dans le but de repousser les morts-vivants s'accompagnent d'un bonus de sainteté de +4, tandis que ceux qui visent à les contrôler subissent un malus de sainteté de -4. La résistance à la magie ne protège pas contre cet effet. (La version de druide ne produit pas cet effet.)

Troisièmement, les morts enterrés sur un site sanctifié ne peuvent pas être animés sous forme de morts-vivants. Enfin, le personnage peut associer un sort de son choix au site *sanctifié*. Le sort en question fonctionne pendant une année entière, sur l'ensemble du site, quelles que soient sa durée et sa zone d'effet normales. Le prêtre (ou druide) choisit si l'effet du sort s'applique à toutes les créatures, à celles qui partagent ses convictions religieuses ou son alignement ou, au contraire, à celles de confession ou d'alignement différents. Il est par exemple possible de générer un effet de type *bénédiction*, aidant toutes les créatures de même alignement que le personnage dans la zone d'effet, ou au contraire, une *imprécation* affaiblissant les individus de religion ou d'alignement opposés. À la fin de l'année, l'effet cesse de lui-même, mais il suffit de jeter une nouvelle fois *sanctification* pour le renouveler.

Les sorts qu'il est possible d'associer à *sanctification* sont les suivants : *aide, ancre dimensionnelle, bénédiction, détection de la magie, détection du Mal, détection du mensonge, dissipation de la magie, don des langues, endurance aux énergies destructives, fraye, imprécation, liberté de mouvement, lumière du jour, protection contre la mort, protection contre les énergies destructives, regain d'assurance, rejet de l'invisibilité, résistance aux énergies destructives, ténèbres, ténèbres profondes et zone de vérité*. Jets de sauvegarde et résistance à la magie protègent contre certains de ces effets (voir la description de chaque sort pour de plus amples renseignements).

Un site donné ne peut recevoir qu'une *sanctification* (et son sort associé) à la fois.

Sanctification contre *sanctification maléfique*, mais ne le dissipe pas.

Composantes matérielles : herbes, huiles rares et encens, pour une valeur totale de 1 000 po, plus 1 000 po par niveau du sort associé.

Sanctification maléfique

Évocation [Mal]

Niveau : Dru 5, Prê 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 24 heures

Portée : contact

Zone d'effet : émanation de 12 m de rayon à partir du point touché

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : voir description

Ce sort transforme un site ou bâtiment en lieu sacré, ce qui a trois effets distincts :

Premièrement, le site est défendu comme par un *cercle magique contre le Bien*.

Deuxièmement, tous les tests de Charisme effectués dans le but de repousser les morts-vivants subissent un malus de malaisance de -4, tandis que ceux qui visent à les contrôler bénéficient d'un bonus de malaisance de +4. La résistance à la magie ne protège pas contre cet effet. (La version de druide ne produit pas cet effet.)

Enfin, le personnage peut associer un sort de son choix au site *sanctifié*. Le sort en question fonctionne pendant une année entière, sur l'ensemble du site, quelles que soient sa durée et sa zone d'effet normales. Le prêtre (ou druide) choisit si l'effet du sort s'applique à toutes les créatures, à celles qui partagent ses convictions religieuses ou son alignement ou, au contraire, à celles de confession ou d'alignement différents. Il est par exemple possible de générer un effet de type *bénédiction*, aidant toutes les créatures de même alignement que le personnage dans la zone d'effet ou, au contraire, une *imprécation* affaiblissant les individus de religion ou d'alignement opposés. Au terme de l'année, l'effet cesse de lui-même, mais il suffit de jeter une nouvelle fois *sanctification maléfique* pour le renouveler.

Les sorts qu'il est possible d'associer à sanctification maléfique sont les suivants : *aide*, *ancre dimensionnelle*, *bénédiction*, *détection de la magie*, *détection du Bien*, *détection du mensonge*, *dissipation de la magie*, *don des langues*, *endurance aux énergies destructives*, *frayeur*, *imprécation*, *liberté de mouvement*, *lumière du jour*, *protection contre la mort*, *protection contre les énergies destructives*, *regain d'assurance*, *rejet de l'invisibilité*, *résistance aux énergies destructives*, *silence*, *ténèbres*, *ténèbres profondes* et *zone de vérité*. Jets de sauvegarde et résistance à la magie protègent contre certains de ces effets (voir la description de chaque sort pour de plus amples renseignements).

Un site donné ne peut recevoir qu'une *sanctification maléfique* (et son sort associé) à la fois.

Sanctification maléfique contre *sanctification* mais ne le dissipe pas.

Composantes matérielles : herbes, huiles rares et encens, pour une valeur totale de 1 000 po, plus 1 000 po par niveau du sort associé, le cas échéant.

Sanctuaire

Abjuration

Niveau : Prê 1, Protection 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : non

Une fois le personnage protégé par *sanctuaire*, tout adversaire tentant de l'attaquer, ou de le prendre pour cible avec un sort, doit commencer par réussir un jet de Volonté. En cas de succès, il n'est pas affecté par le sort et peut agir normalement. Dans le cas contraire, il est incapable d'attaquer le bénéficiaire (mais perd tout de même l'action correspondante) et ne peut lui faire le moindre mal tant que dure le sort. Les créatures qui n'agressent pas le personnage ne sont pas affectées par *sanctuaire*. Le sort n'empêche pas l'individu protégé d'être menacé par des sorts de zone ou à effet. Le bénéficiaire peut agir à sa guise et lancer librement des sorts qui ne sont pas offensifs. Mais s'il attaque qui que ce soit, le sort cesse de faire effet. Un prêtre protégé par *sanctuaire* peut par exemple soigner les blessures de ses compagnons, mais aussi lancer *bénédiction*, convoquer des monstres, etc.

Sanctuaire secret

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : cube de 9 m d'arête/niveau (F)

Durée : 24 heures (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort offre une certaine intimité. Toute créature observant la zone depuis l'extérieur ne distingue qu'une masse sombre et brumeuse. Même la vision dans le noir ne saurait la pénétrer. Nul son, quel que soit son volume, ne sort de la zone, aussi est-il inutile de tendre l'oreille pour les créatures situées à l'extérieur. Celles qui se trouvent à l'intérieur voient normalement.

Les sorts de Divination (scrutation) ne permettent pas de distinguer ce qui se trouve dans la zone. Les créatures qui y sont présentes sont immunisées contre *détection de pensées*. Les deux camps sont incapables de communiquer oralement (tout simplement parce que les sons sont bloqués), mais le sort n'empêche pas d'autres formes de communication de fonctionner (*communication à distance, message, télépathie entre un mage et son familier, etc.*).

Le sort n'empêche pas davantage créatures et objets d'entrer dans la zone ou d'en sortir.

Enfin, il est possible d'user de *permanence* sur un *sanctuaire secret*.

Composantes matérielles : une mince feuille de plomb, un morceau de verre opaque, un bout de coton ou d'étoffe, et de la chrysolite réduite en poudre.

Saut

Transmutation

Niveau : Dru 1, Ens/Mag 1, Rôd 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

Le sujet bénéficie d'un bonus d'altération de +10 aux tests de Saut. Ce bonus d'altération passe à +20 au niveau 5 de lanceur de sorts, et à +30 (le maximum) au niveau 9 de lanceur de sorts.

Composante matérielle : une patte arrière de sauterelle, que l'on casse en prononçant l'incantation.

Scœu du serpent

Invocation (création) [force]

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : livre ou texte touché

Durée : permanente ou jusqu'à utilisation ; jusqu'à libération ou 1d4 jours + 1 jour/niveau (voir description)

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule

Résistance à la magie : non

Au terme de l'incantation, un symbole s'inscrit au cœur d'un texte (livre, parchemin, carte, etc.), long de 30 mots ou plus. Dès que quelqu'un le lit, un serpent de couleur ambrée apparaît et frappe aussitôt le lecteur (à condition qu'une ligne d'effet existe entre le symbole et la cible). Il convient de noter que le seul fait de voir le texte ne déclenche pas le sort ; il doit être lu délibérément. La cible a droit à un jet de Réflexes. Si elle le réussit, le serpent se dissipe dans une lueur brune accompagnée d'un peu de fumée de même teinte et d'un bruit sourd. Dans le cas contraire, elle se retrouve prisonnière d'une bulle scintillante de couleur ambrée, qui l'immobilise pendant 1d4 jours, +1 jour par niveau du lanceur de sorts (à moins que ce dernier ne décide de la relâcher plus tôt).

Tant qu'il reste enfermé dans le champ de force, le sujet ne vieillit pas. Il cesse également de respirer et de dormir, n'a ni faim ni soif, et ne peut pas récupérer ses sorts. Il est dans un état d'animation suspendue, sans

conscience du monde qui l'entoure. Il peut être blessé, voire tué, par des forces extérieures, car la bulle de stase ne le protège pas des attaques. S'il tombe entre -1 et -9 points de vie, il ne perd pas davantage de pv, mais son état ne se stabilise pas non plus avant la fin de la durée indiquée.

Le symbole dissimulé ne peut pas être remarqué par des moyens normaux, et *détection de la magie* révèle seulement que le texte entier est magique. En cas de succès, *dissipation de la magie* fait disparaître un *sceau du serpent*. *Effacement* aussi, mais en détruisant la page tout entière. Il est possible de lancer *sceau du serpent* avec d'autres sorts dissimulant ou modifiant le contenu d'un texte, comme par exemple *page secrète*.

Composantes matérielles : de la poudre d'ambre (500 po minimum), une écaille de serpent et une pincée de spores de champignon.

Scrutation

Divination (scrutation)

Niveau : Bard 3, Dru 4, Ens/Mag 4, Prê 5

Composantes : V, G, M/FD, F

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : voir description

Effet : capteur magique

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet d'espionner une créature, laquelle peut se trouver à n'importe quelle distance. Si le sujet réussit un jet de Volonté, le sort échoue. La difficulté dépend de la connaissance que le jeteur de sorts a du sujet et des liens qui les unissent. Si la cible se trouve dans un autre plan d'existence, le jet de Volonté s'accompagne d'un malus de +5.

Connaissance	DD
Aucune*	+10
Rapportée (le personnage a seulement entendu parler du sujet)	+5
Personnelle (le personnage a déjà rencontré le sujet)	0
Grande (le personnage connaît bien le sujet)	-5

* Pour pouvoir l'espionner, le lanceur de sorts doit posséder un lien le rapprochant d'une créature qu'il ne connaît pas (voir ci-dessous)

Lien	Bonus au jet de Volonté
Esquisse ou portrait	-5
Possession matérielle ou vêtement	-4
Partie du corps (mèche de cheveux, rognures d'ongles, etc.)	-10

En cas d'échec au jet de sauvegarde, le personnage voit (mais n'entend pas) le sujet et ses environs immédiats (3 mètres dans toutes les directions). Si le sujet se déplace, le capteur le suit jusqu'à 45 mètres par round.

Comme dans le cas de tous les sorts de Divination (scrutation), le capteur bénéficie de toutes les facultés visuelles du lanceur de sorts, ce qui inclut les effets magiques. Ceux qui suivent ont 5 % de chances par niveau de lanceur de sorts de fonctionner correctement : *détection de la Loi*, *détection de la magie*, *détection du Bien*, *détection du Chaos*, *détection du Mal* et *message*.

En cas de réussite au jet de sauvegarde, le personnage ne peut pas tenter de nouvelle scrutation sur le sujet avant 24 heures.

Composantes matérielles profanes : un œil de faucon, d'aigle ou de rukh, auquel on ajoute un peu d'acide nitrique, de cuivre et de zinc.

Focaliseur profane : un miroir d'argent poli réalisé avec le plus grand soin et valant au moins 1 000 po. Ses dimensions doivent être au moins de 1,20 mètre de long sur 60 centimètres de large.

Focaliseur divin (prêtre) : un bassin d'eau bénite coûtant au minimum 100 po.

Focaliseur divin (druide) : un bassin naturel.

Scrutation suprême

Divination (scrutation)

Niveau : Bard 6, Dru 7, Ens/Mag 7, Prê 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Durée : 1 heure/niveau

Ce sort est semblable à *scrutation*, sauf pour ce qui est des détails indiqués ci-dessus. Les sorts suivants peuvent être lancés par l'intermédiaire du capteur sans risque d'échec : *détection de la Loi*, *détection du Bien*, *détection du Chaos*, *détection du Mal*, *don des langues*, *lecture de la magie* et *message*.

Séquestration

Invocation (convocation)

Niveau : Ens/Mag 8

Composantes : V, G, M, (F) (voir description)

Temps d'incantation : 1 action simple ou voir description

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : permanente (voir description)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui (voir description)

Séquestration enferme l'énergie vitale de la cible (et son corps) dans une pierre précieuse.

La gemme retient son prisonnier indéfiniment, à moins qu'elle ne soit brisée, auquel cas la victime se matérialise de nouveau. Si la créature enfermée est une puissante entité d'un autre plan (ou un personnage de haut niveau emprisonné dans un plan autre que le sien), l'individu qui la libère en détruisant la gemme peut la forcer à lui rendre un service. Si cette demande n'est pas faite immédiatement, l'ancien détenu est libre d'agir comme il l'entend.

Le sort peut être déclenché de deux façons, au choix :

Incantation. La première méthode consiste à lancer *séquestration* comme n'importe quel autre sort, en récitant normalement l'incantation (action simple). La cible a alors droit à un jet de Volonté et sa résistance à la magie peut également lui permettre d'échapper à l'attaque. Si le nom de la créature est prononcé lors de l'incantation, sa résistance à la magie ne la protège plus et le DD du jet de sauvegarde augmente de +2. Si la cible résiste, la gemme vole en éclats.

Déclenchement différé. La seconde méthode est bien plus insidieuse, car elle implique de faire accepter à la cible un objet sur lequel est inscrit le dernier mot de l'incantation. C'est au moment du contact entre la créature et l'objet que le sort se déclenche. Le nom de la créature et le mot de commande doivent tous deux être gravés sur la gemme lorsque celle-ci est enchantée. Il est possible de lancer un sort d'*attirance* sur l'objet déclencheur pour inciter la victime à le prendre. Dès que cette dernière commet l'erreur de s'en saisir, son énergie vitale est immédiatement aspirée dans la pierre précieuse, sans jet de sauvegarde ou de résistance à la magie.

Composante matérielle : avant de pouvoir lancer ce sort, il faut commencer par se procurer une gemme valant au moins 1 000 po par niveau ou dé de vie de la cible (il faut donc un joyau de 10 000 po ou plus pour enfermer un monstre à 10 DV). Si la pierre précieuse n'est pas assez chère, elle éclate automatiquement quand on tente de jeter le sort. (Il est impossible de savoir quel est le niveau de la cible, car il s'agit là d'un concept abstrait. À force de recherches, le mage peut toutefois découvrir la valeur de la gemme nécessaire, ce qui revient au même.

Rappelez-vous toutefois que cette valeur peut augmenter si la cible change de niveau.)

Focaliseur (uniquement en cas de déclenchement différé) : si la seconde méthode est utilisée, le mage doit également préparer l'objet de son choix comme indiqué ci-dessus.

Serviteur invisible

Invocation (création)

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : 1 serviteur invisible, dénué de forme et d'intelligence

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le *serviteur invisible* est une entité dénuée de forme et d'intelligence qui accomplit les tâches simples que son créateur juge bon de lui confier. Il peut aller chercher des objets, ouvrir les portes (à condition qu'elles ne soient pas coincées), tirer la chaise du maître des lieux pour l'aider à s'asseoir, faire le ménage, etc. Il n'exécute qu'une

seule tâche à la fois, mais la répète inlassablement jusqu'à ce qu'on lui dise de faire autre chose. On peut donc lui ordonner, par exemple, de lessiver le plancher, puis se désintéresser totalement de lui tant qu'il reste à portée. Il ne peut ouvrir que les portes, couvercles et tiroirs normaux. Sa Force est réduite (2 seulement, ce qui lui permet à peine de soulever 10 kilos ou de tirer jusqu'à 50 kilos). Il peut déclencher les pièges, mais seulement en leur imprimant un maximum de 10 kilos de pression, ce qui signifie que certains ne s'actionneront pas à son contact. Il est incapable de réaliser les tâches nécessitant un test de compétence affublé d'un DD de 10 ou plus ou un test de compétence n'étant pas innée. Sa vitesse de déplacement est de 4,50 mètres.

Le serviteur est incapable de combattre de quelque façon que ce soit. Rien ne peut le tuer, mais il se dissipe s'il subit un total de 6 points de dégâts infligés par des attaques de zone (il n'a pas droit au moindre jet de sauvegarde). Il cesse d'exister dès que son créateur tente de l'envoyer trop loin (c'est-à-dire en dehors des limites de portée).

Composante matérielle : un bout de ficelle et un peu de bois.

Signature magique

Universel

Niveau : Ens/Mag 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 0 m

Effet : 1 rune ou marque personnelle devant tenir dans un carré de 30 cm de côté

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet au magicien d'apposer sa signature ou marque personnelle, qui ne peut comprendre plus de six caractères distincts. Au choix, le symbole peut être visible ou invisible. La rune s'inscrit dans n'importe quel matériau (même la pierre ou le métal), sans pour autant endommager l'objet sur lequel elle est placée. Si la marque est invisible, *déttection de la magie* l'entoure d'une aura qui la rend visible (mais elle n'en devient pas forcément compréhensible pour autant). *Détection de l'invisibilité*, *vision lucide*, une *gemme de vision* ou une *robe de vision totale* permettent également de repérer une rune invisible. *Lecture de la magie* révèle les mots contenus dans la signature, le cas échéant. Rien ne permet de dissiper la rune, qui peut être effacée normalement par son créateur ou grâce au sort *effacement*. Si on la trace sur un être vivant, elle s'atténue peu à peu et disparaît au bout d'un mois environ.

Il est nécessaire d'apposer sa *signature magique* sur un objet avant de lancer *invocation instantanée* dessus (voir la description de ce sort pour plus de détails).

Silence

Illusion (hallucination)

Niveau : Bard 2, Prê 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : émanation de 6 m de rayon, centrée sur une créature, un objet ou un point donné

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description) ou aucun (objet)

Résistance à la magie : oui (voir description) ou non (objet)

Au terme de l'incantation, un silence absolu s'abat sur la zone choisie par le personnage. Tous les sons cessent d'exister : les conversations s'interrompent, il est impossible de jeter le moindre sort à composante verbale et nul bruit n'entre dans la zone ou n'en sort. *Silence* peut être lancé n'importe où (il n'est pas nécessaire de prendre un objet pour cible), mais sa zone d'effet reste stationnaire, à moins qu'on ne le jette sur une créature (dans ce cas, elle se déplace avec). Un individu ne désirant pas être pris pour cible par le sort peut y échapper en réussissant un jet de Volonté (et, le cas échéant, grâce à sa résistance à la magie). Les objets détenus par une créature ont eux aussi droit à un jet de sauvegarde (et à un éventuel test de résistance à la magie), de même que les objets magiques émettant des bruits, mais ce n'est pas le cas des objets n'appartenant à personne ou des points ne correspondant à rien de solide. Ce sort prodigue une fantastique protection contre les attaques de son ou de langage, telles qu'*injonction*, le chant d'une harpie, un *cor de dévastation*, etc.

Simulacre

Illusion (ombre)

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G, M, PX

Temps d'incantation : 12 heures

Portée : 0 m

Effet : 1 double

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort crée un simulacre illusoire de la créature choisie. Ce double est partiellement réel, et formé à partir de neige ou de glace. Il ressemble à s'y méprendre à l'original, mais des différences existent toutefois : il n'a que la moitié des niveaux ou dés de vie de la créature qu'il reproduit (ce qui inclut points de vie, dons, degrés de compétence et pouvoirs spéciaux). Il est impossible de créer le simulacre d'une créature ayant deux fois plus de niveaux ou dés de vie que le niveau de lanceur de sorts du personnage. Le mage doit effectuer un test de Déguisement au moment de l'incantation, afin de déterminer si le double qu'il obtient est une copie fidèle. Une créature connaissant l'original détectera la ruse en réussissant un test de Détection (opposé au test de Déguisement du lanceur de sorts) ou un test de Psychologie (DD 20).

Le simulacre est en permanence sous le contrôle de son créateur. Il n'existe aucun lien télépathique entre les deux, ce qui signifie que le personnage doit lui transmettre ses instructions d'une autre façon. Le double ne peut jamais devenir plus puissant (il lui est impossible de gagner des niveaux ou d'augmenter ses caractéristiques). S'il est détruit, il se retrouve en neige et fond rapidement. S'il est seulement endommagé, il est possible de le remettre en état à condition de disposer d'un laboratoire de magie et de suivre un processus complexe exigeant au moins 1 jour et 100 po par point de vie à restituer à la créature.

Composante matérielle : le sort est lancé sur une forme grossièrement modelée à même la neige ou la glace, forme dans laquelle doit se trouver un peu de l'individu à copier (cheveux, ongles, etc.). Cette incantation nécessite également de la poudre de rubis, pour une valeur minimale de 100 po par DV du simulacre à créer.

Coût en points d'expérience : 100 PX par DV du simulacre à créer (1 000 PX minimum)..

Simulacre de vie

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 heure/niveau ou jusqu'à utilisation (voir description)

Le mage manipule les pouvoirs de la mort pour échapper à cette dernière dans une certaine mesure. Tant que ce sort fait effet, le personnage gagne un nombre de points de vie temporaires égal à $1d10 + 1$ par niveau de lanceur de sorts (+10 maximum).

Composante matérielle : un peu d'alcool à l'aide duquel le mage dessine des sceaux sur son corps lors de l'incantation. Les sceaux en question sont invisibles une fois l'alcool évaporé.

Soins importants

Invocation (guérison)

Niveau : Bard 3, Dru 4, Guérison 3, Pal 4, Prê 3, Rôd 4

Ce sort est semblable à *soins légers*, si ce n'est qu'il guérit $3d8$ points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +35).

Soins importants de groupe

Invocation (guérison)

Niveau : Dru 8, Prê 7

Ce sort est semblable à *soins légers de groupe*, si ce n'est qu'il guérit $3d8$ points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +35).

Soins intensifs

Invocation (guérison)

Niveau : Bard 4, Dru 5, Guérison 4, Prê 4

Ce sort est semblable à *soins légers*, si ce n'est qu'il guérit 4d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20).

Soins intensifs de groupe

Invocation (guérison)

Niveau : Dru 9, Guérison 8, Prê 8

Ce sort est semblable à *soins légers de groupe*, si ce n'est qu'il guérit 4d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +40).

Soins légers

Invocation (guérison)

Niveau : Bard 1, Dru 1, Guérison 1, Pal 1, Prê 1, Rôd 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 dégâts (inoffensif) (voir description)

Résistance à la magie : oui (inoffensif) (voir description)

En posant les mains sur une créature vivante, le personnage lui transmet de l'énergie positive qui lui permet de récupérer 1d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5).

Les morts-vivants étant animés d'énergie négative, ce sort leur inflige des dégâts plutôt qu'il ne les soigne. Un jet de Volonté réussi leur permet toutefois de ne subir que des dégâts réduits de moitié.

Soins légers de groupe

Invocation (guérison)

Niveau : Bard 5, Dru 6, Guérison 5, Prê 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature/niveau, chacune devant se trouver à 9 m ou moins des autres

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 dégâts (inoffensif) ou Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui (inoffensif) ou oui (voir description)

Le personnage transmet de l'énergie positive qui lui permet de soigner 1d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +25) à chacune des créatures choisies.

Les morts-vivants étant animés d'énergie négative, ce sort leur inflige des dégâts plutôt qu'il ne les soigne. Un jet de Volonté réussi leur permet toutefois de ne subir que des dégâts réduits de moitié.

Soins modérés

Invocation (guérison)

Niveau : Bard 2, Dru 3, Guérison 2, Pal 3, Prê 2, Rôd 3

Ce sort est semblable à *soins légers*, si ce n'est qu'il guérit 2d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10).

Soins modérés de groupe

Invocation (guérison)

Niveau : Bard 6, Dru 7, Prê 6

Ce sort est semblable à *soins légers de groupe*, si ce n'est qu'il guérit 2d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +30).

Soins superficiels

Invocation (guérison)

Niveau : Dru 0, Prê 0

Ce sort est semblable à *soins légers*, si ce n'est qu'il guérit juste 1 point de dégâts.

Sommeil

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : 1 ou plusieurs créatures vivantes dans un rayonnement de 3 m de rayon

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort endort 4 DV de créatures. Les créatures les plus faibles sont affectées les premières. Lorsque leurs DV sont équivalents, se sont les plus proches du point d'origine du rayonnement qui sont atteintes en priorité. Les DV qui ne suffisent pas pour affecter la cible suivante sont perdus.

Les créatures endormies sont sans défense. Elles se réveillent si on les gifle ou si on les frappe, mais le bruit normal ne suffit pas. Réveiller un compagnon constitue une action simple.

Sommeil reste sans effet sur les créatures inconscientes, les morts-vivants ou les créatures artificielles.

Composante matérielle : une pincée de sable fin, une poignée de pétales de rose ou un criquet vivant.

Sommeil profond

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Ce sort est semblable à *sommeil*, si ce n'est qu'il affecte 10 DV de créatures.

Songe

Illusion (fantasme)[mental]

Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : illimitée

Cible : créature vivante touchée

Durée : voir description

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le personnage, ou un messager qu'il touche lors de l'incantation, transmet un message onirique (sous forme de rêve) à un autre individu. Au début de l'incantation, le jeteur de sorts doit nommer le destinataire du message ou l'identifier de telle sorte qu'il soit impossible de se tromper sur son identité. Le messager entre en transe, apparaît dans les rêves du destinataire et délivre le texte qu'on l'a chargé de transmettre. La longueur du message n'est pas limitée, et celui qui le reçoit s'en rappelle parfaitement au réveil. La communication ne s'effectue que dans un sens : le destinataire ne peut pas renvoyer de réponse ou poser de question, et le messager n'apprend rien en observant les rêves de la cible. Une fois sa mission accomplie, le messager réintègre son corps sans attendre. La durée du sort est égale au temps nécessaire pour s'infiltrer dans l'univers onirique de la cible et délivrer le message prévu.

Si le destinataire n'est pas endormi au début du sort, le messager a le choix entre se réveiller (ce qui met un terme immédiat au sort) ou rester en transe. S'il attend de la sorte que la cible s'endorme, il peut délivrer normalement son message. Dans le cas où le messager est dérangé, la transe s'interrompt et le sort s'achève. Les créatures qui ne dorment ni ne rêvent jamais (telles que les elfes, mais pas les demi-elfes) ne peuvent pas être contactées à l'aide de *songe*.

Tant que le messager est en transe, il n'a pas conscience du monde qui l'entoure. Il est sans défense, tant physiquement que mentalement (il rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde, par exemple).

Son imaginaire

Illusion (chimère)

Niveau : Bard 0, Ens/Mag 0

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : sons illusoires

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction)

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de créer un son d'intensité stable ou changeante (montante, descendante, approchante, etc.). Le personnage choisit le type de bruit qu'il souhaite obtenir au cours de l'incantation, et il lui est par la suite impossible de le modifier.

Le volume du son dépend du niveau du personnage, qui peut générer autant de bruit que quatre humains normaux par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de vingt humains). Il est possible de faire croire que des gens chantent ou crient non loin, ou qu'ils marchent, qu'ils courent, etc. Le son généré peut prendre n'importe quelle forme, du moment qu'il ne dépasse pas les limites de volume imposées. Une horde de rats courant et criant produit autant de bruit que huit humains se livrant au même exercice. Le rugissement d'un lion fait autant de bruit que seize humains, contre vingt humains pour le feulement d'un tigre sanguinaire.

À noter que *son imaginaire* permet d'augmenter fortement l'efficacité d'*image silencieuse*.

Composante matérielle : un peu de cire ou de laine brute.

Souhait

Universel

Niveau : Ens/Mag 9

Composantes : V, PX

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : voir description

Cible, effet ou zone d'effet : voir description

Durée : voir description

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui

Souhait est le sort ultime pour les magiciens et les ensorceleurs. Il suffit en effet que ceux qui le maîtrisent expriment un souhait pour que le tissu de la réalité se modifie selon leurs désirs. Mais même un sort aussi puissant a ses limites.

Un *souhait* permet d'obtenir l'une des réalisations suivantes :

- Reproduire n'importe quel sort de magicien ou d'ensorceleur du 8^e niveau maximum, à condition qu'il ne fasse pas partie d'une école de magie interdite au personnage.
- Reproduire n'importe quel autre sort (de prêtre, druide, etc.) du 6^e niveau maximum, à condition qu'il ne fasse pas partie d'une école de magie interdite au personnage.
- Reproduire n'importe quel sort de magicien ou d'ensorceleur du 7^e niveau maximum, même s'il fait partie d'une école de magie interdite au personnage.
- Reproduire n'importe quel autre sort du 5^e niveau maximum, même s'il fait partie d'une école de magie interdite au personnage.
- Annuler ou contrer les effets de nombreux sorts néfastes, tels que *quête* ou *aliénation mentale*.
- Créer un objet précieux, voire un objet magique, dont la valeur ne peut pas dépasser 25 000 po.
- Accorder à une créature un bonus inné de +1 à l'une de ses caractéristiques. Deux à cinq *souhaits* lancés à la suite peuvent ainsi conférer un bonus inné allant de +2 à +5 (+2 avec deux *souhaits*, +3 avec trois, etc.). Ces bonus étant instantanés, il est impossible de les dissiper. Aucun bonus inné ne peut dépasser +5 pour une valeur de caractéristique donnée, et ce type de bonus n'est pas cumulatif (si une caractéristique bénéficie de plusieurs bonus innés différents, seul le plus important est pris en compte, d'où l'intérêt de jeter les *souhaits* à la suite, comme indiqué ci-dessus).
- Soigner les blessures et les maladies. Un seul *souhait* permet de soigner une créature par niveau de lanceur de sorts, toutes devant être guéries du même mal (le personnage pourra ainsi soigner toutes les blessures de son groupe ou tous ses compagnons empoisonnés, mais pas les deux en même temps). Un *souhait* ne permet pas de récupérer les points d'expérience perdus en lançant certains sorts, ni le niveau ou les points de Constitution perdus en revenant à la vie.
- Ramener les morts à la vie. Un *souhait* peut produire l'effet de *résurrection* sur la créature désignée par le mage. Il est possible de faire revivre de la sorte un individu dont le corps a été détruit, mais cela exige deux

souhaits différents (un pour reconstituer la dépouille, et le second pour lui redonner vie). Comme indiqué ci-dessus, un *souhait* n'empêche pas un personnage ressuscité de perdre un niveau ou 2 points de Constitution).

- Transporter les voyageurs. Un souhait permet d'emmener une créature par niveau de lanceur de sorts et de la faire réapparaître dans n'importe quel plan, en un point choisi par le personnage, quelles que soient les conditions en vigueur au lieu de destination. Une cible refusant d'être transportée de la sorte a droit à un jet de Volonté (et de résistance à la magie, le cas échéant).

- Changer le cours des événements. Un *souhait* peut modifier le passé récent, en permettant de rejouer un jet de dés effectué lors du dernier round (ce qui inclut le tour de jeu précédent du personnage lui-même). La trame de la réalité se modifie de manière à se conformer au nouveau résultat. Par exemple, le *souhait* peut annuler un jet de sauvegarde réussi de l'adversaire, un coup critique, un jet de sauvegarde raté d'un compagnon, etc. À noter que le nouveau jet de dés peut être aussi mauvais, voire pire, que le premier. Si la cible ne souhaite pas être affectée, un jet de Volonté réussi (et de résistance à la magie, le cas échéant) lui permet d'échapper à l'effet du sort.

Le mage peut tenter d'obtenir des résultats plus puissants que ceux présentés ci-dessus, mais cela est extrêmement hasardeux, car le *souhait* risque alors de prendre une tournure pernicieuse (il peut pervertir les intentions du personnage en lui accordant littéralement ce qu'il a demandé, même si ce n'était pas ce qu'il souhaitait vraiment). Par exemple, un ensorceleur demandant un *bâton de thaumaturge* court le risque d'être téléporté à côté du possesseur actuel de l'objet... et un magicien souhaitant devenir immortel pourrait bien se retrouver enfermé dans un espace extradimensionnel (similaire à celui créé par le sort *emprisonnement*) dans lequel il pourra "vivre" éternellement.

Les sorts reproduits grâce à *souhait* s'accompagnent normalement d'un jet de sauvegarde et/ou de résistance à la magie, mais leur DD est le même que celui d'un sort du 9^e niveau.

Composante matérielle : si le *souhait* reproduit un sort exigeant une composante matérielle valant au moins 10 000 po, le personnage doit l'avoir pour que son *souhait* prenne effet.

Coût en points d'expérience : le coût minimum d'un *souhait* est de 5 000 PX. Quand un *souhait* reproduit les effets d'un sort affichant un coût en points d'expérience, le personnage doit s'acquitter de 5 000 PX ou dudit coût (choisir le plus élevé). Quand un *souhait* crée ou renforce un objet magique, le personnage doit payer deux fois le coût en points d'expérience normal, plus 5 000 PX.

Souhait limité

Universel

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G, PX

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : voir description

Cible, effet ou zone d'effet : voir description

Durée : voir description

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : oui

Souhait limité permet de créer n'importe quel effet magique, ou presque. Il peut par exemple servir pour :

- Reproduire n'importe quel sort de magicien ou d'ensorceleur du 6^e niveau maximum, à condition qu'il ne fasse pas partie d'une école de magie interdite au personnage.
- Reproduire n'importe quel autre sort (de prêtre, druide, etc.) du 5^e niveau maximum, à condition qu'il ne fasse pas partie d'une école de magie interdite au personnage.
- Reproduire n'importe quel sort de magicien ou d'ensorceleur du 5^e niveau maximum, même s'il fait partie d'une école de magie interdite au personnage.
- Reproduire n'importe quel autre sort du 4^e niveau maximum, même s'il fait partie d'une école de magie interdite au personnage.
- Annuler ou contrer les effets de nombreux sorts néfastes, tels que *quête* ou *aliénation mentale*.
- Produire n'importe quel effet similaire aux précédents en termes de puissance relative (par exemple, s'arranger pour qu'une créature touche automatiquement lors de sa prochaine attaque, ou pour que son prochain jet de sauvegarde s'accompagne d'un malus de -7).

Les sorts reproduits grâce à *souhait limité* s'accompagnent tout à fait normalement d'un jet de sauvegarde et/ou de résistance à la magie, mais leur DD est le même que celui d'un sort du 7^e niveau. Quand un *souhait limité* duplique un sort coûtant des points d'expérience, le mage perd 300 PX ou le coût exact du sort (c'est le total le plus élevé qui est systématiquement appliqué). De même, si le *souhait limité* reproduit un sort exigeant une composante matérielle valant au moins 1 000 po, le personnage doit l'avoir pour que son *souhait* prenne effet.

Coût en points d'expérience : 300 PX ou plus (voir ci-dessus).

Sphère d'invisibilité

Illusion (hallucination)

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Zone d'effet : sphère de 3 m de rayon autour de la créature ou de l'objet touché

Ce sort est semblable à *invisibilité*, si ce n'est qu'il rend invisibles toutes les créatures situées à 3 mètres ou moins du sujet (ou de l'objet) choisi comme point central. L'effet se déplace avec le sujet.

Les individus affectés par ce sort se voient normalement. Ils redeviennent visibles dès qu'ils sortent de la sphère, mais les créatures qui y pénètrent une fois l'incantation achevée ne deviennent pas invisibles. Les individus affectés (autres que le sujet) redeviennent visibles dès qu'ils attaquent, mais leurs compagnons restent invisibles. Par contre, si le sujet déclenche une attaque, le sort s'achève instantanément et tous ses compagnons redeviennent visibles en même temps que lui.

Sphère d'isolement

Évocation [force]

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : sphère de 30 cm de diamètre/niveau, centrée sur une créature

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule

Résistance à la magie : oui

Une sphère de force scintillante englobe la créature désignée, à condition que celle-ci soit suffisamment petite pour tenir à l'intérieur. Elle garde la cible prisonnière jusqu'à la fin de la durée indiquée. Seuls *désintégration*, une *baguette d'annulation*, un *sceptre d'obliération* ou *dissipation de la magie* prenant spécifiquement la *sphère d'isolement* pour cible peuvent le détruire. Toutes ces méthodes détruisent la sphère sans faire le moindre mal au sujet. Rien ne peut passer au travers de ses parois, dans un sens comme dans l'autre, mais le prisonnier respire normalement. Il peut se débattre, mais cela n'a pas d'autre effet que de déplacer très légèrement la sphère. Celle-ci peut être bougée, soit par les efforts de son captif, soit par des intervenants extérieurs.

Composantes matérielles : deux hémisphères de même taille, constitués, l'un de cristal transparent, et l'autre de gomme arabique.

Sphère de feu

Évocation [feu]

Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : sphère de 1,50 m de rayon

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule

Résistance à la magie : oui

Cette incantation génère une boule de feu qui roule dans la direction indiquée par son créateur et brûle tout ce qu'elle touche. Elle se déplace de 9 mètres par round et peut faire des bonds de 9 mètres pour atteindre ses cibles. Dès qu'elle atteint une créature, elle s'immobilise pour 1 round, le temps de lui infliger 2d6 points de dégâts de feu (la cible peut s'en prémunir en réussissant un jet de Réflexes). La *sphère enflammée* passe au-dessus des obstacles hauts de 1,20 mètre maximum (murets, meubles bas, etc.). Les matériaux inflammables s'enflammat à son contact. Elle éclaire autant qu'une torche.

La sphère se déplace tant que son créateur la dirige (il lui en coûte une action de mouvement à chaque round). Sinon, elle s'immobilise et continue de brûler jusqu'au terme de la durée indiquée. On peut l'éteindre par tous les moyens permettant de venir à bout d'un feu de cette taille. Sa surface est spongieuse, et les chocs n'infligent pas d'autres dégâts que ceux occasionnés par les flammes. Elle est incapable de pousser une créature refusant de s'écartier ou de traverser un obstacle solide. Elle disparaît dès qu'elle sort des limites de portée.

Composantes matérielles profanes : une pincée de suie, un peu de soufre et quelques grammes de poudre de fer.

Sphère glaciale

Évocation [froid]

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Cible, effet ou zone d'effet : voir description

Durée : instantanée ou 1 round/niveau (voir description)

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)

Résistance à la magie : oui

Sphère glaciale crée un globe d'énergie glacée qui jaillit des mains tendues du personnage et explose dans un rayonnement de 6 mètres de diamètre, infligeant 1d6 points de dégâts de froid par niveau de lanceur de sorts (15d6 maximum) aux créatures situées dans la zone. Les créatures élémentaires de l'Eau subissent quant à elles 1d8 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (maximum 15d8).

Si la *sphère glaciale* frappe un plan d'eau ou un liquide majoritairement constitué d'eau (ce qui n'inclut pas les créatures constituées d'eau), elle gèle instantanément le liquide sur une profondeur de 15 centimètres et une surface de 9 m² (un carré de 3 mètres de côté) par niveau de lanceur de sorts (135 m² maximum). La glace persiste 1 round par niveau de lanceur de sorts. Quiconque nageait dans la zone affectée est pris dans une gangue de glace, dont il peut se dégager (au prix d'une action complexe) en réussissant un test de Force ou d'Évasion (DD 25).

Une fois l'incantation terminée, le personnage peut retenir le globe s'il le souhaite. Il s'agit alors d'un sort de contact. Le personnage peut le retenir jusqu'à 1 round par niveau, au terme desquels la *sphère glaciale* explose, prenant pour centre le mage (qui n'a pas droit à un jet de sauvegarde pour résister à ses effets). Pour lancer un globe retenu, il faut entreprendre une action simple.

Focaliseur : une petite sphère en cristal.

Sphère téléguidée

Évocation [force]

Niveau : Ens/Mag 8

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : sphère de 30 cm de diamètre/niveau, centrée sur plusieurs créatures ou objets

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort est semblable à *sphère d'isolement*, avec un effet supplémentaire : il met quasiment les créatures ou objets qu'il enferme en état d'apesanteur. Tout objet ou individu pris dans la sphère ne pèse qu'un seizième de son poids. Le mage peut déplacer le globe par télékinésie, à condition que le poids total (avant division par seize) ne dépasse pas 2 500 kilos. La distance à laquelle la sphère peut être contrôlée de cette manière correspond à une portée moyenne (30 mètres + 3 mètres par niveau de lanceur de sorts).

Le lanceur de sorts déplace la sphère en se concentrant. Il peut commencer à la bouger dès le round suivant l'incantation. En se concentrant pendant 1 round (action simple), il déplace la sphère de 9 mètres. S'il arrête de se concentrer, elle s'immobilise (si elle se trouve en contact avec le sol) ou tombe par terre, après quoi elle cesse de bouger. Le personnage peut reprendre le contrôle de la sphère à tout moment.

La sphère tombe de 18 mètres par round seulement, ce qui ne constitue pas une vitesse suffisante pour infliger des dégâts à ses occupants.

Le mage peut déplacer la sphère par télékinésie même s'il se trouve à l'intérieur.

Composantes matérielles : deux petites barres de métal aimanté et deux hémisphères de même taille, constitués, l'un de cristal transparent, et l'autre de gomme arabique.

Sphère prismatique

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 9, Protection 9, Soleil 9

Composantes : V

Portée : 3 m

Effet : sphère de 3 m de rayon centrée sur le jeteur de sorts

Ce sort est semblable à *mur prismatique*, si ce n'est qu'il fait apparaître un globe immobile, opaque et scintillant autour du personnage, qui le protège contre toute forme d'attaque. La sphère se pare de toutes les couleurs du spectre lumineux.

La cécité qu'elle provoque chez les créatures ayant 8 DV ou moins dure 2d4x10 minutes.

Le lanceur de sorts peut sortir des limites de la sphère et y revenir sans risque. Quand il est à l'intérieur, les parois de la sphère arrêtent tout ce qui essaye d'entrer ou de sortir (sorts compris). Les créatures souhaitant attaquer le personnage à l'intérieur de la sphère subissent les effets de chaque couleur, l'une après l'autre.

En règle générale, seul un hémisphère prismatique se forme ; le personnage se tenant généralement par terre, la moitié inférieure de la sphère ne peut se constituer à cause du sol.

Les couleurs de la sphère ont les mêmes effets que celles d'un *mur prismatique*.

On peut user de *permanence* sur un sort de *sphère prismatique*.

Splendeur de l'aigle

Transmutation

Niveau : Bar 2, Ens/Mag 2, Pal 2, Prê 2

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

La créature transformée affiche un port inhabituel, semble davantage articulée et puissante. Le sort octroie un bonus d'altération de +4 en Charisme. La cible en bénéficie dans le cadre de toute utilisation du Charisme. Les ensorceleurs et bardes (et autres lanceurs de sorts dépendant du Charisme) bénéficiant de *splendeur de l'aigle* ne gagnent pas de sorts supplémentaires, mais le DD de leurs sorts s'en trouve augmenté.

Composantes matérielles profanes : quelques plumes d'aigle, ou encore un peu de fiente.

Splendeur de l'aigle de groupe

Transmutation

Niveau : Bar 6, Ens/Mag 6, Prê 6

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Ce sort est semblable à *splendeur de l'aigle*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures.

Statue

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Cette incantation transforme le sujet en statue de pierre, de même que tout ce qu'il porte. Sous forme de statue, le sujet a une solidité de 8 et autant de points de résistance que de points de vie.

Le personnage statufié voit, entend et sent normalement, mais il n'a plus besoin de manger, boire ou respirer.

Son sens du toucher se restreint aux pressions suffisamment importantes pour affecter son corps de granit (faire sauter quelques éclats de sa surface sera perçu comme une simple égratignure, mais le fait de lui casser un bras lui occasionnera d'importants dégâts).

Tant que le sort fait effet, l'individu affecté peut redevenir normal, agir et se statufier de nouveau (il lui en coûte juste une action libre).

Composantes matérielles : un peu de chaux, quelques grains de sable et une goutte d'eau, le tout mélangé par un clou ou une pointe en fer.

Stimulant

Transmutation

Niveau : Dru 0, Pal 1, Prê 0

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le bénéficiaire gagne 1 point de vie temporaire.

Suggestion

Enchantement (coercition) [langage, mental]

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 3

Composantes : V, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante

Durée : 1 heure/niveau ou jusqu'à accomplissement

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet d'influencer les actes de la cible en lui suggérant ce qu'elle devrait faire. La *suggestion*, qui se limite nécessairement à une ou deux phrases, doit être formulée de telle façon que l'action conseillée semble raisonnable. Demander à la cible de se frapper, de s'empaler sur son arme ou de s'immoler annule automatiquement le sort. Par contre, suggérer à quelqu'un qu'un bassin d'acide est en réalité rempli d'eau pure et qu'un bain lui ferait du bien est totalement acceptable. De même, inciter un dragon rouge à cesser d'attaquer le groupe afin que les aventuriers et lui aillent ensemble s'emparer d'un fabuleux trésor est une utilisation tout à fait légitime de cet enchantement.

L'action suggérée peut se poursuivre jusqu'au terme de la durée indiquée, comme dans le cas du dragon. Par contre, si elle peut être menée à bien plus rapidement, le sort s'achève dès que le sujet l'accomplit. Il est également possible de spécifier un événement qui incitera la cible à se comporter d'une certaine façon. Le personnage peut par exemple suggérer à un chevalier de donner son destrier au premier paysan qu'il verra. S'il n'en rencontre aucun d'ici la fin du sort, le chevalier conservera son cheval.

Si la *suggestion* est particulièrement raisonnable, le jet de sauvegarde peut s'accompagner d'un malus (-1, -2, etc.).

Composantes matérielles : une langue de serpent et une goutte d'huile aromatique (laquelle pourra être remplacée par un rayon de miel).

Suggestion de groupe

Enchantement (coercition) [langage, mental]

Niveau : Bard 5, Ens/Mag 6

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : 1 créature/niveau, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *suggestion*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures à la fois. La même *suggestion* s'applique à toutes les cibles.

Symbol d'aliénation mentale

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Ens/Mag 8, Prê 8

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort est semblable à *symbol de mort*, si ce n'est que les créatures situées dans un rayon de 18 mètres de la rune sont définitivement aliénées (voir le sort *aliénation mentale*).

Contrairement à *symbol de mort*, *symbol d'aliénation mentale* ne présente pas de limite de points de vie. Une fois déclenché, il reste actif pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts.

Note. Les pièges magiques tels que *symbole d'aliénation mentale* sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux tests, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 33 pour *symbole d'aliénation mentale*.

Composantes matérielles : du mercure et du phosphore, plus de la poudre d'opale et de diamant, pour une valeur totale de 5 000 po.

Symbole d'étourdissement

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Ens/Mag 7, Prê 7

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort est semblable à *symbole de mort*, si ce n'est que les créatures situées dans un rayon de 18 mètres de la rune sont étourdiées pendant 1d6 rounds.

Note. Les pièges magiques tels que *symbole d'étourdissement* sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux tests, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 32 pour *symbole d'étourdissement*.

Composantes matérielles : du mercure et du phosphore, plus de la poudre d'opale et de diamant, pour une valeur totale de 5 000 po.

Symbole de douleur

Nécromancie [Mal]

Niveau : Ens/Mag 5, Prê 5

Ce sort est semblable à *symbole de mort*, si ce n'est que les créatures situées dans un rayon de 18 mètres de la rune sont victimes de douleurs qui leur imposent un malus de -4 aux jets d'attaque, tests de compétence et tests de caractéristique. Ces effets perdurent 1 heure après que les créatures ont quitté la zone.

Contrairement à *symbole de mort*, *symbole de douleur* ne présente pas de limite de points de vie. Une fois déclenché, il reste actif pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts.

Note. Les pièges magiques tels que *symbole de douleur* sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux tests, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 30 pour *symbole de douleur*.

Composantes matérielles : du mercure et du phosphore, plus de la poudre d'opale et de diamant, pour une valeur totale de 1 000 po.

Symbole de faiblesse

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 7, Prê 7

Ce sort est semblable à *symbole de mort*, si ce n'est que les créatures situées dans un rayon de 18 mètres de la rune sont frappées par un mal qui leur inflige un affaiblissement temporaire de 3d6 points de Force.

Contrairement à *symbole de mort*, *symbole de faiblesse* ne présente pas de limite de points de vie. Une fois déclenché, il reste actif pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts.

Note. Les pièges magiques tels que *symbole de faiblesse* sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux tests, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 32 pour *symbole de faiblesse*.

Composantes matérielles : du mercure et du phosphore, plus de la poudre d'opale et de diamant, pour une valeur totale de 5 000 po.

Symbole de mort

Nécromancie [mort]

Niveau : Ens/Mag 8, Prê 8

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 0 m (voir description)

Cible : 1 symbole

Durée : voir description

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de tracer une puissante rune. Une ou plusieurs créatures comprises dans un rayonnement de 18 mètres de rayon et dont les points de vie actuels ne dépassent pas 150 meurent si elles ratent leur jet de Vigueur. Les créatures les plus proches sont affectées les premières, et celles ayant trop de points de vie pour être affectées sont ignorées. Une fois activé, le *symbole* se met à luire et persiste pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts ou jusqu'à avoir tué un nombre de créatures dont le total de points de vie ne dépasse pas 150. Toute créature entrant dans la zone est sujette à l'effet du *symbole*. Tant qu'elle reste dans la zone, elle ne doit effectuer qu'un seul jet de sauvegarde. Par contre, si elle la quitte pour y revenir par la suite, elle doit en effectuer un nouveau.

Tant qu'il n'est pas déclenché, le *symbole de mort* demeure inactif (bien qu'il soit visible et net). Pour être vraiment efficace, un *symbole* doit être bien en vue. Si la rune est masquée, le sort cesse temporairement de faire effet.

Par défaut, le *symbole* est déclenché lorsqu'une créature se livre à l'une des activités suivantes (au choix du lanceur de sorts) : regarder le *symbole*, le lire, le toucher, passer dessus (s'il a été tracé au sol), ou franchir une porte (une arche, etc.) arborant la rune. Pour déclencher l'effet d'un *symbole*, il faut s'en trouver à 18 mètres ou moins. Une fois le sort lancé, il devient impossible de modifier les conditions de déclenchement.

Dans ce cas, "lire" la rune inclut toute tentative faite pour l'étudier, l'identifier ou comprendre son sens. Le fait de couvrir un *symbole* l'active automatiquement s'il réagit au toucher. Les conditions de déclenchement doivent être de nature défensive, ce qui signifie, par exemple, qu'un *symbole* activable par simple contact reste inerte si l'objet qui l'arbore est utilisé pour toucher une créature (pour que le sort se déclenche, le contact doit être le fait de cette dernière). De même, un *symbole* tracé sur une arme ne s'active pas lorsque celle-ci frappe un adversaire. Le personnage peut choisir les conditions de déclenchement du sort, qui sont aussi simples ou complexes qu'il le souhaite. Elles peuvent être liées au nom d'une créature, son identité ou son alignement, mais, ces points exceptés, elles doivent s'en tenir à des qualités ou des actes observables. Des concepts tels que le niveau, la classe, le nombre de DV ou de points de vie ne peuvent donc être retenus. Par exemple, un *symbole* peut s'activer à l'approche d'un individu loyal bon, mais pas d'un paladin.

Quand on trace un *symbole* avec soin, il est possible de préciser un mot de passe faisant en sorte que l'effet magique ne se déclenche pas lorsqu'il est prononcé. Toute créature utilisant le mot de passe est immunisée contre les effets de la rune tant qu'elle reste dans un rayon de 18 mètres de celle-ci. Si elle en sort pour y revenir par la suite, elle doit de nouveau prononcer le mot de passe.

Le personnage peut également immunisé plusieurs créatures, mais cela augmente le temps d'incantation. Pour une ou deux créatures, le temps supplémentaire est négligeable, mais pour un petit groupe (dix personnes), l'incantation est rallongée de 1 heure. Pour un groupe plus important (vingt-cinq créatures), l'incantation dure 1 jour. Pour les groupes plus importants encore, on use de proportionnalité. Les intéressés ne déclenchent pas le *symbole* et y sont immunisés, même s'ils se trouvent dans le rayon quand il est activé. Le personnage n'est jamais affecté par ses propres *symboles*, et il lui est impossible de les activer, même par accident.

Lecture de la magie permet d'identifier un *symbole de mort* en réussissant un test d'Art de la magie (DD 19). Si le *symbole* se déclenche sur simple lecture, il est désormais activé.

La rune peut être effacée par une *dissipation de la magie* la prenant spécifiquement pour cible. *Effacement* reste sans effet sur un *symbole*. Détruire la surface sur laquelle le *symbole* est tracé détruit également ce dernier, tout en déclenchant ses effets.

On peut user de *permanence* sur le sort *symbole de mort*. S'il est mis hors d'état ou s'il a affecté le nombre maximum de points de vie, il reste inactif pendant 10 minutes, après quoi il est possible de le déclencher de nouveau.

Note. Les pièges magiques tels que *symbole de mort* sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux tests, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 33 pour *symbole de mort*.

Composantes matérielles : du mercure et du phosphore, plus de la poudre d'opale et de diamant, pour une valeur minimale de 5 000 po par pierre.

Symbol de persuasion

Enchantement (charme) [mental]

Niveau : Ens/Mag 6, Prê 6

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort est semblable à *symbole de mort*, si ce n'est que les créatures situées dans un rayon de 18 mètres de la rune sont *charmées* (voir le sort *charme-personne*) pour 1 heure par niveau de lanceur de sorts.

Contrairement à *symbole de mort*, *symbole de persuasion* ne présente pas de limite de points de vie. Une fois déclenché, il reste actif pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts.

Note. Les pièges magiques tels que *symbole de persuasion* sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux tests, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 31 pour *symbole de persuasion*.

Composantes matérielles : du mercure et du phosphore, plus de la poudre d'opale et de diamant, pour une valeur totale de 5 000 po.

Symbole de sommeil

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Ens/Mag 5, Prê 5

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort est semblable à *symbole de mort*, si ce n'est que les créatures situées dans un rayon de 18 mètres de la rune tombent dans un sommeil catatonique pendant 3d6x10 minutes. Contrairement au sort de *sommeil*, les créatures endormies ne peuvent être éveillées par des moyens non magiques.

Contrairement à *symbole de mort*, *symbole de sommeil* ne présente pas de limite de points de vie. Une fois déclenché, il reste actif pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts.

Note. Les pièges magiques tels que *symbole de sommeil* sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux tests, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 30 pour *symbole de sommeil*.

Composantes matérielles : du mercure et du phosphore, plus de la poudre d'opale et de diamant, pour une valeur totale de 1 000 po.

Symbole de terreur

Nécromancie [mental, terreur]

Niveau : Ens/Mag 6, Prê 6

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort est semblable à *symbole de mort*, si ce n'est que les créatures situées dans un rayon de 18 mètres de la rune sont paniquées pendant 1 round par niveau de lanceur de sorts.

Note. Les pièges magiques tels que *symbole de terreur* sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux tests, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 31 pour *symbole de terreur*.

Composantes matérielles : du mercure et du phosphore, plus de la poudre d'opale et de diamant, pour une valeur totale de 1 000 po.

Télékinésie

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Cible ou cibles : voir description

Durée : concentration (jusqu'à 1 round/niveau) ou instantanée (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet) (voir description)

Résistance à la magie : oui (objet) (voir description)

Cette incantation permet de déplacer de loin des objets ou des créatures, sur simple concentration. Selon la version choisie, elle génère une force graduelle, une violente poussée, ou permet d'exécuter des manœuvres de combat.

Force graduelle. Cette version du sort permet de déplacer une créature ou un objet pesant jusqu'à 12,5 kilos par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 187,5 kilos au niveau 15) et de lui faire parcourir un maximum de 6 mètres par round. Une créature peut annuler l'effet sur l'un de ses objet en réussissant un jet de Volonté ou un test de résistance à la magie.

Cette utilisation de télékinésie dure 1 round par niveau de lanceur de sorts mais cesse prématurément dès que celui-ci arrête de se concentrer. Le poids peut être déplacé horizontalement, verticalement ou en oblique. Il est

impossible de l'emmener au-delà des limites de portée du sort (sans quoi ce dernier s'achève instantanément). Si le mage cesse de se concentrer, volontairement ou non, l'objet s'immobilise ou tombe.

Un objet peut être manipulé par télénécésie comme si on le tenait en main. Il est ainsi possible d'abaisser un levier, de tirer sur une corde, de tourner une clef dans une serrure, etc. (à condition, bien sûr, que la force requise entre dans les limites imposées par le sort). Le personnage peut également défaire des nœuds simples, mais les activités demandant une telle dextérité requièrent un test d'Intelligence.

Manœuvres de combat. Une fois par round, on peut user de *télékinésie* pour exécuter une bousculade, un désarmement, une lutte (ce qui inclut une immobilisation) ou un croc-en-jambe. Résolvez ces actions de façon normale, mais retenez qu'elles ne suscitent pas d'attaque d'opportunité. Le personnage utilise son niveau de lanceur de sorts à la place de son bonus de base à l'attaque (pour ce qui est du désarmement et de la lutte), et son modificateur d'Intelligence (si c'est un magicien) ou de Charisme (s'il s'agit d'un ensorceleur) à la place de son modificateur de Force ou de Dextérité. En cas d'échec, la cible n'a pas le droit de réagir (comme c'est habituellement le cas pour un désarmement ou un croc-en-jambe). Nul jet de sauvegarde n'est permis, mais la résistance à la magie s'applique normalement. Cette version de *télékinésie* dure 1 round par niveau de lanceur de sorts, mais prend fin si le personnage cesse de se concentrer.

Poussée subite. Toute l'énergie du sort peut également être dépensée en un seul round, de manière à projeter un ou plusieurs objets ou créatures (qui doivent se trouver à 3 mètres ou moins les uns des autres) en direction d'une cible à une distance maximale de 3 mètres par niveau de lanceur de sorts. Le personnage peut soulever de la sorte un total de 12,5 kilos par niveau de lanceur de sorts (187,5 kilos au niveau 15).

Un jet d'attaque est nécessaire pour toucher la cible. On en effectue un par projectile, en utilisant le bonus de base à l'attaque du mage + son modificateur d'Intelligence (si c'est un magicien) ou de Charisme (dans le cas d'un ensorceleur). Les armes infligent des dégâts normaux (sans bonus de Force ; notez que flèches et carreaux infligent les dégâts d'une dague de leur taille quand ils sont utilisés ainsi). Les dégâts occasionnés par les autres objets vont de 1 point par tranche de 12,5 kilos (pour un projectile peu solide, tel qu'un baril) à 1d6 points tous les 12,5 kilos (pour les objets plus denses, comme les rochers).

Les créatures dont le poids le permet peuvent elles aussi être projetées, mais elles ont droit à un jet de Volonté et à un test de résistance à la magie (tout comme celles dont le mage chercherait à projeter les objets tenus en main). Si une créature est lancée contre un obstacle rigide, elle subit autant de dégâts que si elle venait d'effectuer une chute de 3 mètres (1d6 points).

Téléportation

Invocation (téléportation)

Niveau : Ens/Mag 5, Voyage 5

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle et contact

Cible : le jeteur de sorts et les créatures consentantes ou objets qu'il touche

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : non ou oui (objet)

Ce sort transporte instantanément le personnage jusqu'à la destination de son choix. La distance maximale ainsi parcourue est égale à 150 kilomètres par niveau de lanceur de sorts, et il est impossible de se rendre dans un autre plan d'existence. Le personnage peut emporter des objets à concurrence de sa charge maximale. Il peut également emmener une créature consentante de taille M ou inférieure (dont l'équipement et les objets ne dépassent pas sa charge maximale) tous les trois niveaux de lanceur de sorts. Une créature de taille G compte comme deux créatures de taille M, une créature de taille TG vaut deux créatures de taille G, etc. Toutes les créatures transportées doivent être en contact les unes avec les autres, et l'une d'elles au moins doit toucher le lanceur de sorts. Comme tous les sorts dont la portée est personnelle, le mage (ou prêtre) n'a pas besoin d'effectuer de jet de sauvegarde ou de test de résistance à la magie. Seuls les objets tenus ou utilisés par quelqu'un d'autre justifient un tel jet.

Le personnage doit avoir une bonne idée de l'endroit où il va réapparaître. Il est par exemple impossible de se téléporter à l'intérieur de la tente d'un chef de guerre sans avoir la moindre idée de l'endroit où elle se trouve, de son aspect et de ce qu'elle contient. Plus l'image mentale que le personnage a de sa destination est précise, plus il a de chances que le sort fonctionne comme souhaité. Il peut être difficile, voire impossible, de se rendre dans certaines zones balayées par de violentes énergies physiques ou magiques.

Afin de voir comment le sort fonctionne, jetez 1d100 et référez-vous à la table suivante. Ses termes sont définis ci-dessous.

Très familier décrit un lieu où le personnage s'est souvent rendu et où il se sent chez lui.

Soigneusement étudié est un endroit qu'il connaît bien, soit parce qu'il y est allé, soit parce qu'il l'a examiné à l'aide d'autres moyens (par exemple, le sort *scrutation*).

Vu à l'occasion est un lieu dans lequel le personnage s'est rendu à plusieurs reprises, mais qu'il ne connaît pas bien.

Vu une fois est un endroit qu'il n'a vu qu'une seule fois, éventuellement par magie.

Destination erronée est un endroit qui n'existe pas, comme lorsque le personnage tente de scruter le sanctuaire d'un ennemi mais est confronté à un *leurre*, ou s'il se téléporte dans un lieu familier qui n'existe plus ou qui a été sensiblement altéré (une demeure réduite en cendres, par exemple). Dans ce cas, jetez 1d20+80 plutôt que 1d100. Il n'existe en effet aucune destination à laquelle le personnage peut arriver.

Sur l'objectif. Le personnage se matérialise à l'endroit désiré.

Translation. Le personnage apparaît en lieu sûr, mais avec une marge d'erreur proportionnelle à la distance qui le sépare de son objectif, qui se monte à $1d10 \times 1d10\%$ de la distance parcourue. Imaginons par exemple qu'un ensorceleur cherche à se téléporter à 180 kilomètres de là. Le résultat du sort indique une translation et le joueur obtient 5 et 3 à ses deux jets de dé. Son personnage se matérialise avec une marge d'erreur de 15 % par rapport à la distance parcourue, soit 27 kilomètres. On détermine la direction au hasard, par exemple en jetant 1d8 et en assignant 1 pour le nord, 2 pour le nord-est, etc. Si le personnage tentait de rallier une ville côtière, il pourrait avoir des soucis s'il réapparaît en haute mer.

Lieu similaire. Le lanceur de sorts se retrouve dans un endroit ressemblant à son objectif, soit visuellement, soit pour ce qui est de la thématique. Un magicien cherchant à retourner dans son laboratoire pourrait se matérialiser dans le laboratoire d'un autre, voire dans une boutique d'alchimie recelant bon nombre de substances qu'il utilise au cours de ses expériences. En règle générale, le personnage apparaît dans le lieu similaire le plus proche de la destination choisie. Si on estime qu'un tel endroit n'existe pas, le sort échoue tout simplement.

Incident. Le personnage (et ceux qui l'accompagnent, le cas échéant) connaît un incident de parcours, une déchirure dans la trame de la réalité qui lui occasionne 1d10 points de dégâts. Il rejette aussitôt 1d20+80 pour voir où il arrive. Chaque fois que le dé indique "Incident", les dégâts se cumulent, jusqu'à ce que le personnage finisse par arriver quelque part (ou meure en cours de trajet).

Téléportation

Degré de familiarité	Sur l'objectif	Translation	Lieu similaire	Incident
Très familier	01–97	98–99	00	—
Soigneusement étudié	01–94	95–97	98–99	00
Vu à l'occasion	01–88	89–94	95–98	99–00
Vu une fois	01–76	77–88	89–96	97–00
Destination erronée (1d20+80)	—	—	81–92	93–00

Téléportation d'objet

Invocation (téléportation)

Niveau : Ens/Mag 7

Portée : contact

Cible : 1 objet touché, dans la limite de 25 kg/niveau et 0,1 m³/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort est semblable à *téléportation*, si ce n'est qu'il transporte un objet au lieu d'un personnage. Créatures et forces magiques (telles que la bille créée par *boule de feu à retardement*) ne peuvent pas être téléportées de la sorte.

Si le mage le souhaite, l'objet peut être envoyé dans un lieu distant du plan Éthéré. Dans ce cas, l'endroit où il se trouvait dans le plan Matériel dégage une légère aura magique jusqu'à ce qu'il revienne. Une *dissipation de la magie* réussie prenant ce point bien précis pour cible ramène l'objet du plan Éthéré.

Téléportation suprême

Invocation (téléportation)

Niveau : Ens/Mag 7, Voyage 7

Ce sort est semblable à *téléportation*, si ce n'est qu'il n'y a pas de limite de portée et que le personnage arrive toujours sur l'objectif. De plus, il ne lui est pas nécessaire de connaître la destination, même s'il doit tout de même disposer d'une description fiable de l'endroit (compte un exposé oral ou une carte particulièrement précise). Dans le cas contraire (ou si on l'a trompé), il disparaît et réapparaît aussitôt à son lieu de départ.

Téléportation suprême ne permet aucune forme de déplacement interplanéaire.

Tempête de feu

Évocation [feu]

Niveau : Dru 7, Prê 8, Feu 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : 2 cubes de 3 m d'arête/niveau (F)

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Lorsque ce sort est lancé, la zone d'effet se retrouve brusquement transformée en gigantesque brasier. Si le personnage le souhaite, les flammes ne font aucun mal à la végétation et/ou aux créatures végétales. Par contre, toutes les autres cibles potentielles (et les créatures végétales que le jeteur de sorts souhaite affecter) subissent 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6).

Tempête de grêle

Évocation [froid]

Niveau : Dru 4, Eau 5, Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : cylindre (6 m de rayon, 12 m de haut)

Durée : 1 round entier

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort déclenche une tempête de grêle infligeant 5d6 points de dégâts à toutes les créatures comprises dans la zone d'effet. Les dégâts se répartissent de la façon suivante : 3d6 contondants et 2d6 de froid. Un malus de -4 s'applique aux tests de Perception auditive effectués au sein de la *tempête de grêle*. En outre, tous les déplacements terrestres y sont réduits de moitié. Au terme du sort, la grêle disparaît, ne laissant rien derrière elle (hormis les dégâts infligés).

Composantes matérielles profanes : une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau.

Tempête de neige

Invocation (création) [froid]

Niveau : Dru 3, Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : cylindre (12 m de rayon sur 6 m de haut)

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

La neige fondue générée par ce sort tombe avec une telle violence qu'elle bloque le champ de vision de toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet (même celles qui bénéficient de vision dans le noir). Dans le même temps, le sol se couvre presque instantanément d'une pellicule glissante, qui réduit tous les déplacements à la moitié de la vitesse normale dans la zone d'effet si les créatures concernées réussissent un test d'Équilibre (DD 10). En cas d'échec, elles ne peuvent se déplacer pendant ce round. Si le test est raté de 5 points au moins, elles chutent (voir la compétence Équilibre pour de plus amples renseignements).

La *tempête de neige* éteint torches et feux de petite taille.

Composantes matérielles profanes : une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau.

Tempête vengeresse

Invocation (conjuration)

Niveau : Dru 9, Prê 9

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : nuage de 108 m de rayon

Durée : concentration (jusqu'à 10 rounds) (T)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître un énorme nuage noir, générateur d'éclairs et de coups de tonnerre. Toutes les créatures se trouvant en dessous doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être assourdis pendant 1d4x10 minutes.

Si le prêtre cesse de se concentrer, le sort s'achève aussitôt. Sinon, il produit des effets différents au cours des rounds suivants, comme détaillé ci-dessous. Chaque effet se manifeste durant le tour de jeu du personnage.

Deuxième round : une pluie acide s'abat sur la zone d'effet, infligeant 1d6 points de dégâts d'acide (pas de jet de sauvegarde).

Troisième round : le prêtre appelle six éclairs et décide où chacun frappe (une même cible ne peut être touchée que par l'un d'entre eux). Chaque éclair inflige 10d6 points de dégâts d'électricité, un jet de Réflexes réussissant ce total de moitié.

Quatrième round : une pluie de grêlons s'abat sur la zone d'effet, infligeant 5d6 points de dégâts contondants (pas de jet de sauvegarde).

Du cinquième au dixième round : pluie et vents violents réduisent la visibilité (vision dans le noir comprise) à 1,50 mètre. Tout adversaire se trouvant à 1,50 mètre ou moins bénéficie d'un camouflage (ce qui signifie que les attaques ont 20 % de chances de le rater). À plus grande distance, le camouflage est total (50 % de chances que l'attaque échoue et l'assaillant ne peut localiser sa cible à l'œil nu). La vitesse de déplacement tombe à 25 % de sa valeur habituelle et toute attaque à distance devient impossible. Enfin, tout lanceur de sorts désirant faire appel à sa magie doit réussir un test de Concentration contre un DD égal à celui de *tempête vengeresse* + le niveau du sort que le personnage essaye de jeter (en cas d'échec, le sort est perdu).

Ténèbres

Évocation [obscurité]

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2, Prê 2

Composantes : V, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : objet touché

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

L'objet enchanté par ce sort génère une zone de ténèbres de 6 mètres de rayon. Toutes les créatures situées dans la zone bénéficient d'un camouflage (20 % de chances de les rater). Même celles qui sont habituées à voir dans l'obscurité (à l'aide de vision dans le noir ou de vision nocturne, par exemple) ont une chance de rater leurs coups dans la zone de *ténèbres*. Les sources d'éclairage normales (bougies, torches, lanternes, etc.) ne fournissent plus la moindre luminosité, tout comme les sorts de lumière de niveau inférieur (comme *lumière* ou *lumières dansantes*). Les sorts de lumière de plus haut niveau (comme *lumière du jour*) ne sont pas affectés par *ténèbres*.

Si le sort est lancé sur un petit objet recouvert d'un cache opaque, les effets de *ténèbres* sont bloqués tant que le cache reste en place.

Ténèbres contre et dissipe tout sort de lumière de niveau égal ou inférieur.

Composantes matérielles profanes : un peu de fourrure de chauve-souris, à laquelle on ajoute une goutte de poix ou un morceau de charbon.

Ténèbres maudites

Évocation [Mal]

Niveau : Mal 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : étendue de 6 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au prêtre de faire appel à la puissance du Mal pour châtier ses ennemis. La réponse des dieux du Mal prend la forme d'un nuage de ténèbres denses et glacées. Seules les créatures bonnes ou neutres sont affectées ; celles qui sont d'alignement mauvais ne risquent rien.

Le sort rend fiévreuses les créatures bonnes pour 1d4 round et leur inflige 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 5d8 (ou 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts aux Extérieurs bons, jusqu'à un maximum de 10d6). Un jet de Vigueur réussi réduit les dégâts de moitié et annule l'effet secondaire. *Guérison des maladies* et *guérison suprême* ne sont daucun secours contre celui-ci, contrairement à *délivrance des malédictions*.

Pour leur part, les créatures neutres ne sont pas malades et les dégâts qu'elles subissent sont automatiquement réduits de moitié (ils tombent donc au quart en cas de jet de Vigueur réussi).

Ténèbres profondes

Évocation [obscurité]

Niveau : Prê 3

Durée : 1 jour/niveau (T)

Ce sort est semblable à *ténèbres*, si ce n'est que l'objet touché au moment de l'incantation libère une zone d'obscurité absolue dans un rayon de 18 mètres et qu'il dure plus longtemps.

Ténèbres profondes et *lumière du jour* s'annulent temporairement l'un l'autre, avec pour conséquence que les conditions d'éclairage redeviennent normales à l'endroit où les zones d'effet des deux sorts se rencontrent.

Ténèbres profondes contre et dissipe tout sort de lumière de niveau égal ou inférieur, tels que *lumière* et *lumière du jour*.

Tentacules noirs

Invocation (création)

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : étendue de 6 m de rayon

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Cette incantation fait apparaître un amas de tentacules noirs d'aspect spongieux, qui semblent directement surgir du sol (ou de la surface de l'eau). Tous font 3 mètres de long (taille G). Ils s'agrippent et s'enroulent autour des créatures qui entrent dans la zone, les immobilisant afin de les écraser.

Toutes les créatures présentes dans la zone d'effet du sort doivent effectuer un test de lutte opposé contre les tentacules. Ces derniers attaquent chaque cible comme une créature de taille G dotée d'un bonus de base à l'attaque égal au niveau de lanceur de sorts du mage. Leur Force est de 19. Le modificateur au test de lutte est donc égal au niveau de lanceur de sorts +8. Les tentacules sont immunisés contre tous les types de dégâts.

Lorsque les tentacules saisissent un adversaire, ils effectuent un test de lutte par round, au tour du mage, pour infliger 1d6+4 points de dégâts contondants. Ils continuent de broyer leur adversaire jusqu'à ce que celui-ci parvienne ou s'enfuir ou que le sort prenne fin.

Toute créature entrant dans la zone du sort est immédiatement attaquée par les tentacules. Les créatures qui ne poursuivent pas la lutte traversent la zone à la moitié de leur vitesse de déplacement.

Composante matérielle : un bout de tentacule de pieuvre géante ou de calmar géant.

Terrain hallucinatoire

Illusion (hallucination)

Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : 1 cube de 9 m de côté/niveau (F)

Durée : 2 heures/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction)

Résistance à la magie : non

Grâce à ce sort, le lieu naturel choisi par le personnage prend un autre aspect (visuel, sonore et olfactif). Des champs traversés par une route peuvent ainsi se voir transformés en marécages, en une région de collines, ou même en une large crevasse. Un bassin peut avoir l'air d'un pré, un précipice d'une légère pente, et un fossé rocheux d'une large route. Bâtiments, objets manufacturés et créatures ne sont pas transformés par le sort.
Composantes matérielles profanes : un caillou, un brin d'herbe et un bout de plante verte.

Terreur

Nécromancie [mental, terreur]

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 9 m

Zone d'effet : rayonnement en forme de cône

Durée : 1 round/niveau ou 1 round (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, partiel

Résistance à la magie : oui

Ce cône invisible provoque une violente panique chez les créatures vivantes prises dans la zone d'effet, sauf si elles réussissent un jet de Volonté. Si elles se retrouvent acculées, elles se recroquevillent sur elles-mêmes. S'ils réussissent un jet de Volonté, les sujets sont secoués pour 1 round.

Composante matérielle : un cœur de poulet ou une plume blanche.

Texte illusoire

Illusion (fantasme)[mental]

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 minute ou plus (voir description)

Portée : contact

Cible : 1 objet touché de 5 kg maximum

Durée : 1 jour/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Au cours de l'incantation, le personnage rédige quelques lignes sur un morceau de papier, parchemin ou autre. Le *texte illusoire* semble être un écrit magique ou en langue étrangère. Seules les personnes choisies au moment de l'incantation peuvent le lire. Pour les autres, il reste inintelligible, même si un illusionniste reconnaît qu'il se trouve en présence d'un *texte illusoire*.

Toute créature non autorisée à lire le texte et tentant tout de même de le faire déclenche un mécanisme de défense qui l'oblige à effectuer un jet de Volonté. En cas de succès, elle parvient à détourner les yeux et se sent juste un peu désorientée. Dans le cas contraire, elle est sensible à la suggestion intégrée au texte lors de l'incantation. Cette suggestion ne dure que 30 minutes. Elle prend souvent l'une des formes suivantes : "Ferme le livre et va-t-en", "Oublie l'existence de cet ouvrage", etc. En cas de *dissipation de la magie* réussie, le *texte illusoire* disparaît totalement, emportant le message secret avec lui. Le message caché ne peut être lu qu'en cumulant deux sorts : *vision lucide* (qui permet de percer le *texte illusoire*) et *lecture de la magie ou compréhension des langages*.

Le temps d'incantation dépend de la longueur du texte que l'on souhaite écrire, mais il ne peut jamais être inférieur à 1 minute.

Composante matérielle : une encre à forte teneur en plomb (valant un minimum de 50 po).

Toile d'araignée

Invocation (création)

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : toiles d'araignée dans une étendue de 6 m de rayon

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule (voir description)

Résistance à la magie : non

Comme son nom l'indique, ce sort fait apparaître une grande quantité de fils épais, solides et gluants qui emprisonnent toutes les créatures situées dans la zone dangereuse. Ils sont semblables à ceux que tissent les araignées, mais en bien plus résistants. Le sort doit au moins être ancré en deux points solides et diamétralement opposés (sol et plafond, deux murs se faisant face, etc.), sinon la toile s'effondre et disparaît. Les créatures prises dans la toile (ou qui commettent l'imprudence de la toucher) se retrouvent aussitôt enchevêtrées.

Quiconque se trouve dans la zone d'effet au moment de l'incantation doit réussir un jet de Réflexes. En cas de succès, la créature ne touche aucun fil et est libre d'agir à sa guise, même s'il lui sera vraisemblablement difficile de se déplacer (voir ci-dessous). Dans le cas contraire, la créature est prise dans les fils. Elle peut se libérer en réussissant un test de Force (DD 20) ou d'Évasion (DD 25), ce qui lui demande 1 round. Une fois dégagée (ou si elle a réussi son jet de Réflexes), elle peut progresser à l'intérieur de la toile, mais très lentement. À chaque round, elle doit effectuer un nouveau test de Force ou d'Évasion. Elle avance de 1,50 mètre par tranche de 5 points obtenus au-dessus de 10.

La toile procure un abri pour 1,50 mètre de toile, et un abri total pour 6 mètres.

Les fils de la toile sont inflammables, et une épée de feu en vient à bout aussi aisément qu'un individu balayant de la main une toile d'araignée normale. Toute source de feu (torche, huile enflammée, etc.) brûle un carré de 1,50 mètre de côté par round. Les créatures prises dans les flammes subissent 2d4 points de dégâts.

On peut user de permanence sur un sort de *toile d'araignée*. Une *toile d'araignée* permanente qui est endommagée (mais pas détruite) se reconstitue en 10 minutes.

Composante matérielle : un bout de toile d'araignée.

Transfert de sorts

Évocation

Niveau : Magie 4, Prê 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : créature touchée (voir description)

Durée : permanente jusqu'à utilisation (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Au terme de l'incantation, le prêtre transfère à la créature de son choix un ou plusieurs sorts qu'il a préparés. Le bénéficiaire, qui doit avoir un minimum de 5 en Intelligence et 9 en Sagesse, peut alors jeter ces sorts comme s'il les avait normalement préparés. Seules les abjurations, divinations et invocations (guérison) peuvent être transmises. Le nombre de sorts transférés (et leur niveau) dépend uniquement du nombre de DV de la créature ; lancer *transfert de sorts* à plusieurs reprises ne permet pas de dépasser cette limite.

DV du bénéficiaire Sorts transférés

2 ou moins	1 sort du 1 ^{er} niveau
3–4	1 ou 2 sorts du 1 ^{er} niveau
5+	1 ou 2 sorts du 1 ^{er} niveau et 1 du 2 ^e niveau

Les caractéristiques variables du sort (portée, durée, zone d'effet, etc.) sont calculées à partir du niveau du prêtre, pas du nombre de DV de la créature qui l'a reçu.

Dès que le personnage a lancé *transfert de sorts*, il perd un sort du 4^e niveau tant que le bénéficiaire n'a pas lancé tous les sorts qu'il a reçus (ou tant qu'il est toujours en vie). Le prêtre est responsable devant son dieu de l'utilisation qui est faite des sorts qu'il a transmis. Si pour une raison ou pour une autre le quota de sorts du 4^e niveau du prêtre diminue et tombe en dessous de celui qu'il utilise personnellement, les sorts qu'il a le plus récemment transférés disparaissent de l'esprit du bénéficiaire.

Pour jeter un sort accompagné d'une composante verbale, le bénéficiaire doit savoir parler. En cas de composante gestuelle, il doit avoir des mains humanoïdes. Enfin, si une composante matérielle ou un focaliseur est nécessaire, il doit le posséder.

Transformation martiale

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Cette incantation transforme le mage en machine à tuer ; grâce à elle, il devient plus fort, plus rapide et plus efficace au combat. En même temps, son état d'esprit change, et il se met à tant apprécier le maniement des armes qu'il ne fait plus appel à sa magie, que ce soit par le biais de ses sorts ou de ses objets.

Le personnage bénéficie d'un bonus d'armure naturelle de +4 à la CA, d'un bonus d'altération de +4 en Force, en Dextérité et en Constitution, et d'un bonus d'aptitude de +5 aux jets de Vigueur. Il est instinctivement formé au maniement de toutes les armes courantes et de guerre. Son bonus de base à l'attaque est égal à son niveau de personnage (ce qui peut lui conférer une attaque supplémentaire).

Le personnage perd ses facultés de jeteur de sorts, ce qui inclut l'utilisation des objets magiques à potentiel magique ou à fin d'incantation, comme si ses sorts n'apparaissaient plus sur sa liste.

Composante matérielle : une *potion de force de taureau*, que le mage doit boire (et dont les effets servent à donner ceux du sort).

Transmutation de la boue en pierre

Transmutation [terre]

Niveau : Dru 5, Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : jusqu'à 2 cubes de 3 m d'arête/niveau (F)

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non

Ce sort transforme la boue ou les sables mouvants en pierre (généralement du grès ou une roche similaire). La transformation est permanente. Les créatures prises dans la boue ont droit à un jet de Réflexes pour s'échapper avant de se retrouver prises dans la pierre.

Transmutation de la boue en pierre contre et dissipe *transmutation de la pierre en boue*.

Composante matérielle profane : un peu de sable, de chaux et d'eau.

Transmutation de la pierre en boue

Transmutation [terre]

Niveau : Dru 5, Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : jusqu'à 2 cubes de 3 m d'arête/niveau (F)

Durée : permanente (voir description)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non

Ce sort transforme la pierre à l'état naturel (c'est-à-dire non travaillée) en quantité égale de boue. S'il est lancé sur un rocher, par exemple, ce dernier s'effondre en un amas de boue informe. La pierre magique ou enchantée n'est pas affectée. La profondeur de la boue créée ne peut en aucun cas dépasser 3 mètres. Les créatures incapables de se dégager (en volant, lévitant, etc.) s'enfoncent jusqu'à la taille ou la poitrine, ce qui réduit leur vitesse de déplacement à 1,50 mètre, tout en leur infligeant un malus de -2 à la CA et aux jets d'attaque. Des buissons jetés sur la boue peuvent supporter le poids des individus capables d'y monter. Les créatures suffisamment grandes pour toucher le fond peuvent quitter la zone à la vitesse de 1,50 mètre par round.

Si *transmutation de la pierre en boue* est jeté sur le plafond d'une grotte ou d'une galerie, la boue tombe au sol et constitue un bassin de 1,50 mètre de profondeur. Par exemple, un druide de niveau 10 peut transformer un total de vingt cubes de 3 mètres d'arête. S'il choisit d'affecter un plafond, la boue résultante couvrira une superficie doublée (quarante carrés de 3 mètres de côté sur 1,50 mètre de profondeur). La pluie de boue et l'éboulement qui s'ensuit infligent 8d6 points de dégâts contondants à toutes les créatures se trouvant en dessous, total réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi.

Châteaux et structures d'importance sont généralement immunisés contre les effets de ce sort, car *transmutation de la pierre en boue* n'affecte que la pierre à l'état naturel et ne peut que rarement endommager leurs fondations, trop profondément enfouies pour être affectées par l'épaisseur de pierre transformée. Par contre, maisons et structures plus modestes sont généralement bâties sur des fondations pouvant être endommagées par ce sort, ce qui a souvent pour effet de modifier l'assise du bâtiment.

La boue reste en l'état jusqu'à ce que *transmutation de la boue en pierre* ou une *dissipation de la magie* réussie lui rende sa consistance (mais pas nécessairement sa forme) initiale. L'évaporation naturelle la transforme en terre au bout de quelques jours. Le laps de temps exact est déterminé en fonction de son exposition au soleil, du vent et des capacités de drainage du sol.

Composante matérielle profane : un peu d'eau et d'argile.

Transmutation de la pierre en chair

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature pétrifiée ou 1 cylindre de pierre faisant jusqu'à 3 m de long et entre 30 et 90 cm de diamètre

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (objet) (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort redonne à une créature pétrifiée son apparence normale, ce qui lui rend instantanément la vie (son équipement reprend lui aussi sa consistance initiale). Le sujet doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) pour survivre au choc de la transformation. Toute créature pétrifiée peut être affectée à l'aide de cette incantation, et ce quelle que soit sa taille.

Le sort permet également de transformer une masse de pierre en substance ayant la texture de la chair. La masse résultante est inerte, à moins qu'elle ne soit animée par de l'énergie vitale ou magique (*transmutation de la pierre en chair* peut par exemple transformer un golem de pierre en golem de chair, mais une vulgaire statue deviendra un cadavre). Si la masse de pierre prise pour cible est vraiment très importante, le mage affecte seulement un cylindre de 3 mètres de long et de 30 à 90 centimètres de diamètre.

Composantes matérielles : une pincée de terre et une goutte de sang.

Transmutation du métal en bois

Transmutation

Niveau : Dru 7

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : tous les objets métalliques pris dans un rayonnement de 12 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (objet) (voir description)

Ce sort permet au druide de transformer en bois tout le métal présent dans la zone d'effet. Armes, armures et autres objets portés par les créatures présentes sont également affectés. Les objets magiques exclusivement en métal bénéficient d'une résistance à la magie de 20 + niveau de lanceur de sorts de leur créateur contre *transmutation du métal en bois*, tandis que les artefacts ne peuvent pas être affectés. Une arme métallique transformée en bois entraîne un malus de -2 aux jets d'attaque et de dégâts, tandis qu'une armure perd 2 points de CA (-2). Comme si cela ne suffisait pas, les armes se cassent sur un jet d'attaque de 1 ou 2 (avant modifications) et les armures perdent 1 point de CA supplémentaire dès qu'on les touche sur un jet d'attaque de 19 ou 20 (avant modifications).

Miracle, souhait et souhait limité sont les seuls sorts à pouvoir rendre aux objets leur composition normale. Sinon, une porte en fer affectée par ce sort est condamnée à rester une porte en bois.

Traversée des ombres

Illusion (ombre)

Niveau : Bard 5, Ens/Mag 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : jusqu'à 1 créature touchée/niveau

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

On ne peut faire appel à ce sort que dans une zone d'ombres épaisse. Le mage et ceux qu'il touche sont alors transportés par une voie d'ombre jusqu'en bordure du plan Matériel, à proximité du plan de l'Ombre. L'effet du sort est principalement illusoire, mais la voie empruntée est quasi réelle. Le personnage peut emmener plusieurs compagnons avec lui, à condition que tous se touchent au moment de l'incantation.

La région d'ombre atteinte permet de se déplacer à une vitesse de 75 kilomètres par heure, évoluant normalement aux frontières du plan de l'Ombre, mais beaucoup plus rapidement au regard du plan Matériel. Le personnage peut donc utiliser cette incantation pour se rendre dans le plan de l'Ombre, se déplacer rapidement et revenir dans le plan Matériel après avoir parcouru une distance importante.

En raison du flou existant entre le plan de l'Ombre et le plan Matériel, le personnage ne peut pas discerner les détails topographiques des régions traversées, tout comme il ne saurait dire où se terminera son périple. Il est impossible d'estimer les distances avec précision, ce qui rend le sort inutile à des fins de reconnaissance ou d'espionnage. Au terme du sort, le personnage est éjecté à 1d10x30 mètres dans une direction horizontale aléatoire par rapport à l'endroit recherché. Si cela doit le faire apparaître dans un objet solide, il est repoussé de 1d10x30 mètres dans la même direction. Si cela devait le faire apparaître dans un objet solide, le personnage et toutes les créatures qui l'accompagnent sont éjectés vers l'espace libre le plus proche, mais ils sont alors fatigués (pas de jet de sauvegarde).

Traversée des ombres permet également de se rendre dans les plans jouxtant le plan de l'Ombre, mais cela nécessite de s'engager dans ce plan pour atteindre la frontière qu'il partage avec un autre. Le transit par le plan de l'Ombre prend 1d4 heures.

Toute créature touchée par le mage au moment de l'incantation est également du voyage. Si le lanceur de sorts l'abandonne dans le plan de l'Ombre, elle a une chance sur deux de revenir automatiquement dans le plan Matériel (sinon, elle reste dans le plan de l'Ombre). Les créatures refusant d'accompagner le mage ont droit à un jet de Volonté. En cas de succès, elles résistent à l'effet du sort.

Tremblement de terre

Évocation [terre]

Niveau : Destruction 8, Dru 8, Prê 8, Terre 7

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : étendue de 24 m de rayon (F)

Durée : 1 round

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non

Au terme de l'incantation, une secousse violente mais extrêmement localisée soulève la croûte terrestre. Elle renverse les créatures, provoque l'effondrement des bâtiments, ouvre des failles dans le sol, et plus encore. Elle dure 1 round, pendant lequel les créatures se trouvant sur la terre ferme ne peuvent plus combattre ou se déplacer. Les lanceurs de sorts tentant de faire appel à leur magie doivent réussir un test de Concentration (DD 20 + niveau du sort) sous peine de perdre leur sort. Le tremblement de terre affecte toutes les structures et créatures de la zone frappée. L'effet exact dépend de l'endroit où le sort est lancé :

Grotte, caverne ou tunnel. Le plafond s'effondre, infligeant 8d6 points de dégâts aux créatures prises dessous (réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi contre un DD de 15). *Tremblement de terre* jeté sur la voûte d'une caverne haute de plafond menace tous les individus situés sous le point névralgique, même ceux qui se trouvent en dehors de la zone d'effet.

Falaise. Une falaise s'effondre, provoquant un glissement de terrain qui avance d'autant à l'horizontale que sa hauteur de chute (un escarpement de 30 mètres de haut constituera donc un tas de débris s'étendant sur 30 mètres à partir du pied de la falaise). Les créatures prises dans l'éboulement subissent 8d6 points de dégâts (réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi contre un DD de 15).

Terrain dégagé. Toutes les créatures se tenant debout doivent réussir un jet de Réflexes (DD 15) sous peine de perdre l'équilibre. Des fissures s'ouvrent dans le sol, et quiconque se trouve sur la terre ferme a 25 % de chances de tomber dans l'une d'elles (sauf en réussissant un jet de Réflexes contre un DD de 20). À la fin du sort, les fissures se referment, tuant automatiquement toutes les créatures qui sont à l'intérieur.

Bâtiment. La plupart des structures et bâtiments situés en terrain dégagé s'effondrent, subissant 100 points de dégâts, ce qui suffit pour raser un bâtiment de bois ou de maçonnerie, mais pas un édifice renforcé en pierre. La solidité ne réduit pas ces dégâts et on ne les divise pas par deux. Les créatures prises dans l'effondrement subissent 8d6 points de dégâts contondants (réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi contre un DD de 15) et sont immobilisées sous les gravats (voir ci-dessous).

Lac, marais ou cours d'eau. Des fissures s'ouvrent au fond de ces zones, et toute l'eau s'échappe, laissant un sol boueux. Dans un marais, la boue se transforme en sables mouvants, et quiconque rate un jet de Réflexes (DD 15) s'y enfonce. À la fin de la durée indiquée, le reste du cours d'eau ou du plan d'eau envahit brusquement la zone asséchée, causant éventuellement la noyade des créatures prises à découvert.

Immobilisé sous les gravats. Toute créature ainsi prise au piège subit 1d6 points de dégâts non-létaux par minute d'immobilisation. Si l'intéressé sombre dans l'inconscience, il doit effectuer un test de Constitution (DD 15) ou subir 1d6 points de dégâts létaux par minute, jusqu'à ce qu'on le libère ou qu'il meure.

Vagues d'épuisement

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Effet : rayonnement en forme de cône

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Des ondes d'énergie négative épuisent toutes les créatures situées dans la zone. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures qui sont déjà épuisées.

Vagues de fatigue

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 9 m

Effet : rayonnement en forme de cône

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Des ondes d'énergie négative fatiguent toutes les créatures situées dans la zone. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures qui sont déjà fatiguées.

Vent de murmures

Transmutation [air]

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 1,5 km/niveau

Zone d'effet : étendue de 3 m de rayon

Durée : 1 heure/niveau ou dès que la destination est atteinte

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet d'envoyer un message ou un son en le faisant transporter par le vent jusqu'au lieu souhaité. Le *vent de murmures* se rend à une destination connue du personnage et comprise dans les limites de portée, à condition de pouvoir y accéder (il lui est par exemple impossible de passer au travers des murs). Aussi léger et intangible qu'une brise, il délivre son message dès que sa destination est atteinte, même si personne n'est là pour l'entendre. Sa tâche accomplie, il se dissipe. Le personnage peut préparer un message de 30 mots maximum (il doit pouvoir être délivré en 1 round), à moins qu'il ne préfère que le *vent de murmures* ne "communique" avec le destinataire par le biais d'une légère ondulation dans l'air ambiant. La vitesse du vent peut, au choix, varier de 1,5 km/h à 9 km/h (soit 1,5 kilomètre toutes les 10 minutes). Quand le sort atteint son objectif, il tourbillonne sur place jusqu'à ce que son message soit délivré. Pas plus que *bouche magique*, *vent de murmures* ne peut prononcer d'incantation magique ou de mots de commande, ou encore activer d'effets magiques.

Vent divin

Transmutation [air]

Niveau : Dru 7, Prê 6

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : le jeteur de sorts et 1 créature touchée/3 niveaux

Durée : 1 heure/niveau (T) (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun et Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : non et oui (inoffensif)

Ce sort permet au personnage de modifier sa substance même afin de prendre la consistance des nuages et de se déplacer à grande vitesse dans les airs. Il peut emmener avec lui d'autres créatures, qui peuvent toutes agir indépendamment.

Au choix, le *vent divin* emporte les êtres qui le suivent à une vitesse pouvant varier de 3 mètres par round (manœuvrabilité parfaite) à 180 mètres par round (environ 90 m/h ; manœuvrabilité médiocre). Les individus affectés ne sont pas invisibles, mais ils ont un aspect translucide. S'ils sont tout de blanc vêtus, ils ont 80 % de chances de passer inaperçus.

Un bénéficiaire peut reprendre son aspect normal quand il le souhaite, puis se retrouver par la suite en nuage. Chaque transformation prend 5 rounds. Le prêtre (ou druide) peut mettre un terme au sort quand il le souhaite, soit pour tout le monde, soit pour certains de ses compagnons.

Au cours de la dernière minute du sort, chaque bénéficiaire descend de 18 mètres par round (pour un total de 180 mètres), et il a la possibilité d'accélérer sa descente s'il le souhaite. Cette perte graduelle d'altitude lui indique que la transmutation cessera bientôt de faire effet.

Ventriloquie

Illusion (chimère)

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1

Composantes : V, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : sons intelligibles (paroles le plus souvent)

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction)

Résistance à la magie : non

Le personnage peut faire en sorte que sa voix (ou tout autre son) semble jaillir de l'endroit de son choix (la bouche d'une autre créature ou d'une statue, derrière une porte, au fond d'un couloir, etc.). Il peut s'exprimer par ventriloquie dans toutes les langues qu'il connaît. Quiconque réussit son jet de sauvegarde a conscience que les bruits sont illusoires (ce qui n'empêche pas de les entendre tout de même).

Focaliseur : parchemin enroulé de manière à constituer un petit cône.

Vermine géante

Transmutation

Niveau : Dru 4, Prê 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : jusqu'à trois créatures de type vermine devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort transforme trois mille-pattes, deux araignées ou un scorpion de taille normale en vermines géantes. Il n'est possible de transformer qu'un seul type d'animal à la fois (un seul sort ne permet donc pas de faire grandir simultanément un mille-pattes et une fourmi), et toutes les créatures choisies doivent être de la même taille. Cette dernière dépend du niveau de lanceur de sorts du personnage (voir la table ci-dessous).

Les créatures géantes créées par ce sort ne font jamais de mal au personnage, mais ce dernier ne peut leur donner que des instructions extrêmement succinctes ("Attaquez", "Défendez-moi", "Arrêtez-vous", etc.). Un ordre leur disant d'attaquer un individu ou monstre spécifique dès qu'il apparaîtra ou de protéger un lieu contre un

péril bien précis est trop complexe. À moins qu'on leur donne d'autres instructions, elles attaquent tout ce qui se trouve à proximité.

Si on le désire, on peut étendre les effets de ce sort à d'autres arachnides et insectes, comme les abeilles, fourmis, guêpes, mantes religieuses et scarabées.

Niveau de lancer de sorts Taille de la vermine

9 ^e ou moins	Moyenne
10 ^e –13 ^e	Grande
14 ^e –17 ^e	Très grande
18 ^e –19 ^e	Gigantesque
20 ^e ou plus	Colossale

Verrou dimensionnel

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 8, Prê 8

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : émanation de 6 m de rayon centré sur un point dans l'espace

Durée : 1 jour/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le personnage crée une barrière vert émeraude qui interdit toute forme de déplacement extradimensionnel. Les sorts affectés incluent *changement de plan, clignotement, dédale, forme éthérée, passage dans l'éther, portail, porte dimensionnelle, projection astrale, téléportation et traversée des ombres* ainsi que les pouvoirs magiques et facultés psioniques correspondants. Une fois le *verrou dimensionnel* en place, il n'est plus possible d'entrer ou de sortir de la zone par quelque forme de déplacement dimensionnel.

Verrou dimensionnel ne gêne en rien les déplacements d'une créature qui se mouvait déjà dans le plan Astral ou le plan Éthéré quand elle a succombé au sort. De la même manière, il reste sans effet sur les perceptions extradimensionnelles ou des attaques telles que le regard de basilic. Enfin, il n'empêche pas les créatures convoquées de disparaître à la fin du sort qui les a appelées.

Verrou du mage

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : porte, coffre ou portail touché, dans la limite de 3 m²/niveau

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Un *verrou du mage* ferme solidement tout coffre, porte ou portail sur lequel on le lance. Le mage peut ouvrir son verrou sans la moindre difficulté. Pour les autres créatures, il ne peut être vaincu que par *déblocage* ou *dissipation de la magie*. Si quelqu'un tente d'enfoncer une porte ou un portail protégés par ce sort, ajoutez +10 au DD normal du test de Force. À noter que *déblocage* ne dissipe pas un *verrou du mage*, mais se contente de le rendre inactif pendant 10 minutes.

Composante matérielle : pour 25 po de poudre d'or.

Verrouillage

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : 1 porte, fenêtre ou autre, dans la limite de 2 m²/niveau

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Cette incantation verrouille une porte, une fenêtre, un portail, des volets ou une herse. *Verrouillage* empêche d'ouvrir l'objet protégé (qui peut être en bois, métal ou pierre), exactement comme si ce dernier était fermé par un cadenas normal. *Déblocage* ou *dissipation de la magie* font disparaître le *verrouillage*. Quiconque souhaite enfonce une porte ou autre protégée par ce sort voit le DD de son test de Force augmenté de 5 points.

Vision dans le noir

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 2, Rôd 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le bénéficiaire acquiert la faculté de voir jusqu'à 18 mètres de distance dans le noir le plus complet. Les formes lui apparaissent clairement, mais il les voit en noir et blanc. Ce sort ne permet pas de voir dans l'obscurité magique.

Il est possible d'user de *permanence* sur un sort de *vision dans le noir*.

Composante matérielle : une pincée de poudre de carotte séchée ou une agate.

Vision lucide

Divination

Niveau : Connaissance 5, Dru 7, Ens/Mag 6, Prê 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le lanceur de sorts confère au bénéficiaire la faculté de voir les choses telles qu'elles sont vraiment, ce qui lui permet de voir normalement dans l'obscurité (tant normale que magique), de remarquer les passages secrets dissimulés par magie, de repérer l'endroit où se trouvent exactement les créatures protégées par des sorts tels que *flou* ou *déplacement*, de voir clairement les créatures et objets invisibles, de ne pas être abusé par les illusions, et d'apercevoir la véritable apparence des créatures ou objets métamorphosés ou transformés. Un simple exercice mental lui permet également de voir dans le plan Éthétré, mais pas à l'intérieur des espaces extradimensionnels. La *vision lucide* s'étend jusqu'à une portée de 36 mètres.

Ce sort n'est pas comparable à la vision aux rayons X ; il ne permet pas de voir au travers des solides. Il ne réduit pas non plus le camouflage des adversaires, même si celui-ci est, par exemple, causé par le brouillard. Il ne permet pas de percer à jour les créatures grimées à l'aide d'un déguisement normal (et non par magie), ni de remarquer celles qui se cachent dans l'ombre. De même, il n'aide pas à repérer les passages secrets dissimulés sans avoir recours à la magie. Enfin, ses effets ne sont pas cumulatifs avec ceux d'aucun autre sort ou objet magique. Il est ainsi impossible de conjuguer *vision lucide* et *clairvoyance/clairaudience* (ou *vision lucide* et une *boule de cristal*).

Composante matérielle : un onguent à base de graisse, de safran et d'une poudre obtenue à partir d'un champignon extrêmement rare (valeur totale 250 po), que l'on applique sur les paupières du sujet.

Vision magique

Divination

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : 1 minute/niveau (T)

Une fois le sort lancé, les yeux du personnage s'emplissent d'une lueur bleutée. Il est désormais capable de voir les auras magiques dans un rayon de 36 mètres. L'effet est semblable à celui d'une *détection de la magie*, mais il ne nécessite aucune forme de concentration. En outre, il permet de distinguer les auras et leur intensité plus rapidement.

Le mage décèle donc la localisation et l'intensité de toutes les auras magiques situées à vue. L'intensité d'un effet dépend du niveau du sort ou du niveau de lanceur de sorts de l'objet, comme cela est précisé dans la description du sort *détection de la magie*. Si les objets ou créatures portant les auras se trouvent dans la ligne de mire du mage, celui-ci peut effectuer un test d'Art de la magie pour déterminer l'école de magie de chacune (un test par aura ; DD 15 + niveau du sort, ou 15 + la moitié du niveau de lanceur de sorts pour un effet ne relevant pas d'un sort).

Si le personnage se concentre sur une créature précise située dans un rayon de 36 mètres en entreprenant une action simple, il est capable de dire si celle-ci dispose de pouvoirs magiques ou de facultés de jeteur de sorts, qu'ils soient d'origine profane ou divine (les pouvoirs magiques sont de nature profane). Il découvre également la force du plus puissant sort ou pouvoir magique que la cible est à même d'utiliser. Dans certains cas, *vision magique* peut se révéler trompeur – par exemple, si le mage en profite pour examiner un lanceur de sorts ayant déjà utilisé la majeure partie de ses pouvoirs quotidiens.

Enfin, il est possible d'user de *permanence* sur un sort de *vision magique*.

Vision magique suprême

Divination

Niveau : Ens/Mag 7

Ce sort fonctionne sur le même principe que *vision magique*, mais le mage découvre les sorts et effets magiques actifs sur un individu ou objet qu'il observe.

Vision magique suprême ne permet pas d'identifier les objets magiques.

Contrairement à *vision magique*, ce sort ne saurait bénéficier de *permanence*.

Vision mystique

Divination

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G, M, PX

Temps d'incantation : 1 action simple

Ce sort est semblable à *mythes et légendes*, si ce n'est qu'il donne plus rapidement des résultats, mais au prix d'un certain nombre de PX. Le mage commence par poser une question concernant un lieu, un individu ou un objet, après quoi il récite l'incantation. Si l'objet ou la personne sont tout près ou si le mage se trouve à l'endroit qui l'intéresse, il reçoit une vision mystique en réussissant un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 +1 par niveau de lanceur de sorts ; maximum +25) contre un DD de 20. S'il ne possède que des informations détaillées sur ce qui l'intéresse, le DD passe à 25 et les renseignements obtenus sont incomplets. Enfin, s'il a seulement entendu des rumeurs au sujet du lieu, de l'individu ou de l'objet qu'il recherche, il n'obtient que des informations extrêmement vagues (DD 30).

Coût en points d'expérience : 100 PX.

Voie végétale

Transmutation

Niveau : Dru 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : illimitée

Cible : le jeteur de sorts et les créatures consentantes ou objets touchés

Durée : 1 round

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Grâce à cette incantation, le druide peut s'engouffrer dans la plante de son choix (à condition qu'elle soit au moins de taille M) et ressortir à la fin du round par une autre plante de la même espèce, quelle que soit la distance séparant les deux. Les deux plantes doivent être vivantes, mais le personnage n'a pas besoin de connaître celle par laquelle il compte ressortir. S'il ignore où elle se trouve exactement, il indique juste la

direction et la distance qui l'intéressent (" Un chêne situé à 150 kilomètres au nord ") et *voie végétale* le rapproche autant que possible de la destination souhaitée. Si le druide cherche à atteindre une plante bien spécifique (le chêne se trouvant en bordure de sa clairière, par exemple) et si cette dernière est morte, le sort échoue. Le personnage est aussitôt éjecté de la plante d'entrée.

Le druide peut emporter des objets tant que leur poids n'excède pas sa charge maximale. Il peut également emmener une créature consentante de taille M ou moins (portant équipement et objets à concurrence de leur charge maximale) tous les trois niveaux. Utilisez les équivalences suivantes pour déterminer le nombre maximum de créatures de grande taille qu'il peut emmener : une créature de taille G vaut deux créatures de taille M, une créature de taille TG vaut deux créatures de taille G, etc. Toutes les créatures transportées doivent être en contact les unes avec les autres, et l'une d'elles au moins doit toucher le druide.

Voie végétale ne permet pas de se déplacer par le biais de créatures végétales telles que les sylvaniens ou les tertres errants.

La destruction d'une plante occupée par le druide tue automatiquement ce dernier, mais également les créatures qu'il a emmenées. Les corps et objets sont ensuite éjectés de la plante.

Voile

Illusion (hallucination)

Niveau : Bard 6, Ens/Mag 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Cibles : 1 ou plusieurs créatures se trouvant à 9 m ou moins les unes des autres

Durée : concentration + 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui (voir description)

Le lanceur de sorts modifie instantanément l'apparence des créatures de son choix et l'illusion se maintient jusqu'à la fin de la durée indiquée. Les sujets peuvent prendre n'importe quelle forme, au gré du mage (ou du barde). Un groupe d'aventuriers pourrait ainsi ressembler à une joyeuse troupe composée de lutins, pixies et esprits follets dirigés par un sylvainien. Les sujets ressemblent à la perfection aux créatures dont ils ont pris les traits, tant sur le plan visuel que tactile ou olfactif. Le jeteur de sorts doit réussir un test de Déguisement s'il tente de reproduire les traits d'un individu donné, mais le sort lui confère un bonus de +10 au test.

Les créatures refusant d'être affectées ont droit à un jet de Volonté (et de résistance à la magie, le cas échéant).

En cas d'interaction avec le *voile*, un jet de Volonté est permis (un succès dévoile l'illusion) mais, dans ce cas, la résistance à la magie reste inefficace.

Vol

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 3, Voyage 3

Composantes : V, G, F/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le bénéficiaire du sort devient capable de voler à la vitesse de 18 mètres par round (12 mètres s'il porte une armure lourde ou intermédiaire, ou encore une charge lourde ou intermédiaire). S'il monte, sa vitesse diminue de moitié, mais elle double dès qu'il descend. Sa manœuvrabilité est bonne. Voler ne lui demande pas plus d'effort mental que marcher, ce qui signifie qu'il peut attaquer ou lancer des sorts normalement depuis les airs. Il peut charger mais pas courir, et il lui est impossible de soulever plus que sa charge maximale autorisée plus son armure.

Si le sort s'achève alors que le sujet se trouve toujours en l'air, la magie se dissipe peu à peu et le personnage perd 18 mètres d'altitude par round pendant 1d6 rounds. S'il atteint le sol avant la fin de ce délai, il atterrit sans souci. Sinon, il tombe et l'impact lui inflige 1d6 points de dégâts tous les 3 mètres d'altitude restants. Il chute également si *vol* est dissipé (par une *dissipation de la magie* réussie, par exemple), mais pas s'il est annulé par une *zone d'antimagie*.

Focaliseur : une plume arrachée à un oiseau capable de voler.

Vol supérieur

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 heure/niveau

Ce sort est semblable à *vol*, si ce n'est que le personnage évolue à la vitesse de 12 mètres (9 mètres s'il porte une armure lourde ou intermédiaire, ou une charge lourde ou intermédiaire), le tout avec une manœuvrabilité moyenne. Quand le personnage use de ce sort pour un déplacement sur longue distance, il peut exécuter un "footing" sans subir de dégâts non-létaux (effectuez un test de Concentration pour une marche forcée). Cela signifie qu'il peut parcourir 96 kilomètres en 8 heures de vol (ou 72 kilomètres si sa vitesse de déplacement est égale à 9 mètres).

Voyage par les arbres

Invocation (téléportation)

Niveau : Dru 5, Rôd 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 heure/niveau ou jusqu'à utilisation (voir description)

Ce sort permet de pénétrer dans un arbre ou de se déplacer d'un arbre à l'autre. L'arbre dans lequel le personnage entre et ceux par lesquels il transite avant de ressortir doivent être de la même espèce. La largeur de leur tronc doit également leur permettre d'accueillir le lanceur de sorts. Dès que ce dernier pénètre dans un chêne (par exemple), il apprend instantanément où se trouvent tous les autres chênes situés dans les limites de portée (voir ci-dessous), ce qui lui permet de décider s'il désire se téléporter jusqu'à l'un d'eux ou ressortir par l'arbre dans lequel il est entré. L'arbre au cœur duquel il peut réapparaître peut être plus ou moins éloigné, en fonction de son espèce :

Espèce d'arbre	Portée du déplacement
Chêne, frêne, if	900 mètres
Orme, tilleul	600 mètres
Autre arbre à feuilles caduques	450 mètres
Conifère	300 mètres
Tout autre arbre	150 mètres

Le personnage peut se téléporter une fois par niveau de lanceur de sorts (le fait de se déplacer du premier au deuxième arbre compte seulement pour un passage). Le sort s'achève dès que le personnage a épuisé son nombre de déplacements possibles ou dès qu'il sort d'un arbre. Dans une grande forêt de chênes, un druide de niveau 10 pourrait donc se déplacer (en 10 rounds) sur une distance de 9 kilomètres. Chaque déplacement constitue une action complexe.

Il est également possible de rester dans l'arbre de son choix sans en sortir, mais le personnage en est expulsé au terme de la durée indiquée. Si l'arbre dans lequel il se cache est abattu ou incendié, le personnage meurt s'il ne s'extrait pas de l'arbre avant la mort de ce dernier.

Zone d'antimagie

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 6, Magie 6, Prê 8, Protection 6

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 3 m

Zone d'effet : émanation de 3 m de rayon centrée sur le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : voir description

Cette abjuration génère une barrière invisible se déplaçant avec le lanceur de sorts. Tout ce qui est compris dans cette sphère est immunisé contre la plupart des effets magiques (sorts, pouvoirs magiques et pouvoirs surnaturels). De même, aucun sort ni objet magique ne peut fonctionner à l'intérieur.

Une *zone d'antimagie* réprime (sans le dissiper) tout sort ou effet magique lancé à l'intérieur ou amené dans la zone d'effet. Par exemple, un guerrier sous l'effet de *rapidité* retrouve une vitesse normale s'il entre dans une *zone d'antimagie*, mais il redevient très rapide dès qu'il en sort. Le temps passé à l'intérieur de la *zone d'antimagie* est décompté normalement pour ce qui est de la durée du sort réprimé.

Les créatures convoquées (quel que soit leur type), mais aussi les morts-vivants intangibles, disparaissent dès qu'ils pénètrent dans une *zone d'antimagie*, pour réapparaître au même endroit dès que la sphère se déplace. Ils cessent en fait d'exister pour un moment qui est décompté normalement de leur durée d'existence dans ce plan (dans le cas des créatures convoquées). Si on lance *zone d'antimagie* dans un lieu occupé par une créature convoquée bénéficiant d'une certaine résistance à la magie, il faut réussir un jet de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de jeteur de sorts) pour la faire disparaître (le DD étant égal à la résistance à la magie du monstre). (L'effet des invocations instantanées, telles que *création d'eau*, n'est pas modifié par une *zone d'antimagie*, car la magie qui a permis l'apparition de l'eau dans ce cas bien précis a depuis longtemps disparu.) Les créatures normales (un griffon qui n'aurait pas été convoqué, par exemple) peuvent entrer dans la *zone d'antimagie*, de même que les projectiles non magiques. De même, si une épée magique perd temporairement son bonus et ses pouvoirs au contact du sort, elle reste une épée de maître. La *zone d'antimagie* reste sans effet sur les golems et autres créatures artificielles élaborées par magie mais capables par la suite de fonctionner sans aide extérieure (à moins qu'elles n'aient été convoquées, auquel cas elles entrent dans le cas de figure détaillé plus haut). Cette règle s'applique également élémentaires, aux morts-vivants tangibles et aux Extérieurs. Les pouvoirs magiques ou surnaturels de toutes ces créatures sont toutefois réprimés par le sort.

Dissipation de la magie ne peut rien contre cette abjuration. Plusieurs *zones d'antimagie* peuvent partager la même zone d'effet sans s'affecter en rien. Certains sorts, tels que *mur de force*, *mur prismatique* et *sphère prismatique* ne sont pas affectés par *zone d'antimagie* (référez-vous à leur description pour de plus amples renseignements). Enfin, les artefacts et les dieux peuvent faire appel à tous leurs pouvoirs au sein d'une *zone d'antimagie* créée par un mortel.

Si une créature est plus grande que la zone d'effet, les parties de son corps sortant de la sphère ne sont pas protégées.

Composante matérielle profane : une pincée de poudre de fer ou quelques copeaux de même métal.

Zone de silence

Illusion (hallucination)

Niveau : Bard 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : personnelle

Zone d'effet : émanation de 1,50 m de rayon, centrée sur le jeteur de sorts

Durée : 1 heure/niveau (T)

En lançant ce sort, le personnage manipule les ondes sonores alentour afin que lui et les créatures situées dans la zone d'effet puissent parler normalement, sans que celles qui se trouvent à l'extérieur les entendent (cela inclut aussi les autres bruits et les effets de son ou de langage, comme *injonction* ou *cri*). Cet effet est centré sur le personnage et se déplace avec lui. Toute personne qui entre dans la zone est immédiatement sujette aux effets, alors que celles qui la quittent ne le sont plus. Notez qu'un test de Détection visant à lire sur les lèvres permet de saisir ce qui est dit au sein de la *zone de silence*.

Zone de vérité

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Pal 2, Prê 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : émanation de 6 m de rayon

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Les créatures se trouvant dans la zone d'effet (ou qui y pénètrent tant que le sort fonctionne) sont incapables de mentir intentionnellement. Elles ont droit à un jet de sauvegarde pour se prémunir de l'enchantement quand

celui-ci est lancé (ou quand elles entrent pour la première fois dans la *zone de vérité*). Les créatures affectées sont conscientes de ce qui leur arrive. Elles peuvent donc refuser de répondre à une question quand elles préféreraient mentir, ou rester aussi évasives qu'elles le souhaitent tant qu'elles disent la vérité. Quiconque quitte la zone d'effet est libre de proférer autant de mensonges qu'il le désire.

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Objets magiques

Les objets magiques sont divisés en catégories : anneaux, armes, armures (et boucliers), baguettes, bâtons, objets merveilleux, parchemins, potions (et huiles), et sceptres. Les objets intelligents ou maudits sont détaillés après. Enfin, certains objets sont tellement rares et puissants qu'ils sont classés à part. Il s'agit des artefacts, lesquels peuvent être rares (dans le cas d'objets dont il n'existe qu'une poignée d'exemplaires de par le monde) ou uniques.

Anneaux. Un anneau est un cercle de matière dure (le plus souvent de métal) que l'on porte au doigt (dans la limite de deux anneaux par personnage). Chaque anneau possède un pouvoir magique, souvent un effet constant affectant son porteur.

Armes. Les armes magiques confèrent un bonus d'altération sur les jets d'attaque et de dégâts de leur utilisateur, et certaines possèdent d'autres pouvoirs.

Armures et boucliers. Les armures et boucliers magiques confèrent une protection renforcée à leur utilisateur, et certains possèdent également d'autres pouvoirs.

Baguettes. Une baguette est un petit bout de bois doté du pouvoir de jeter un certain sort. Une baguette nouvellement créée contient 50 charges et chaque activation du sort qu'elle contient dépense l'une de ces charges.

Bâtons. Un bâton possède un certain nombre de pouvoirs différents souvent réunis par un concept commun. Un bâton nouvellement créé possède 50 charges et chaque utilisation d'une de ses fonctions dépense une ou plusieurs de ces charges.

Objets merveilleux. Cette catégorie réunit tous les autres types d'objets magiques, ce qui comprend les bijoux, les outils, les livres, les habits et bien d'autres choses encore.

Parchemins. On appelle parchemin magique un ou plusieurs sorts écrits sur une feuille de papier ou de parchemin, destinés à être utilisés ultérieurement.

Potions et huiles. Une potion est un breuvage produisant un effet similaire à un sort et qui n'affecte que celui qui la boit. Une huile affecte un objet sur lequel elle est ointe.

Sceptres. Un sceptre est un objet possédant un pouvoir qui n'a rien à voir avec les sorts existants.

Objets intelligents. Certains objets, pour la plupart des armes, sont doués d'intelligence. Seuls les objets permanents peuvent être intelligents, pas ceux qui sont à charges ou à usage unique (autrement dit, potions, huiles, parchemins et baguettes, entre autres, ne sont jamais intelligents). En règle générale, moins de 1% des objets magiques sont intelligents.

Objets maudits. Qu'un accident se soit produit au cours de leur fabrication ou qu'ils aient été corrompus par une force extérieure, certains objets magiques sont maudits. Ils peuvent être très handicapants pour leur possesseur, à moins qu'ils présentent juste un défaut plus gênant que dangereux, ou encore qu'ils soient par nature imprévisibles. Les objets tirés aléatoirement sont maudits dans 5% des cas.

Détection de la magie et les objets magiques

Le sort *détection de la magie* permet d'identifier l'école à laquelle est affilié un objet magique, c'est-à-dire celle du sort placé dans une potion, une huile, un parchemin ou une baguette, ou du ou des sorts faisant partie des conditions de création des autres types d'objets. La description de chaque objet magique indique l'école à laquelle il est affilié et l'intensité de son aura.

Pour les objets que vous concevez vous-même et dont la construction requiert plusieurs sorts, une *détection de la magie* se focalise sur le sort dont le niveau est le plus élevé. Si aucun sort n'est exigé dans les conditions, appliquez la règle suivante.

Nature de l'objet

Arme ou objet d'attaque

Armure ou objet de protection

Objet conférant un bonus à une caractéristique, à un test de compétence, etc.

École

Évocation

Abjuration

Transmutation

Utilisation des objets

Pour pouvoir utiliser un objet, il faut commencer par l'activer, ce qui est parfois aussi simple que d'enfiler un anneau à son doigt. Certains objets fonctionnent en permanence à partir du moment où on les porte, mais dans la plupart des cas, l'utilisation d'un objet nécessite une action simple (qui ne provoque pas d'attaque)

d'opportunité). Ce n'est pas le cas des objets à fin d'incantation, qui sont considérés comme des sorts en situation de combat et dont l'utilisation provoque donc une attaque d'opportunité.

Sauf indication contraire dans la description de l'objet, l'activation d'un objet magique requiert une action simple. Cependant, lorsqu'un objet reproduit fidèlement l'effet d'un sort, son temps d'activation est égal au temps d'incantation du sort en question (là encore, sauf indication contraire).

Les quatre types d'objets magiques sont développés ci-dessous.

Objets à fin d'incantation. C'est la méthode d'activation des parchemins. Un parchemin est une incantation magique en grande partie prononcée. L'étape de préparation a déjà été effectuée (par celui qui a transcrit le sort sur le parchemin) et il ne reste plus à l'utilisateur qu'àachever l'incantation, en prononçant les dernières paroles et en effectuant les derniers gestes. Pour pouvoir utiliser ce type d'objet sans risque, le sort doit apparaître sur la liste des sorts d'une de ses classes et il doit être d'un niveau suffisant dans cette classe pour y avoir théoriquement accès lui-même. Si son niveau n'est pas assez élevé, un incident est toujours possible. Activer un objet à fin d'incantation est une action simple qui provoque une attaque d'opportunité (comme si le personnage lançait un sort).

Objets à potentiel magique. Cette méthode est similaire à la précédente, mais en plus simple encore. Le personnage n'a pas besoin d'achever l'incantation ; il lui suffit de la connaître (ne serait-ce qu'empiriquement) et de prononcer le mot déclenchant le pouvoir. En fait, l'objet reconnaît le potentiel magique de l'utilisateur. Il suffit que le ou les sorts fassent partie de la liste de sorts auxquels le personnage a droit en vertu de sa classe, et cette règle s'applique même si l'aventurier n'est pas encore capable de lancer des sorts, comme c'est le cas pour un paladin de niveau 1 à 3. Le personnage doit tout de même déterminer quel est le sort contenu dans l'objet avant de pouvoir y faire appel. Activer un objet à potentiel magique est une action simple qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Objets à mot de commande. Si aucune méthode d'activation n'est suggérée dans la description de l'objet ou par la nature de ce dernier, partez du principe qu'il est nécessaire de connaître un mot de commande. Avec ce type d'objet, le pouvoir se déclenche dès que l'utilisateur prononce le mot voulu ; il n'a pas besoin d'avoir la moindre connaissance en matière de magie.

Le mot de commande peut être un mot on ne peut plus normal, mais dans ce cas, le personnage risque d'activer accidentellement son objet s'il prononce le mot au cours d'une conversation. Le plus souvent, le mot ne veut rien dire, quand il ne s'agit pas d'un terme (ou d'une phrase) tiré d'une langue morte. Activer un objet à mot de commande est une action simple qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Il arrive que le mot de commande activant l'objet soit mentionné sur ce dernier. Parfois, il est camouflé par un dessin ou une frise rajouté ultérieurement, à moins que l'objet n'arbore un symbole permettant de retrouver le mot de commande lui-même.

Les compétences Connaissances (histoire) et Connaissances (mystères) peuvent permettre d'identifier les mots de commande ou de reconnaître des indices à leur sujet. Un test de compétence réussi (DD 30) est nécessaire pour trouver le mot de commande proprement dit. En cas d'échec, le fait de réussir un second test (DD 25) fournira peut-être un indice utile.

Les sorts *identification* et *analyse d'enchantement* permettent d'obtenir le mot de commande d'un objet.

Objets à usage. Il suffit d'utiliser normalement ce type d'objet pour que son pouvoir prenne effet : il peut falloir boire une potion, porter un habit, utiliser une arme ou un bouclier au combat, regarder à travers une lentille, épargiller de la poudre, porter un anneau ou mettre un chapeau. C'est le mode d'activation le plus simple qui soit.

Nombre d'objets à usage sont des objets que l'on porte (vêtements, bijoux, etc.). C'est encore plus vrai avec les objets à fonctionnement continu, qui doivent presque tous être portés en permanence. Quelques-uns doivent simplement être en possession du personnage (c'est-à-dire quelque part sur sa personne, pas chez lui, au fond d'un coffre). Cela étant, certains objets conçus pour être portés doivent tout de même être activés. Même si cette activation nécessite parfois un mot de commande (voir ci-dessus), dans la plupart des cas, le personnage doit juste souhaiter mentalement que l'objet fonctionne. La description de l'objet indique généralement si un mot de commande est nécessaire ou non.

Sauf indication contraire, l'activation d'un objet à usage est soit une action simple, soit une activité instantanée et ne provoque pas d'attaque d'opportunité, sauf si l'usage que l'on fait de l'objet implique une action qui, elle, offre une attaque d'opportunité à l'adversaire. Si un certain laps de temps est nécessaire entre le moment où le personnage décide d'utiliser l'objet et celui où le pouvoir se déclenche, l'activation est une action simple. Par contre, si le pouvoir de l'objet prend effet chaque fois qu'on s'en sert, l'activation est une activité instantanée. Notez bien que le fait de posséder un objet à usage n'implique pas que l'on sache ce qu'il fait. L'aventurier doit savoir quel est le pouvoir de l'objet (ou du moins en avoir une bonne idée) pour pouvoir s'en servir, sauf si ce pouvoir est permanent, comme c'est le cas pour une potion ou une arme.

Taille des objets magiques

Lorsque les personnages découvrent un vêtement, un bijou ou une armure magiques, la taille ne doit pas constituer un problème. La plupart des habits magiques sont de taille unique ou s'adaptent d'eux-mêmes à la morphologie du porteur. Ne pénalisez pas un joueur parce qu'il a décidé d'incarner un personnage d'un type particulier.

Cela étant, il peut y avoir une raison pour que les objets s'adressent à une certaine catégorie ou race de personnages.

Taille des armes et des armures. Les armes et les armures magiques découvertes dans un trésor déterminé aléatoirement ont 30% de chances d'être de taille P (01–30), 60% de chances d'être de taille M (31–90) et 10% de chances d'être d'une autre taille (91–100). Ces objets s'adaptent à la taille de leur porteur tant qu'il est de la même catégorie de taille que l'objet, mais pas au-delà.

Emplacements des objets magiques sur le corps

Beaucoup d'objets magiques doivent être portés pour qu'un personnage bénéficie de ses pouvoirs. Un objet doit être placé à un endroit précis pour fonctionner, et la magie de deux objets portés l'un sur l'autre s'annule. Cela fait qu'une créature humanoïde peut porter ainsi jusqu'à 12 objets différents en même temps.

Voici la liste des emplacements où une créature humanoïde peut porter un objet magique et les types d'objets qui peuvent s'y placer.

- *Sur la tête* : un serre-tête, un bandeau, une couronne, un casque, un couvre-chef ou un phylactère.
- *Devant les yeux* : une paire de lunettes, des lentilles ou un monocle.
- *Autour du cou* : une amulette, une broche, un médaillon, un collier, un charme ou un scarabée.
- *Sur le torse* : un gilet, une veste, une chemise, une chasuble.
- *Sur le corps* (éventuellement par-dessus un gilet, une veste, une chemise ou une chasuble) : une robe ou une armure.
- *Autour de la taille* (éventuellement par-dessus une robe ou une armure) : une ceinture ou un ceinturon.
- *Sur les épaules* (éventuellement par-dessus une robe ou une armure) : une cape, une écharpe ou un manteau.
- *Sur les bras ou les poignets* : une paire de bracelets.
- *Aux mains* : une paire de gants ou de gantelets.
- *Aux doigts* : deux anneaux (un sur chaque main ou les deux sur la même main).
- *Aux pieds* : une paire de bottes ou de chaussons.

Un personnage peut bien évidemment posséder plusieurs objets d'un même type, mais lorsque cela se produit, le dernier objet ajouté ne fonctionne pas, le ou les autres continuant de faire effet normalement.

Certains objets peuvent être portés sans occuper d'emplacement. La description des objets précise s'ils possèdent cette propriété.

Jets de sauvegarde contre les effets des objets magiques

Les objets magiques produisent des sorts ou des pouvoirs magiques similaires à des sorts. Lorsqu'ils autorisent un jet de sauvegarde, ce dernier est calculé de la façon suivante : 10 + niveau du sort ou de l'effet + modificateur de caractéristique correspondant à la valeur de caractéristique minimale pour lancer le sort en question.

Les bâtons sont une exception à la règle précédente. Les effets d'un bâton sont déterminés comme si l'utilisateur lançait lui-même le sort, y compris pour le niveau de lanceur de sorts et tous les modificateurs au DD des jets de sauvegarde.

Dans la plupart des cas, la description des objets indique le DD associé aux divers effets produits par l'objet, surtout lorsque ces effets ne correspondent pas exactement à des sorts existants (auquel cas le DD devient plus difficile à déterminer).

Dégâts infligés aux objets magiques

Un objet magique n'a besoin d'effectuer un jet de sauvegarde que s'il n'est pas porté ou tenu, s'il est ciblé spécifiquement ou si son porteur obtient un 1 naturel sur un jet de sauvegarde et que l'effet en question atteint précisément cet objet. Les objets magiques devraient toujours avoir droit à un jet de sauvegarde contre les sorts capables de les endommager, même si ceux-ci n'offrent généralement aucun jet de sauvegarde aux objets non magiques. Les objets magiques utilisent le même bonus de base pour tous les jets de sauvegarde (Réflexes, Vigueur ou Volonté). Celui-ci se monte à 2 + moitié du niveau de lanceur de sorts de l'objet (arrondi à l'entier inférieur). Les objets intelligents constituent l'unique exception à cette règle, puisque leur valeur de Sagesse est prise en compte pour leurs jets de Volonté.

Sauf indication contraire, les objets magiques sont endommagés de la même manière que les objets normaux du même type. S'ils sont seulement détériorés, ils continuent de fonctionner, mais ils perdent tout pouvoir une fois détruits.

Réparer les objets endommagés

Il arrive que les objets magiques soient endommagés au cours d'une aventure, plus particulièrement les armes et les boucliers. Il est possible de réparer un objet magique avec la compétence Artisanat appropriée, et le coût est le même que pour un objet ordinaire. Le sort *réparation intégrale* permet de réparer un objet magique endommagé (mais pas détruit).

Charges, doses et usage limité

Beaucoup d'objets, le plus souvent des bâtons et des baguettes, voient leur puissance limitée par leur nombre de charges. En temps normal, ce type d'objet a un maximum de 50 charges. Si on le trouve dans le cadre d'un trésor déterminé aléatoirement, jetez 1d100 et divisez le résultat par 2 afin d'obtenir le nombre de charges restantes (arrondissez à l'entier inférieur, sans descendre en dessous de 1 charge). Si l'objet a un nombre de charges maximal autre que 50, calculez les charges restantes proportionnellement au total indiqué.

Le prix de vente indiqué considère toujours que l'objet est pleinement chargé (ce qui est le cas au moment où il est créé). Dans le cas d'un objet qui ne vaut plus rien quand toutes ses charges sont épuisées (ce qui concerne la quasi-totalité des objets à charges), son prix de vente diminue proportionnellement au nombre de charges utilisées. Si l'objet reste utile une fois toutes ses charges épuisées, seule la partie de sa valeur correspondant à ses charges est diminuée.

Description des objets magiques

Chaque catégorie débute par une présentation générale des objets de ce type, puis tous les objets qu'elle comprend sont détaillés par ordre alphabétique.

La présentation générale regroupe des indications concernant, entre autres, le mode d'activation et la détermination aléatoire. La CA, la solidité et le nombre de points de résistance de certains objets types sont mentionnés, de même que le DD nécessaire pour les casser ou les détruire. La CA indiquée part du principe que l'objet n'est ni porté, ni tenu, ce qui lui donne une Dextérité effective de 0 (malus de -5 à la CA). S'il est tenu ou porté par une créature, utilisez le modificateur de Dextérité de cette dernière plutôt que le malus de -5.

Certains objets ne bénéficient pas d'une description détaillée, surtout si leur unique fonction consiste à lancer un sort décrit par ailleurs. Consultez tout simplement la description du sort concerné en l'adaptant à l'objet (potion, parchemin, baguette, etc.). Partez du principe que le sort est lancé au niveau minimal pour pouvoir l'utiliser.

Les objets décrits voient leurs pouvoirs détaillés un à un, et les précisions suivantes apparaissent à la fin de leur description sous forme condensée.

- **Aura.** La plupart du temps, un sort de *détection de la magie* permet d'apprendre à quelle école est affilié un objet magique et l'intensité de son aura magique. Quand elle est applicable, cette information est la première à figurer sur le profil condensé. La description du sort *détection de la magie* donne les détails des auras.
- **Niveau de lanceur de sorts (NLS).** L'information suivante du profil condensé est le niveau de lanceur de sorts de l'objet, qui permet d'estimer sa puissance relative. Le niveau de lanceur de sorts détermine le bonus de base aux sauvegardes de l'objet, mais aussi les variables telles que la portée ou les dégâts des effets générés, le cas échéant. Il indique également quel est le niveau de l'objet si celui-ci est pris pour cible par un sort tel que *dissipation de la magie*. Il est présenté sous la forme « NLS X » (NLS est une abréviation pour « niveau de lanceur de sorts »).

Pour les potions, les huiles, les parchemins et les baguettes, le créateur de l'objet peut fixer librement le niveau de lanceur de sorts, à condition que celui-ci soit compris entre son propre niveau de lanceur de sorts et le niveau nécessaire pour jeter le sort stocké dans l'objet. Pour les autres objets magiques, le niveau de lanceur de sorts est déterminé par la nature de l'objet et il ne fait pas partie de ses conditions de création (voir ci-dessous).

- **Conditions.** Les conditions auxquelles le personnage doit satisfaire pour pouvoir fabriquer l'objet sont précisées immédiatement après le niveau de lanceur de sorts. Il s'agit de dons, de sorts ou d'autres considérations telles que le fait d'appartenir à une certaine race, d'avoir atteint un niveau donné, etc.

- **Prix de vente.** Le prix de vente de l'objet est précédé du mot « Prix » qui représente la somme qu'un aventurier doit s'attendre à débourser s'il désire l'acheter. Le prix de vente a pour avantage de permettre un classement rapide des objets. Le prix de vente d'un objet pouvant être fabriqué à l'aide d'un don de création d'objets est généralement égal à son prix de base plus le coût éventuel des composantes matérielles et le nombre de PX à dépenser (le cas échéant).

- **Coût de création.** L'information suivante est annoncée par le mot « Coût » et indique le coût en pièces d'or et en points d'expérience nécessaire à la création de l'objet. Cette donnée n'apparaît que pour les objets ayant besoin de composantes matérielles coûteuses ou de PX et pour lesquels le prix de vente est supérieur au prix de base. Le coût de fabrication fait la somme des coûts habituels (liés au prix de base) et du prix des composantes supplémentaires. Les objets ne nécessitant pas de composantes matérielles coûteuses ne fournissent pas cette donnée. Dans leur cas, le prix de vente et le prix de base sont égaux. Leur coût de fabrication est égal à la moitié du prix de vente (en po), plus 1/25e du prix de vente (en PX).

- **Poids.** Le profil condensé de nombreux objets merveilleux s'achève sur leur poids. Si aucune indication de poids n'est présente, cela signifie que l'objet merveilleux a un poids négligeable (pour ce qui est de

déterminer la charge transportée par chaque aventurier). Le poids des objets des autres catégories est précisé dans leur description générale ou correspond à un objet ordinaire du même type.

Table : détermination aléatoire des objets magiques

Faible	Intermédiaire	Puissant	Catégorie d'objets
01-02	01-10	01-10	Anneaux
03-07	11-20	11-20	Armes
08-11	21-30	21-30	Armures et boucliers
12-21	31-45	31-35	Baguettes
—	46-48	36-55	Bâtons
22-30	49-65	56-75	Objets merveilleux
31-65	66-80	76-85	Parchemins
66-100	81-90	86-90	Potions et huiles
—	91-100	91-100	Sceptres

Création d'objets magiques

La création d'objets magiques est un art difficile qui exige des dons, de l'argent, du temps et le sacrifice d'une part de son énergie vitale (sous la forme de PX).

Les secrets de création des artefacts ont été perdus depuis longtemps.

Conditions. Pour pouvoir créer un objet magique, il faut remplir certaines conditions de dons, de sorts ou autres.

Dons requis. Le créateur doit posséder un ou plusieurs dons, dont au moins un don de création d'objets, et parfois des dons de métamagie ou généraux.

Sorts requis. La création de la plupart des objets requiert un ou plusieurs sorts. Le créateur de l'objet doit préparer les sorts requis au début de chaque journée de travail (ou simplement les connaître dans le cas des ensorceleurs et des bardes). Le sort préparé est dépensé lors du travail sur l'objet (dans le cas des ensorceleurs et des bardes, un emplacement de sort du niveau correspondant à celui du sort est compté comme utilisé).

Cependant, le sort n'est pas lancé mais juste consommé, et le personnage n'a pas à fournir les composantes matérielles, les focaliseurs, ou à sacrifier les PX normalement exigés lors de leur incantation normale.

Une condition de sort requis peut aussi être remplie par l'intermédiaire d'un autre lanceur de sorts, d'un pouvoir magique ou d'un objet à fin d'incantation ou à potentiel magique. Dans ce cas, chaque jour, le créateur doit utiliser son pouvoir magique ou son objet magique ou l'assistant doit préparer le sort (qui est dépensé comme décrit ci-dessus).

Autres conditions. La création d'un objet donné peut n'être possible qu'aux personnages d'une certaine race ou d'un certain alignement ou encore aux pratiquants de la magie ayant atteint un niveau de lanceur de sorts donné. Cette dernière condition est par exemple requise par les armes, armures et boucliers magiques.

Création commune. Plusieurs personnages peuvent collaborer à la fabrication d'un objet magique. Chacun d'entre eux doit remplir les conditions de dons de création d'objets. Par contre, ils n'ont à remplir les autres conditions (de dons métamagiques ou généraux, de sorts et autres) qu'à eux tous, plutôt qu'individuellement. Le temps de création n'est pas réduit. L'un d'entre eux doit être désigné comme le créateur pour déterminer le niveau de lanceur de sorts de l'objet (dans le cas d'un objet ayant un niveau variable, c'est-à-dire uniquement les baguettes, les parchemins, les potions et les huiles). Le sacrifice en PX peut être au choix effectué par le créateur seul ou réparti équitablement entre les différents intervenants.

Prix. Les coûts de base de création d'un objet magique (en PX, en or et en temps) dépendent de son prix de base. Celui-ci tient uniquement compte de la magie nécessaire, et pas des coûts complémentaires liés à un objet, à une composante matérielle coûteuse ou à un sacrifice de PX supplémentaire. Dans la plupart des cas, le prix de base d'un objet est égal à son prix de vente.

Coût de base de création. Le coût de base de création d'un objet se monte toujours à la moitié de son prix de base en po pour les matières premières, à 1/25^e de son prix de base en PX pour le sacrifice en points d'expérience et à 1 jour de travail par tranche de 1 000 po du prix de base. (Le temps ne peut descendre en dessous d'une journée par objet. *Exception :* le temps de préparation des potions et des huiles est toujours égal à un jour, quel que soit leur prix de base.) Le personnage doit dépenser l'or et sacrifier les PX au début du processus de création de l'objet.

Coûts supplémentaires. Les coûts supplémentaires doivent être acquittés en plus des coûts de base de création. Ils peuvent être dus à un objet ou aux composantes d'un sort.

Coût d'objet. Dans la plupart des cas, le coût de l'objet à rendre magique est compris dans le coût de base des matières premières. Ce n'est cependant pas le cas quand l'objet a une valeur propre, en tant que gemme ou objet d'art par exemple, ou encore en tant qu'arme, armure ou bouclier de maître. (Les autres objets magiques n'ont pas besoin d'être de maître ou de qualité supérieure.)

Coût de composante. Si les effets d'un objet magique dupliquent exactement un sort (c'est le cas de tous les baguettes, bâtons, parchemins, potions et huiles), et que ce sort exige une composante matérielle coûteuse ou un

sacrifice de PX, le créateur doit les acquitter lors de la création de l'objet. Dans le cas d'un objet à charges, les coûts sont multipliés par le nombre de charges (par exemple x1 pour un parchemin ou x50 pour une baguette). (Pour les bâtons, ce coût est divisé par le nombre de charges dépensées pour activer le sort.) Dans le cas d'un objet illimité, les coûts sont multipliés par 50 si le sort n'est utilisable qu'un certain nombre de fois par jour, ou par 100 dans les autres cas.

Ces coûts ne concernent que les sorts qui sont effectivement lancés par l'objet, ce qui n'est généralement pas le cas des sorts requis comme condition pour la création de l'objet.

Coût total de création. Le coût total de création d'un objet est simplement la somme de ses coûts de base et de ses coûts supplémentaires. La description des objets requérant des coûts supplémentaires comprend le coût total du processus de fabrication.

Prix de vente final. Le prix de vente final d'un objet est égal à son prix de base plus un éventuel coût d'objet, plus un éventuel coût de composante en po, plus 5 fois un éventuel coût de composante en PX.

Sorts de niveau 0. Dans tous les calculs sur le prix des objets magiques, le niveau d'un sort de niveau 0 est compté comme étant de 0,5.

Niveau de lanceur de sorts. Le niveau de lanceur de sorts de la plupart des objets magiques est fixé dans leur description. Mais dans le cas des baguettes, des parchemins, des potions et des huiles, le personnage peut les créer avec n'importe quel niveau de lanceur de sorts compris entre le sien propre et le niveau minimal qui lui est nécessaire pour lancer le sort en question.

Comme toutes les classes ne disposent pas des différents sorts au même niveau, le prix d'un objet de ces catégories peut varier selon leur créateur.

Dons de métamagie. Les baguettes, bâtons, parchemins, potions et huiles peuvent aussi contenir des sorts modifiés par des dons de métamagie, mais c'est alors leur niveau de sort effectif qui est pris en compte plutôt que leur niveau réel (que ce soit pour calculer le prix de l'objet ou la possibilité de le placer dans une baguette, une potion ou une huile). De plus, le niveau de lanceur de sorts de l'objet doit alors être suffisant pour lancer le sort à son nouveau niveau. Par exemple, une baguette peut contenir un sort à effet étendu (affecté par Extension d'effet), mais son niveau effectif est alors augmenté de 2.

Conditions de travail. Le créateur de l'objet a besoin de travailler dans un lieu calme, confortable et bien éclairé. Tout endroit où l'on peut préparer ses sorts permet également de fabriquer un objet magique.

On considère que le personnage travaille à la création de l'objet pendant 8 heures par jour. Il lui est impossible de gagner du temps en faisant davantage d'heures. Néanmoins, les jours de travail n'ont pas besoin d'être consécutifs et le créateur peut faire ce qu'il désire pendant les 16 autres heures de la journée. Un personnage faisant une pause dans son travail, par exemple pour partir à l'aventure, doit garder le compte des journées déjà effectuées sur cet objet.

Un personnage ne peut travailler que sur un seul objet magique dans une journée donnée. Cependant, il peut avoir plusieurs projets en cours et alterner sa progression de l'un à l'autre selon les jours.

Table : résumé des coûts de création des objets magiques

Catégorie d'objet	Don requis	Prix de base	Coût de création de base	Coût d'objet	Coût de composantes	Prix de vente
Anneau	Création d'anneaux magiques	Variable, voir la <i>Table : estimation du prix des objets magiques</i>	Prix de base/2 en po, Prix de base/25 en PX	Non ¹	Non ¹	Prix de base
Arme	Création d'armes et armures magiques	Selon la <i>Table : armes</i>	Prix de base/2 en po, Prix de base/25 en PX	Oui (arme de maître)	Non ¹	Prix de base + coût d'objet
Armure ou bouclier	Création d'armes et armures magiques	Selon la <i>Table : armures et boucliers</i>	Prix de base/2 en po, Prix de base/25 en PX	Oui (armure ou bouclier de maître)	Non ¹	Prix de base + coût d'objet
Baguette	Création de baguettes magiques	750 x niveau de sort x niveau de lanceur de sort	Prix de base/2 en po, Prix de base/25 en PX	Non ¹	Oui (50 fois)	Prix de base + coût des composantes (1 PX = 5 po)
Bâton	Création des bâtons magiques	Spécial	Prix de base/2 en po, Prix de base/25 en PX	Non ¹	Oui (50 ou 25 fois)	Prix de base + coût des composantes

Objet merveilleux	Création d'objets merveilleux	Variable, voir la <i>Table : estimation du prix des objets magiques</i>	Prix de base/2 en po, Prix de base/25 en PX	Non ¹	Non ²	(1 PX = 5 po) Prix de base
Parchemin	Écriture de parchemins	25 x niveau de sort x niveau de lanceur de sort	Prix de base/2 en po, Prix de base/25 en PX	Non ¹	Oui (1 fois)	Prix de base + coût des composantes (1 PX = 5 po)
Potion ou huile	Préparation de potions	50 x niveau de sort x niveau de lanceur de sort	Prix de base/2 en po, Prix de base/25 en PX	Non ¹	Oui (1 fois)	Prix de base + coût des composantes (1 PX = 5 po)
Sceptre	Création de sceptres magiques	Variable, voir la <i>Table : estimation du prix des objets magiques</i>	Prix de base/2 en po, Prix de base/25 en PX	Non ¹	Non ¹	Prix de base

1 Aucun en règle générale, mais des exceptions peuvent exister. (Voir Coûts supplémentaires.)

Création d'anneaux magiques

Pour fabriquer un anneau magique, un personnage doit avoir accès à une source de chaleur. Il lui faut également certains matériaux, dont celui qui servira à créer l'anneau. Le coût de ces matériaux est inclus dans le coût de création.

Conditions. Le créateur d'un anneau doit posséder le don Création d'anneaux magiques. La création de chaque anneau s'accompagne de conditions supplémentaires.

Prix. Le prix de base d'un anneau magique est généralement égal à son prix de vente, qui est indiqué dans sa description. Lorsque ce n'est pas le cas, la description comprend également le détail du coût de création total. Il n'existe pas de formule unique permettant de calculer le prix des anneaux. Référez-vous à la section Estimation du prix des objets magiques et prenez exemple sur les autres anneaux.

Création d'armes magiques

Pour pouvoir fabriquer une arme magique, un personnage a besoin d'une source de chaleur et des outils nécessaires au travail du métal, du bois ou du cuir, selon le matériau employé. Il doit également avoir accès aux divers matériaux de fabrication, dont l'arme elle-même ou les pièces qui permettront de la constituer. Le coût des matériaux secondaires est inclus dans le coût de création.

C'est au moment de la fabrication que le personnage décide si l'arme émettra de la lumière ou non. Ce choix n'affecte pas le prix ni le temps de création, mais une fois l'arme achevée, il devient irrévocable.

La création d'armes doubles magiques est considérée comme une création de deux armes magiques distinctes pour ce qui est du coût (en po et en PX), du temps passé et des propriétés de l'arme.

Conditions. Le créateur d'une arme doit posséder le don Création d'armes et armures magiques. De plus, le personnage doit avoir un niveau de lanceur de sorts au moins égal à 3 fois le bonus d'altération de l'arme (le bonus virtuel d'une propriété spéciale n'est pas pris en compte pour ce calcul). Chaque propriété spéciale impose d'autres conditions qui s'ajoutent aux précédentes.

Prix. Le prix de base d'une arme magique dépend de son bonus d'altération et de ses propriétés spéciales. Le prix de vente final est égal au prix de base plus le prix de l'arme de maître.

Coût d'objet. On ne peut rendre magique qu'une arme de maître, et son prix vient s'ajouter au coût de création.

Création d'armures et de boucliers magiques

Pour pouvoir fabriquer une armure ou un bouclier magique, un personnage a besoin d'une source de chaleur et des outils nécessaires au travail du métal, du bois ou du cuir, selon le matériau employé. Il doit également avoir accès aux divers matériaux de fabrication, dont l'armure ou le bouclier lui-même ou les pièces qui permettront de la constituer. Le coût des matériaux secondaires est inclus dans le coût de création.

Conditions. Le créateur d'une armure ou d'un bouclier doit posséder le don Création d'armes et armures magiques. De plus, le personnage doit avoir un niveau de lanceur de sorts au moins égal à 3 fois le bonus d'altération de l'armure ou du bouclier (le bonus virtuel d'une propriété spéciale n'est pas pris en compte pour ce calcul). Chaque propriété spéciale impose d'autres conditions qui s'ajoutent aux précédentes.

Prix. Le prix de base d'une armure ou d'un bouclier magique dépend de son bonus d'altération et de ses propriétés spéciales. Le prix de vente final est égal au prix de base plus le prix de l'armure ou du bouclier de maître.

Coût d'objet. On ne peut rendre magique qu'une armure ou un bouclier de maître, et son prix vient s'ajouter au coût de création.

Création de baguettes magiques

Le personnage a besoin de quelques matériaux, dont celui dans lequel la baguette sera taillée. Le coût de ces matériaux est inclus dans le coût de création. Une baguette nouvellement créée renferme toujours le maximum de charges (50).

Conditions. Le créateur d'une baguette doit posséder le don Création de baguettes magiques et son niveau de lanceur de sorts doit être au moins égal à celui qu'il souhaite donner à la baguette. Le sort que va contenir la baguette est évidemment requis.

Prix. Les tables suivantes indiquent le prix de base et le coût de base de création d'une baguette préparée au niveau de lanceur de sorts minimal.

De façon générale, le prix de base d'une baguette est égal au niveau de sort x le niveau de lanceur de sorts x 750 po.

Coût de composante. Le créateur d'une baguette doit fournir assez de composantes matérielles et sacrifier assez de PX pour lancer 50 fois le sort que l'objet va contenir.

Prix de base des baguettes

Niveau du sort	Dru, Mag, Prê	Ens	Bard	Pal, Rôd
0	375 po	375 po	375 po	—
1	750 po	750 po	1 500 po	1 500 po
2	4 500 po	6 000 po	6 000 po	6 000 po
3	11 250 po	13 500 po	15 750 po	11 250 po
4	21 000 po	24 000 po	30 000 po	21 000 po

Coût de base de création des baguettes

Niveau du sort	Dru, Mag, Prê	Ens	Bard	Pal, Rôd
0	187 po, 5 pa +15 PX	187 po, 5 pa +15 PX	187 po, 5 pa +15 PX	—
1	375 po +30 PX	375 po +30 PX	750 po +60 PX	750 po +60 PX
2	2 250 po +180 PX	3 000 po +240 PX	3 000 po +240 PX	3 000 po +240 PX
3	5 625 po +450 PX	6 750 po +540 PX	7 875 po +630 PX	5 625 po +450 PX
4	10 500 po +840PX	12 000 po +960 PX	15 000 po +1 200 PX	10 500 po +840 PX

Création de bâtons magiques

Le personnage a besoin de divers matériaux, dont celui (ou ceux) qui lui permettront de fabriquer le bâton proprement dit. Le coût de ces matériaux est inclus dans le coût de création. Un bâton nouvellement créé renferme toujours le maximum de charges (50).

Le niveau de lanceur de sorts de toutes les fonctions d'un bâton doit être identique, et il ne doit pas être inférieur à 8 même si tous les sorts qu'il contient sont de bas niveau.

Conditions. Le créateur d'un bâton doit posséder le don Création de bâtons magiques. Les sorts que le bâton va contenir sont évidemment requis. La création de certains bâtons s'accompagne de conditions supplémentaires.

Prix. Le prix de base d'un bâton magique est généralement égal à son prix de vente, qui est indiqué dans sa description. Lorsque ce n'est pas le cas, la description comprend également le détail du coût de création total. De façon générale, le prix de base d'un bâton magique est égal à la formule suivante : (375 po x niveau du plus puissant sort x niveau de lanceur de sorts) + 75% de la valeur de la propriété suivante en termes de puissance (282,5 po x niveau de sort x niveau de lanceur de sorts) + 50% de la valeur de toutes les propriétés restantes (soit, pour chacune, 187,5 po x niveau de sort x niveau de lanceur de sorts). Il est possible de placer un sort dans le bâton à la moitié du coût normal mais, dans ce cas, chaque activation du sort coûte 2 charges au lieu d'une.

Coût de composante. Le créateur d'un bâton doit fournir assez de composantes matérielles et sacrifier assez de PX pour lancer 50 fois (pour un sort coûtant une charge) ou 25 fois (pour un sort coûtant deux charges) chaque sort que l'objet va contenir.

Création d'objets merveilleux

Pour créer un objet merveilleux, un personnage a souvent besoin d'outils permettant de travailler les matériaux entrant dans la composition de l'objet. Il doit également avoir accès à ces matériaux, lesquels sont inclus dans le coût de fabrication.

Conditions. Le créateur d'un objet merveilleux doit posséder le don Création d'objets merveilleux. La création de chaque objet merveilleux s'accompagne de conditions supplémentaires.

Prix. Le prix de base d'un objet merveilleux est généralement égal à son prix de vente, qui est indiqué dans sa description. Lorsque ce n'est pas le cas, la description comprend également le détail du coût de création total. Il n'existe pas de formule unique permettant de calculer le prix des objets merveilleux. Référez-vous à la section Estimation du prix des objets magiques et prenez exemple sur les autres objets.

Création de parchemins magiques

Le personnage a besoin de tout un matériel d'écriture, dont le prix est inclus dans le coût de création du parchemin. Tous les ustensiles et ingrédients doivent être neufs et ne jamais avoir servi. Le personnage doit acquitter le coût total à chaque fois qu'il écrit un parchemin, même s'il a déjà créé le même parchemin à de nombreuses reprises.

Conditions. Le créateur d'un parchemin doit posséder le don Écriture de parchemins et son niveau de lanceur de sorts doit être au moins égal à celui qu'il souhaite donner au parchemin. Le sort à écrire sur le parchemin est évidemment requis.

Prix. Les tables suivantes indiquent le prix de base et le coût de base d'écriture d'un parchemin écrit au niveau de lanceur de sorts minimal.

De façon générale, le prix de base d'un parchemin est égal au niveau de sort x le niveau de lanceur de sorts x 25 po.

Coût de composante. Le créateur d'un parchemin doit fournir assez de composantes matérielles et sacrifier assez de PX pour lancer le sort qui y sera écrit.

Prix de base des parchemins

Niveau du sort	Dru, Mag, Prê	Ens	Bard	Pal, Rôd
0	12 po, 5 pa	12 po, 5 pa	12 po, 5 pa	—
1	25 po	25 po	50 po	50 po
2	150 po	200 po	200 po	200 po
3	375 po	450 po	525 po	375 po
4	700 po	800 po	1 000 po	700 po
5	1 125 po	1 250 po	1 625 po	—
6	1 650 po	1 800 po	2 400 po	—
7	2 275 po	2 450 po	—	—
8	3 000 po	3 200 po	—	—
9	3 825 po	4 050 po	—	—

Coût de base de création des parchemins

Niveau du sort	Dru, Mag, Prê	Ens	Bard	Pal, Rôd
0	6 po, 2 pa, 5 pc +1 PX	6 po, 2 pa, 5 pc +1 PX	6 po, 2 pa, 5 pc +1 PX	—
1	12 po, 5 pa +1 PX	12 po, 5 pa +1 PX	25 po +2 PX	25 po +2 PX
2	75 po +6 PX	100 po +8 PX	100 po +8 PX	100 po +8 PX
3	187 po, 5 pa +15 PX	225 po +18 PX	262 po, 5 pa +21 PX	187 po, 5 pa +15 PX
4	350 po +28 PX	400 po +32 PX	500 po +40 PX	350 po +28 PX
5	562 po, 5 pa +45 PX	625 po +50 PX	812 po, 5 pa +65 PX	—

6	825 po +66 PX	900 po +72 PX	1 200 po +96 PX	—
7	1 137 po, 5 pa +91 PX	1 225 po +98 PX	—	—
8	1 500 po +120 PX	1 600 po +128 PX	—	—
9	1 912 po, 5 pa +153 PX	2 025 po +162 PX	—	—

Création de potions ou d'huiles magiques

Le personnage a besoin d'une surface plane sur laquelle travailler, de plusieurs récipients dans lesquels mélanger divers liquides, et d'une source de chaleur pour chauffer ses mixtures. Il lui faut également de nombreux ingrédients, dont le coût est inclus dans celui qui est indiqué pour la préparation de chaque potion ou huile. Tous les ingrédients utilisés pour concocter une potion doivent être neufs et ne jamais avoir servi. Le coût de chaque potion reste le même quelle que soit la quantité préparée.

La personne buvant une potion est considérée à la fois comme le lanceur et la cible de l'effet du sort. Les sorts dont la portée est personnelle ne peuvent pas non plus être utilisés par l'intermédiaire d'une potion. Seuls les sorts dont la cible est un objet peuvent être placés dans des huiles.

Conditions. Le créateur d'une potion ou d'une huile doit posséder le don Préparation de potions et son niveau de lanceur de sorts doit être au moins égal à celui qu'il souhaite donner à la potion ou à l'huile. Le sort à préparer dans la potion ou l'huile est évidemment requis.

Prix. Les tables suivantes indiquent le prix de base et le coût de base de préparation d'une potion ou d'une huile préparée au niveau de lanceur de sorts minimal.

De façon générale, le prix de base d'une potion ou d'une huile est égal au niveau de sort x le niveau de lanceur de sorts x 50 po.

Coût de composante. Le préparateur d'une potion ou d'une huile doit fournir assez de composantes matérielles et sacrifier assez de PX pour lancer le sort qui y sera écrit.

Temps de création. La préparation d'une potion ou d'une huile prend toujours une journée, quel que soit son prix de base.

Prix de base des potions et des huiles

Niveau du sort	Dru, Mag, Prê	Ens	Bard	Pal, Rôd
0	25 po	25 po	25 po	—
1	50 po	50 po	100 po	100 po
2	300 po	400 po	400 po	400 po
3	750 po	900 po	1 050 p o	750 po

Coût de base de création des potions et des huiles

Niveau du sort	Dru, Mag, Prê	Ens	Bard	Pal, Rôd
0	12 po, 5 pa +1 PX	12 po, 5 pa +1 PX	12 po, 5 pa +1 PX	—
1	25 po +2 PX	25 po +2 PX	50 po +4 PX	50 po +4 PX
2	150 po +12 PX	200 po +16 PX	200 po +16 PX	200 po +16 PX
3	375 po +30 PX	450 po +36 PX	525 po +42 PX	375 po +30 PX

Création de sceptres magiques

Le personnage a besoin de divers matériaux, dont celui (ou ceux) qui lui permettront de fabriquer le sceptre proprement dit. Le coût de ces matériaux est inclus dans le coût de création.

Conditions. Le créateur d'un sceptre doit posséder le don Création de sceptres magiques. La création de chaque sceptre s'accompagne de conditions supplémentaires.

Prix. Le prix de base d'un sceptre magique est généralement égal à son prix de vente, qui est indiqué dans sa description. Lorsque ce n'est pas le cas, la description comprend également le détail du coût de création total.

Il n'existe pas de formule unique permettant de calculer le prix des sceptres. Référez-vous à la section Estimation du prix des objets magiques et prenez exemple sur les autres sceptres.

Création d'objets intelligents

La fabrication d'un objet intelligent nécessite un niveau de lancer de sorts au moins égal à 15. Le temps et le coût de création correspondent à celui du type d'objet choisi, en prenant en compte les modificateurs au prix de base indiqués sur la *Table : Intelligence, Sagesse, Charisme et propriétés des objets intelligents* et sur les tables de pouvoirs mineurs, majeurs et dédiés. L'alignement de l'objet est le même que celui du personnage.

Ajout de nouvelles propriétés

On peut ajouter autant de propriétés qu'on le souhaite à un objet magique, sans aucune limite. Dans ce cas, le coût de création est calculé en faisant la différence entre les pouvoirs que l'on souhaite obtenir et ceux que l'objet possède déjà. Ainsi, une *épée longue +1* peut être transformée en *épée longue +2 vorpale*. Le personnage désirant le faire devra débourser le coût de création normal d'une *épée longue +2 vorpale* moins le coût de fabrication d'une *épée longue +1*.

Si l'on souhaite ajouter une fonction à un l'objet occupant un emplacement sur le corps de son porteur (voir Emplacements des objets magiques sur le corps), son prix de base est doublé. Par exemple, si un aventurier désire ajouter le pouvoir d'invisibilité à son *anneau de protection +2*, il lui en coûtera autant que s'il voulait créer deux *anneaux d'invisibilité*.

Estimation du prix des objets magiques

De nombreux facteurs doivent être pris en compte pour calculer le prix des objets magiques de votre invention. Le moyen le plus simple consiste à trouver un objet similaire et à vous baser sur son prix, mais ce n'est pas toujours simple ou possible.

Prix de chaque effet. Les objets magiques peuvent avoir deux types d'effets : soit conférer un bonus au porteur, soit reproduire les effets d'un sort. Le prix de base d'un effet du premier type dépend de la nature du bonus (altération, chance, etc.) et de sa destination (jets d'attaque, CA, etc.). Le prix de base d'un effet similaire à un sort dépend du niveau du sort, du niveau de lanceur de sorts de l'objet, mais aussi de la méthode d'activation (fin d'incantation, usage, etc.). (Attention, dans le cas où l'effet d'un sort est d'attribuer un bonus, comme *force de taureau*, le coût de l'effet doit être calculé selon la première méthode, et pas la seconde.) Effectuez votre calcul en vous référant à la *Table : estimation du prix des objets magiques*.

Objets à effets multiples. Pour calculer le prix de base total d'un objet ayant plusieurs effets, il faut d'abord calculer le prix de base individuel de chaque effet. La formule dépend ensuite de la nature de l'objet et de l'homogénéité des pouvoirs.

Objets occupant un emplacement sur le corps de leur porteur. Le prix de base total est égal au prix de l'effet le plus élevé, plus deux fois le prix des autres effets.

Objets n'occupant pas d'emplacement sur le corps de leur utilisateur. Si les effets ne sont pas similaires, le prix de base total est simplement la somme du prix des différents effets. Si les effets sont homogènes, le prix de base total est égal au prix de l'effet le plus coûteux, plus 75% du prix de deuxième effet en terme de coût, plus 50% du prix des autres pouvoirs. (Cela correspond au mode de calcul des bâtons.)

Spécial. Plusieurs critères peuvent modifier le prix de base de l'effet, dans un sens ou dans l'autre. Par exemple, si l'objet ne peut être utilisé qu'une fois par jour, son prix est divisé par 5, mais, s'il n'occupe pas d'emplacement sur le corps de son utilisateur, son prix est doublé. Là encore, suivez les indications de la *Table : estimation du prix des objets magiques*.

Coûts supplémentaires. La création de l'objet magique peut exiger des coûts supplémentaires.

Coût de création. Le coût de création d'un objet est de la moitié de son prix de base en po (plus éventuellement le coût d'objet ou le coût de composante en po), plus 1/25^e de son prix de base en PX (plus éventuellement le coût des composantes de PX) et à 1 jour de travail par tranche de 1 000 po du prix de base.

Prix de vente final. Le prix de vente final d'un objet est égal à son prix de base plus un éventuel coût d'objet, plus un éventuel coût de composante en po, plus 5 fois un éventuel coût de composante en PX.

Ajustement finaux. Vous remarquerez sans doute que tous les objets n'obéissent pas parfaitement à ces règles. En effet, les formules énoncées plus haut ne suffisent pas pour évaluer les mérites respectifs de deux objets très différents. Tous les objets magiques ont été estimés en fonction de leur valeur réelle en jeu.

Les formules ne constituent qu'un point de départ, un guide plus qu'une règle. Baguettes, parchemins, potions et huiles suivent exactement les règles indiquées. Les bâtons les suivent presque systématiquement. Mais pour les autres types d'objets, il est préférable de procéder au cas par cas. Sachez faire preuve de bon sens, en vous appuyant sur les nombreux exemples d'objets.

En aucun cas vous ne devez accepter tel quel un objet magique proposé par un joueur sans l'examiner attentivement, et cela même s'il a utilisé les formules précédentes. Une épée bénéficiant d'un effet continu de *coup au but*, une cape conférant des effets permanents d'*invisibilité suprême*, ou une ceinture pouvant lancer *guérison suprême* sur commande restent inacceptables, même si on peut calculer leur coût théorique à l'aide de ces règles.

Affinités des emplacements sur le corps

Chaque emplacement sur le corps a une affinité pour certains types de magie, non pas une école, mais une description très générale de la nature ou de la fonction des effets qu'on peut y placer. Ces affinités sont sciemment larges et abstraites, car aucune règle stricte ne pourrait s'appliquer à la grande variété des objets merveilleux.

Vous pouvez utiliser la liste suivante d'affinités pour décider si vous refusez ou acceptez de déplacer les effets d'un objet sur un autre emplacement. De même, lorsque vous concevez vos propres objets magiques, ces affinités vous guident sur la forme à leur donner.

Certains objets occupant le même emplacement ont des affinités différentes. Ainsi les gantelets expriment la destruction, tandis que les gants inspirent plutôt la précision.

Emplacement sur le corps

Bandeau, casque

Couvre-chef

Phylactère

Lentilles, lunettes

Cape, manteau, écharpe

Amulette, broche, médaillon, collier, charme, scarabée

Robe

Chemise

Gilet, chasuble

Bracelets

Gants

Gantelets

Ceinture

Bottes

Affinité

Amélioration de l'esprit, attaques à distance

Interaction sociale

Moral, alignement

Vue

Transformation, protection

Protection, discernement

Effets multiples

Amélioration du corps

Amélioration des aptitudes de classe

Combat, alliés

Précision

Puissance destructive

Amélioration du corps

Déplacement

Les objets merveilleux qui ne respectent pas l'affinité de leur emplacement sur le corps du porteur voient leur prix de base augmenter de 50%.

Table : estimation du prix des objets magiques

Effet

Bonus à l'armure naturelle (altération)

Prix de base

Bonus au carré x 2 000 po

Bonus à la CA (parade)

Bonus au carré x 2 000 po

Bonus à la CA (autre¹)

Bonus au carré x 2 500 po

Bonus à un armure (altération)

Bonus au carré x 1 000 po

Bonus à une arme (altération)

Bonus au carré x 2 000 po

Bonus à une caractéristique (altération)

Bonus au carré x 1 000 po

Bonus à une compétence (aptitude)

Bonus au carré x 100 po

Bonus aux sauvegardes (résistance)

Bonus au carré x 1 000 po

Bonus aux sauvegardes (autre¹)

Bonus au carré x 2 000 po

Résistance à la magie

10 000 po par point au-dessus de MR 12 (MR 13 minimum)

Sort en bonus

Niveau de sort au carré x 1 000 po

Effet de type sort

Usage unique, fin d'incantation

Prix de base

Niveau du sort x niveau du lanceur de sorts x 25 po

Usage unique, usage

Niveau du sort x niveau du lanceur de sorts x 50 po

50 charges, potentiel magique

Niveau du sort x niveau du lanceur de sorts x 750 po

Illimité, mot de commande

Niveau du sort x niveau du lanceur de sorts x 1 800 po

Illimité, usage ou continu

Niveau du sort x niveau du lanceur de sorts x 2 000 po²

Spécial

Changer illimité en 1 à 4 charges par jour

Ajustement au prix de base

Multiplier par 0,2 (1 charge), 0,4 (2), 0,6 (3) ou 0,8 (4)

Changer illimité en 50 charges

Multiplier par 0,5

Emplacement inhabituel³

Multiplier par 1,5

N'occupe pas d'emplacement⁴

Multiplier par 2

Requiert une compétence

Multiplier par 0,9

Requiert une race ou une classe

Multiplier par 0,7

Objet ou composante

Coût supplémentaire

Arme, armure ou bouclier

Ajouter le coût d'un objet de maître

Sort à composantes coûteuses

Ajouter le prix des composantes pour chaque charge⁵

Sort exigeant des PX

Ajouter 5 po par PX et par charge⁵

Niveau du sort : un sort du niveau 0 vaut deux fois moins qu'un sort du 1er niveau pour ce qui est de déterminer le prix de l'objet.

1 Comme un bonus de chance, d'intuition, sacré ou de malaisance.

2 Le prix d'un effet continu dépend de la durée du sort. Si elle est exprimée en rounds, le prix est multiplié par 4.

Si elle est de 1 minute/niveau, il est multiplié par 2. Si elle est de 10 minutes/niveau, il est multiplié par 1,5. Si elle est de 24 heures ou plus, il est divisé par deux.

3 Voir Affinités des emplacements sur le corps.

4 Voir Emplacements des objets magiques sur le corps.

5 Si l'objet est à usage continu ou illimité, déterminez son prix comme s'il avait 100 charges. Si son utilisation obéit à une limite quotidienne, considérez qu'il a 50 charges.

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Anneaux, armes

Anneaux

Les anneaux magiques confèrent des pouvoirs magiques à qui les porte. Rares sont ceux qui ont des charges. N'importe qui peut les utiliser.

Un personnage ne peut porter que deux anneaux magiques en même temps, un à chaque main ou deux sur la même. S'il en enfile un troisième, celui-ci ne fonctionne pas (mais les deux autres continuent de marcher normalement).

Présentation. Les anneaux sont si légers que leur poids n'est jamais pris en compte. Si quelques rares modèles sont taillés dans l'ivoire ou le verre, la plupart sont forgés à base de métaux, le plus souvent précieux (or, argent, ou encore platine). Ils ont une de CA 13, 2 points de résistance, une solidité de 10 et le test de Force pour les casser a un DD de 25.

Activation. Généralement, soit le pouvoir magique d'un anneau est activé par un mot de commande (action simple ne provoquant pas d'attaque d'opportunité), soit il fonctionne en permanence. Certains anneaux ont un mode d'activation différent, détaillé dans leur description.

Détermination aléatoire. Les anneaux ont 30% de chances de présenter un signe distinctif suggérant leur fonction.

Table : anneaux

Faible	Intermédiaire	Puissant	Anneau t	Prix de vente
01–18	—	—	<i>Protection +1</i>	2 000 po
19–28	—	—	<i>Feuille morte</i>	2 200 po
29–36	—	—	<i>Escalade</i>	2 500 po
37–44	—	—	<i>Nage</i>	2 500 po
45–52	—	—	<i>Saut</i>	2 500 po
53–60	—	—	<i>Subsistance</i>	2 500 po
61–70	01–05	—	<i>Contresort</i>	4 000 po
71–75	06–08	—	<i>Barrière mentale</i>	8 000 po
76–80	09–18	—	<i>Protection +2</i>	8 000 po
81–85	19–23	—	<i>Bouclier de force</i>	8 500 po
86–90	24–28	—	<i>Béliger</i>	8 600 po
—	29–34	—	<i>Escalade supérieure</i>	10 000 po
—	35–40	—	<i>Nage supérieure</i>	10 000 po
—	41–46	—	<i>Saut supérieur</i>	10 000 po
91–93	47–51	—	<i>Amitié avec les animaux</i>	10 800 po
94–96	52–56	01–02	<i>Résistance aux énergies destructives, mineur</i>	12 000 po
97–98	57–61	—	<i>Caméléon</i>	12 700 po
99–100	62–66	—	<i>Marche sur l'onde</i>	15 000 po
—	67–71	03–07	<i>Protection +3</i>	18 000 po
—	72–76	08–10	<i>Stockage de sorts mineurs</i>	18 000 po
—	77–80	11–14	<i>Arcanes (premiers)</i>	20 000 po
—	81–85	15–19	<i>Invisibilité</i>	20 000 po
—	86–90	20–25	<i>Esquive totale</i>	25 000 po
—	91–93	26–28	<i>Rayons X</i>	25 000 po
—	94–97	29–32	<i>Clignotement</i>	27 000 po
—	98–100	33–39	<i>Résistance aux énergies destructives, majeur</i>	28 000 po
—	—	40–49	<i>Protection +4</i>	32 000 po
—	—	50–55	<i>Arcanes (deuxièmes)</i>	40 000 po
—	—	56–60	<i>Liberté de mouvement</i>	40 000 po
—	—	61–63	<i>Résistance aux énergies destructives, suprême</i>	44 000 po
—	—	64–67	<i>Feu d'étoiles</i>	50 000 po

—	—	68–72	<i>Protection +5</i>	50 000 po
—	—	73–74	<i>Protection mutuelle (une paire)</i>	50 000 po
—	—	75–79	<i>Stockage de sorts</i>	50 000 po
—	—	80–83	<i>Arcanes (troisièmes)</i>	70 000 po
—	—	84–86	<i>Télékinésie</i>	75 000 po
—	—	87–88	<i>Régénération</i>	90 000 po
—	—	89	<i>Triple souhait</i>	97 950 po
—	—	90–92	<i>Renvoi des sorts</i>	98 280 po
—	—	93–94	<i>Arcanes (quatrièmes)</i>	100 000 po
—	—	95	<i>Bon génie</i>	125 000 po
—	—	96	<i>Stockage de sorts majeurs</i>	200 000 po
—	—	97	<i>Contrôle des éléments (Air)</i>	200 000 po
—	—	98	<i>Contrôle des éléments (Eau)</i>	200 000 po
—	—	99	<i>Contrôle des éléments (Feu)</i>	200 000 po
—	—	100	<i>Contrôle des éléments (Terre)</i>	200 000 po

Description des anneaux magiques

Les anneaux comptent parmi les objets magiques les plus utiles et les plus recherchés qui soient. Les plus courants sont détaillés ci-dessous.

Amitié avec les animaux. Sur commande, cet anneau affecte l'animal désigné comme si le personnage venait de lancer le sort *charme-animal*.

Enchantement faible ; NLS 3 ; Création d'anneaux magiques, *charme-animal* ; Prix 10 800 po.

Arcanes. Cet anneau se présente sous quatre modèles différents (*anneau des premiers*, des *deuxièmes*, des *troisièmes* ou des *quatrièmes arcane*s). Il n'est utile qu'aux pratiquants de la magie profane, lesquels disposent de deux fois plus d'emplacements de sorts quotidiens au niveau de sort correspondant à l'anneau. Ainsi, un *anneau des premiers arcane*s double le nombre d'emplacements de sorts profanes du 1^{er} niveau, un *anneau des deuxièmes arcane*s double ceux du 2^e niveau, un *anneau des troisièmes arcane*s double ceux du 3^e niveau et un *anneau des quatrièmes arcane*s double ceux du 4^e niveau. Les sorts en bonus dus à une valeur de caractéristique primordiale élevée ou à une école de prédilection ne sont pas doublés.

Modérée (*premiers arcane*s) ou puissante (*deuxièmes*, *troisièmes* et *quatrièmes arcane*s), pas d'école ; NLS 11 (*premiers arcane*s), 14 (*deuxièmes arcane*s), 17 (*troisièmes arcane*s) ou 20 (*quatrièmes arcane*s) ; Création d'anneaux magiques, *souhait limité* ; Prix 20 000 po (*premiers arcane*s), 40 000 po (*deuxièmes arcane*s), 70 000 po (*troisièmes arcane*s) ou 100 000 po (*quatrièmes arcane*s).

Barrière mentale. Dans la plupart des cas, cet anneau est en or massif finement ouvragé. Son porteur est immunisé en permanence contre les sorts *détection de pensées* et *détection du mensonge*, ainsi que contre toutes les tentatives faites pour déterminer son alignement par magie.

Abjuration faible ; NLS 3 ; Création d'anneaux magiques, *antidétection* ; Prix 8 000 po.

Bélier. L'*anneau du bétier* est un bijou décoré en métal dur (le plus souvent du fer, ou un alliage ferreux). Il s'orne d'une tête de bétier ou de bouc.

Le porteur de l'anneau peut l'utiliser pour générer une force soudaine prenant la forme d'une tête de bétier (ou de bouc) vaguement visible. Les dégâts subis par la cible dépendent du nombre de charges dépensées par l'utilisateur : 1d6 points pour 1 charge, 2d6 points pour 2 charges ou 3d6 points de dégâts pour 3 charges (le maximum). Considérez cet assaut comme une attaque à distance ayant une portée maximale de 15 mètres et aucun malus de portée. L'anneau est extrêmement utile pour faire tomber les ennemis au bord d'un gouffre.

La force délivrée par le coup est considérable, et les cibles qui se trouvent à 9 mètres ou moins du personnage sont repoussées comme sous le coup d'une bousculade (le bétier est de taille G et a une Force de 25). La tentative de bousculade bénéficie d'un bonus de +1 si l'on utilise 2 charges ou de +2 si 3 charges sont dépensées. L'*anneau du bétier* a également le pouvoir d'enfoncer les portes comme un individu ayant une valeur de Force de 25 (pour 1 charge). Sa valeur de Force effective passe à 27 pour 2 charges et à 29 pour 3 charges.

L'anneau peut avoir un maximum de 50 charges. Quand toutes ses charges sont épuisées, il devient un objet non magique.

Transmutation modérée ; NLS 9 ; Création d'anneaux magiques, *force de taureau*, *télékinésie* ; Prix 8 600 po.

Bon génie. Présent dans de nombreuses légendes, cet anneau est extrêmement utile. Il fait office de portail magique par lequel un bon génie peut être appelé depuis le plan de l'Air. Il suffit de frotter l'anneau (une action simple) pour que le génie en question, un djinn, apparaisse dès le round suivant. Le djinn obéit au porteur de l'anneau et le sert fidèlement, mais jamais plus de 1 heure par jour. Si le génie se fait tuer, l'anneau perd toute sa magie et toute valeur.

Invocation puissante ; NLS 17 ; Création d'anneaux magiques, *portail* ; Prix 125 000 po.

Bouclier de force. Cet anneau en fer tout simple génère un *mur de force* de la forme et de la taille d'un bouclier que le personnage peut porter et utiliser comme un écu (+2 à la CA). Cet effet magique n'impose aucun malus

d'armure aux tests ou risque d'échec des sorts profanes et n'a aucun poids ou encombrement. Il peut être activé et désactivé à volonté par une action libre.

Évocation modérée ; NLS 9 ; Création d'anneaux magiques, *mur de force* ; Prix 8 500 po.

Caméléon. Par une action libre, le porteur de cet anneau peut se fondre dans son environnement, ce qui se traduit par un bonus d'aptitude de +10 aux tests de Discréption. Par une action simple, l'anneau permet également de modifier ses traits comme à l'aide du sort *déguisement*, sans limite d'utilisation.

Illusion faible ; NLS 3 ; Création d'anneaux magiques, *déguisement, invisibilité* ; Prix 12 700 po.

Clignotement. Sur commande, le porteur de cet anneau disparaît et réapparaît à un autre endroit par rapport à son adversaire, comme s'il utilisait le sort *clignotement*.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'anneaux magiques, *clignotement* ; Prix 27 000 po.

Contresort. De prime abord, cet anneau pourrait passer pour un anneau à sorts. En réalité, s'il est en effet possible d'y emmagasiner un sort du 1^{er} au 6^e niveau, le sort ne peut pas être lancé par la suite. Par contre, si le même sort prend un jour le porteur de l'anneau pour cible, il est automatiquement contré, sans que le personnage n'ait à le décider (il ne lui coûte aucune action). Une fois utilisé sous forme de contresort, le sort contenu dans l'anneau disparaît et il devient possible d'en placer un autre (ou le même) dans l'objet.

Évocation modérée ; NLS 11 ; Création d'anneaux magiques, *transfert de sorts* ; Prix 4 000 po.

Contrôle des éléments. Il existe quatre sortes d'*anneaux de contrôle des éléments*, tous aussi puissants les uns que les autres. Tous ressemblent à des anneaux magiques de moindre puissance jusqu'à ce que l'intégralité de leurs pouvoirs soit réveillée (voir ci-dessous), mais ils ont certaines propriétés en commun.

Les élémentaires originaires du plan auquel l'anneau est lié ne peuvent pas attaquer le porteur de l'anneau, ni même l'approcher à moins de 1,50 mètre. Si le personnage le souhaite, il peut tenter de charmer l'élémentaire (comme à l'aide du sort charme-monstre, jet de Volonté DD 17 pour annuler), mais cela l'oblige à abandonner la protection dont il dispose. Si le charme échoue, l'anneau ne protège plus le porteur et aucune autre tentative de charme n'est possible.

Les créatures originaires du plan auquel l'anneau est lié subissent un malus de -1 aux jets d'attaque contre le porteur de l'anneau. Dans le même temps, le personnage bénéficie d'un bonus de résistance de +2 à tous les jets de sauvegarde contre les attaques de ces créatures extraplanaires, tandis que lui-même les combat avec davantage de facilité, grâce à un bonus de moral de +4 à toutes les attaques. Enfin, toutes les armes qu'il utilise ignorent la réduction des dégâts dont la créature bénéficie éventuellement et ceci quelles que soient les propriétés que son arme puisse posséder ou non.

Le porteur de l'anneau peut discuter avec les créatures natives du plan avec lequel l'anneau est lié. Ces entités sont conscientes qu'il porte un anneau apparenté à leur élément et lui montrent un grand respect si leur alignement est similaire. En cas d'alignement contraire, les créatures craignent le personnage s'il est puissant. Par contre, s'il est faible, elles le haïssent et n'ont qu'un seul but : le tuer. La réaction des entités élémentaires (respect, crainte ou haine) est déterminée selon les cas.

Le possesseur d'un anneau de contrôle des éléments subit un malus à certains jets de sauvegarde, comme indiqué ci-dessous :

Élément Malus au jet de sauvegarde

Air	-2 contre les effets magiques liés à la terre
Eau	-2 contre les effets magiques liés au feu
Feu	-2 contre les effets magiques liés à l'eau ou au froid
Terre	-2 contre les effets magiques liés à l'air ou à l'électricité

En plus des propriétés détaillées ci-dessus, chaque anneau possède des pouvoirs dépendant de son type :

Anneau de contrôle des éléments (Air)

- *Bourrasque* (2 fois par jour)
- *Éclair multiple* (1 fois par semaine)
- *Feuille morte* (usage illimité, porteur uniquement)
- *Marche dans les airs* (1 fois par jour, porteur uniquement)
- *Mur de vent* (usage illimité)
- *Résistance aux énergies destructives* (électricité) (usage illimité, porteur uniquement)

Cet anneau semble n'être qu'un *anneau de feuille morte* tant qu'une condition bien précise n'a pas été remplie, comme le fait de plonger l'anneau dans de l'eau bénite, de tuer seul un élémentaire de l'Air, ou toute autre tâche adéquate. Il doit être réactivé chaque fois qu'il change de porteur.

Anneau de contrôle des éléments (Eau)

- *Contrôle de l'eau* (2 fois par semaine)
- *Création d'eau* (usage illimité)

- *Marche sur l'onde* (usage illimité)
- *Mur de glace* (1 fois par jour)
- *Respiration aquatique* (usage illimité)
- *Tempête de grêle* (2 fois par semaine)

Cet anneau se comporte comme un *anneau de marche sur l'onde* tant que la condition déterminée n'a pas été remplie.

Anneau de contrôle des éléments (Feu)

- *Colonne de feu* (2 fois par semaine)
- *Mains brûlantes* (usage illimité)
- *Mur de feu* (1 fois par jour)
- *Pyrotechnie* (2 fois par jour)
- *Résistance aux énergies destructives (feu)* (comme un *anneau majeur de résistance aux énergies destructives (feu)*)
- *Sphère de feu* (2 fois par jour)

Cet anneau se comporte comme un *anneau majeur de résistance aux énergies destructives (feu)* tant que la condition déterminée n'a pas été remplie.

Anneau de contrôle des éléments (Terre)

- *Fusion dans la pierre* (usage illimité, porteur uniquement)
- *Ramollissement de la terre et de la pierre* (usage illimité)
- *Façonnage de la pierre* (2 fois par jour)
- *Peau de pierre* (1 fois par semaine, porteur uniquement)
- *Passe-muraille* (2 fois par semaine)
- *Mur de pierre* (1 fois par jour)

Cet anneau se comporte comme un *anneau de fusion dans la pierre* tant que la condition déterminée n'a pas été remplie.

Invocation puissante ; NLS 15 ; Crédit d'anneaux magiques, *convocation de monstres VI*, ainsi que tous les autres sorts que l'anneau met à la disposition de son porteur ; Prix 200 000 po.

Escalade. Cet anneau prend la forme d'une fine lanière de cuir nouée au doigt. Il confère un bonus d'aptitude de +5 aux tests d'Escalade de son porteur.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Crédit d'anneaux magiques, degré de maîtrise de 5 en Escalade ; Prix 2 500 po.

Escalade supérieure. Comme l'anneau d'escalade, mais il confère un bonus d'aptitude de +10 aux tests d'Escalade de son porteur.

Transmutation modérée ; NLS 5 ; Crédit d'anneaux magiques, degré de maîtrise de 10 en Escalade ; Prix 10 000 po.

Esquive totale. Cet anneau confère en permanence une agilité stupéfiante, grâce à laquelle son porteur peut éviter les attaques comme s'il avait le pouvoir d'esquive totale. Chaque fois qu'il joue un jet de Réflexes pour déterminer si les dégâts subis sont normaux ou réduits de moitié, il évite totalement l'attaque (aucun dégâts) en cas de réussite.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Crédit d'anneaux magiques, *saut* ; Prix 25 000 po.

Feu d'étoiles. Cet anneau possède deux modes d'opération, l'un quand le porteur est dans une pièce sombre ou la nuit à l'extérieur et l'autre quand il est en sous-sol ou à l'intérieur de nuit.

De nuit sous un ciel dégagé ou dans une zone d'ombre ou de ténèbres, l'*anneau de feu d'étoiles* peut produire les effets suivants, sur ordre de son porteur.

- *Boules de foudre* (spécial, 1 fois par nuit)
- *Étoiles filantes* (spécial, 3 par semaine)
- *Lumière* (2 fois par nuit)
- *Lumières dansantes* (1 fois par heure)

La première fonction spéciale, *boules de foudre*, libère 1 à 4 sphères d'électricité, au choix du porteur. Ces globes luisants ressemblent à ceux générés par le sort *lumières dansantes*, et le personnage les contrôle de la même façon. Les *boules de foudre* ont une portée de 36 mètres et une durée d'existence de 4 rounds. Le porteur peut les déplacer de 36 mètres par round. Elles font environ un mètre de diamètre et se dissipent dès qu'elles arrivent à 1,50 mètre d'une créature, cette dernière encaissant une décharge d'électricité dont la violence est inversement proportionnelle au nombre de sphères créées.

Nombre de boules de foudre Dégâts

4	1d6 points de dégâts d'électricité chacune
3	2d6 points de dégâts d'électricité chacune

2	3d6 points de dégâts d'électricité chacune
1	4d6 points de dégâts d'électricité

Une fois la fonction activée, les boules de foudre peuvent être libérées au gré du porteur, et ce jusqu'au lever du soleil (à condition de ne pas dépasser la limite choisie). Plusieurs boules peuvent être libérées au cours d'un même round.

La seconde fonction spéciale, *étoiles filantes*, fait apparaître des comètes miniatures dotées d'une longue queue étincelante. Chaque semaine, l'anneau peut libérer 3 étoiles filantes, simultanément ou une par une. Chacun de ces projectiles inflige 12 points de dégâts au moment de l'impact puis explose comme une *boule de feu*, infligeant 24 points de dégâts de feu supplémentaires sur une étendue de 1,50 mètre de rayon.

Toute créature frappée de plein fouet par une *étoile filante* encaisse la totalité des dégâts dus à l'impact et à l'explosion. Quant à celles qui sont seulement prises dans la zone dangereuse, elles ne sont pas affectées par l'impact et ont droit à un jet de Réflexes (DD 13) pour n'essuyer que la moitié des dégâts dus à l'explosion. La portée maximale des étoiles filantes est de 21 mètres. Après avoir parcouru cette distance, elles explosent automatiquement, à moins d'avoir heurté un obstacle ou une créature au préalable. Elles se déplacent en ligne droite, et quiconque se trouve sur leur trajectoire doit réussir un jet de Réflexes (DD 13) sous peine d'être touché et de provoquer l'explosion.

La nuit en intérieur, ou en sous-sol à tout moment de la journée, l'anneau de feu d'étoiles a les pouvoirs suivants.

- *Lueur féerique* (2 fois par jour)

- *Pluie d'étincelles* (spécial, 1 fois par jour)

La *pluie d'étincelles* prend la forme d'un nuage d'étincelles violettes jaillissant de l'anneau et parcourant une distance de 6 mètres dans un arc de 3 mètres de large à sa base. Les créatures prises dans la zone d'effet subissent 2d8 points de dégâts d'électricité chacune si elles ne portent ni armes ni armures en métal. Une cible qui porte une armure métallique ou une arme en métal subit 4d8 points de dégâts d'électricité.

Évocation puissante ; NLS 12 ; Crédit d'anneaux magiques, *boule de feu*, *éclair*, *lueur féerique* et *lumière* ; Prix 50 000 po.

Feuille morte. Des feuilles sont sculptées tout autour de cet anneau. Il fonctionne exactement comme le sort *feuille morte* et s'active automatiquement dès que son porteur tombe de plus d'un mètre.

Transmutation faible ; NLS 1 ; Crédit d'anneaux magiques, *feuille morte* ; Prix 2 200 po.

Invisibilité. En activant cet anneau tout simple, son porteur disparaît comme s'il venait de lancer le sort *invisibilité*.

Illusion faible ; NLS 3 ; Crédit d'anneaux magiques, *invisibilité* ; Prix 20 000 po.

Liberté de mouvement. Cet anneau en or permet à son porteur d'agir comme s'il était en permanence affecté par le sort *liberté de mouvement*.

Abjuration modérée ; NLS 7 ; Crédit d'anneaux magiques, *liberté de mouvement* ; Prix 40 000 po.

Marche sur l'onde. Comme son nom l'indique, cet anneau serti d'une opale permet de bénéficier à volonté de l'effet du sort *marche sur l'onde*.

Transmutation modérée ; NLS 9 ; Crédit d'anneaux magiques, *marche sur l'onde* ; Prix 15 000 po.

Nage. Cet anneau d'argent s'orne d'un motif en forme de vague sur sa face extérieure. Il confère un bonus d'aptitude de +5 aux tests de Natation du porteur.

Transmutation faible ; NLS 2 ; Crédit d'anneaux magiques, degré de maîtrise de 5 en Natation ; Prix 2 500 po.

Nage supérieure. Comme l'anneau de nage, mais il confère un bonus d'aptitude de +10 aux tests de Natation.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Crédit d'anneaux magiques, degré de maîtrise de 10 en Natation ; Prix 10 000 po.

Protection. Cet anneau confère une protection magique permanente, sous la forme d'un bonus de parade à la CA pouvant aller de +1 à +5, selon le modèle.

Abjuration modérée ; NLS 5 ; Crédit d'anneaux magiques, *bouclier de la foi*, niveau de lanceur de sorts égal à trois fois le bonus de l'anneau (ou plus) ; Prix 2 000 po (*anneau +1*), 8 000 po (*anneau +2*), 18 000 po (*anneau +3*), 32 000 po (*anneau +4*) ou 50 000 po (*anneau +5*).

Protection mutuelle. Ces étranges anneaux sont toujours fabriqués par deux. Seul, un tel anneau est totalement inutile. À tout moment, le porteur d'un des anneaux peut lancer *protection d'autrui*, le sort affectant automatiquement le porteur de l'autre anneau (sans limite de portée).

Abjuration modérée ; NLS 10 ; Crédit d'anneaux magiques, *protection d'autrui* ; Prix 50 000 po (les deux).

Rayons X. Sur commande, cet anneau confère la faculté de voir au travers des solides. Le personnage voit à une distance de 6 mètres, sa vision étant normale même en cas d'absence d'éclairage (par exemple, si le porteur regarde à l'intérieur d'un coffre fermé, il voit ce qu'il renferme, même s'il fait noir à l'intérieur). La vision à rayons X peut traverser 30 cm de pierre, 2,5 cm de métal courant et jusqu'à 90 cm de bois ou de poussière. Les matières plus denses ou une fine couche de plomb ne laissent pas passer les rayons X.

L'utilisation de cet anneau est éprouvante : si le porteur s'en sert plus de 10 minutes par jour, il subit un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution par minute supplémentaire.

Divination modérée ; NLS 6 ; Création d'anneaux magiques, *vision lucide* ; Prix 25 000 po.

Régénération. Cet anneau en or blanc permet à son porteur de récupérer 1 point de vie par niveau et par heure (plutôt que par jour). Le pouvoir de l'anneau ne peut pas être augmenté par l'utilisation de la compétence Premiers secours. Les points de dégâts non-létaux subis par le porteur disparaissent au rythme de 1 point par niveau toutes les 5 minutes. Si le personnage perd un membre ou un organe alors qu'il porte l'anneau, son membre repousse (ou son organe se reconstitue) comme s'il bénéficiait du sort *régénération*. À noter qu'il ne peut récupérer que les points de vie (ou les membres) perdus alors qu'il portait l'anneau, celui-ci n'ayant aucun effet si on le glisse au doigt une fois la blessure reçue.

Invocation puissante ; NLS 15 ; Création d'anneaux magiques, *régénération* ; Prix 90 000 po.

Renvoi des sorts. Sur commande et jusqu'à trois fois par jour, cet anneau de platine sans décoration retourne automatiquement les neuf prochains niveaux de sorts lancés sur le porteur, comme si celui-ci était protégé par le sort *renvoi des sorts*.

Abjuration puissante ; NLS 13 ; Création d'anneaux magiques, *renvoi des sorts* ; Prix 98 280 po.

Résistance aux énergies destructives. Cet anneau de fer projetant des reflets rouges protège son porteur contre un type d'énergie destructive (acide, électricité, feu, froid ou son) choisi par le créateur de l'anneau. (Si l'anneau est trouvé dans un trésor déterminé aléatoirement, lancez 1d100 : 01–20 acide, 21–40 électricité, 41–65 feu, 66–90 froid, 91–100 son). Chaque fois qu'une attaque devrait infliger des dégâts de ce type au personnage, la valeur de résistance de l'anneau est retranchée aux dégâts effectivement subis.

Un *anneau mineur de résistance aux énergies destructives* confère une résistance de 10 points. Un *anneau majeur de résistance aux énergies destructives* confère une résistance de 20 points. Un *anneau supérieur de résistance aux énergies destructives* confère une résistance de 30 points.

Abjuration faible (anneaux mineur et majeur) ou modérée (anneau supérieur) ; NLS 3 (mineur), 7 (majeur), 11 (supérieur) ; Création d'anneaux magiques, résistance aux énergies destructives ; Prix 12 000 po (mineur), 28 000 po (majeur), 44 000 po (supérieur).

Saut. Cet anneau permet à son porteur d'effectuer de grands bonds en lui conférant un bonus d'aptitude de +5 aux tests de Saut.

Transmutation faible ; NLS 2 ; Création d'anneaux magiques, degré de maîtrise de 5 en Saut ; Prix 2 500 po.

Saut supérieur. Comme l'anneau de saut, mais il confère un bonus d'aptitude de +10 aux tests de Saut de son porteur.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'anneaux magiques, degré de maîtrise de 10 en Saut ; Prix 10 000 po.

Stockage de sorts mineurs. Un *anneau de stockage de sorts mineurs* contient jusqu'à trois niveaux de sorts que son porteur peut lancer normalement. Le niveau de lanceur de sorts auquel un sort fait effet est le niveau minimal qu'il faut avoir atteint pour pouvoir le jeter. L'utilisateur n'a pas besoin d'acquitter le prix des composantes matérielles ou de dépenser les PX exigés par le sort. Il n'encourt pas non plus de risque d'échec des sorts profanes s'il porte une armure (car l'anneau lance le sort sans qu'il soit nécessaire d'effectuer le moindre geste). Le temps d'activation des pouvoirs de l'anneau est égal au temps d'incantation du sort stocké, avec un minimum de 1 action simple.

Si l'anneau est déterminé aléatoirement, considérez qu'il s'agit d'un parchemin pour déterminer les sorts qu'il contient (voir la section sur les parchemins). Au cas un jet de dé vous ferait dépasser la limite des trois niveaux de sort, ignorez-le et arrêtez-vous là. Tous les *anneaux de stockages de sorts mineurs* ne sont pas découverts intégralement chargés.

Tout pratiquant de la magie peut placer les sorts de son choix dans l'anneau, du moment que le total ne dépasse pas trois niveaux de sort. Les sorts métamagiques occupent une place correspondant à leur niveau modifié par le don de métamagie. Un pratiquant de la magie peut utiliser un parchemin pour placer un sort dans un *anneau de stockage de sorts mineurs*.

Par exemple, un magicien stocke deux *projectiles magiques* et une *armure de mage* dans l'anneau ($1 + 1 + 1 = 3$). Cela fait, elle donne l'objet à un druide, qui utilise *armure de mage* et remplace le niveau libéré par *apaisement des animaux*. Si le druide confie l'anneau à un barbare, celui-ci peut utiliser les sorts normalement mais est incapable de recharger l'anneau.

L'anneau indique magiquement à son porteur le nom des sorts qu'il contient.

Évocation modérée ; NLS 5 ; Création d'anneaux magiques, *transfert de sorts* ; Prix 18 000 po.

Stockage de sorts. Comme un *anneau de stockage de sorts mineurs*, mais le nombre total de niveaux de sorts stockés est porté à 5.

Évocation modérée ; NLS 9 ; Création d'anneaux magiques, *transfert de sorts* ; Prix 50 000 po.

Stockage de sorts majeurs. Comme un *anneau de stockage de sorts mineurs*, mais le nombre total de niveaux de sorts stockés est porté à 10.

Évocation puissante ; NLS 17 ; Création d'anneaux magiques, *transfert de sorts* ; Prix 200 000 po.

Subsistance. Cet anneau nourrit en permanence son porteur. De plus, il le revigore, tant physiquement que mentalement, avec pour conséquence que le personnage n'a plus besoin que de deux heures de sommeil par

nuit pour être en pleine forme (au lieu de huit). L'anneau doit être porté sans discontinuité pendant une semaine avant que son effet ne commence à se faire sentir. Si on l'ôte, une nouvelle semaine lui est nécessaire pour s'accorder au rythme biologique de son porteur.

Invocation faible ; NLS 5 ; Création d'anneaux magiques, *création de nourriture et d'eau* ; Prix 2 500 po.

Télékinésie. Cet anneau permet à son porteur d'utiliser le sort *télékinésie* sur commande.

Transmutation modérée ; NLS 9 ; Création d'anneaux magiques, *télékinésie* ; Prix 75 000 po.

Triple souhait. Cet anneau est serti de trois rubis, chacun stockant un sort de *souhait* auquel le porteur peut faire appel quand il le souhaite. Dès qu'un *souhait* est utilisé, le rubis correspondant disparaît. Si l'anneau est déterminé aléatoirement, jetez 1d3 afin de déterminer le nombre de souhaits restants (il peut donc s'agir d'un *anneau de simple souhait* ou d'un *anneau de double souhait*). Une fois tous les *souhaits* utilisés, l'anneau devient non magique.

Évocation puissante (si *miracle* est utilisé) ; NLS 20 ; Création d'anneaux magiques, soit *souhait*, soit *miracle* ; Prix 97 950 po ; Coût 11 475 po + 15 918 PX.

Armes

Les armes magiques sont dotées d'un bonus d'altération variant de +1 à +5, bonus qui s'ajoute aux jets d'attaque et de dégâts de quiconque les utilise. Toutes sont également des armes de maître, mais le bonus que cette qualité leur confère ne s'ajoute pas à leur bonus d'altération.

Il existe deux catégories d'armes : les armes de corps à corps et les armes à distance (comprenant les armes de jet et les armes à projectiles). Certaines armes de corps à corps peuvent également être utilisées à distance. Dans ce cas, leur bonus d'altération compte quelle que soit la façon dont on s'en sert.

En plus de leur bonus d'altération, les armes peuvent avoir certaines propriétés. Ces propriétés spéciales sont considérées comme des points de bonus supplémentaires pour ce qui est de déterminer le prix de l'arme, mais elles ne modifient pas son bonus à l'attaque ou aux dégâts (sauf indication contraire). Aucune arme ne peut avoir un bonus total (bonus d'altération plus équivalences dues aux propriétés) supérieur à +10. Toute arme ayant une propriété spéciale doit au moins avoir un bonus d'altération de +1.

Les armes et les munitions peuvent être fabriquées dans un matériau inhabituel. Jetez 1d100 : sur un résultat de 01–95, l'arme est de fabrique courante et sur 96–100 elle est d'une substance spéciale comme l'argent alchimique ou le fer froid.

Niveau de lanceur de sorts des armes. Le niveau de lanceur de sorts de toute arme possédant une ou plusieurs propriétés spéciales est indiqué dans sa description. Si l'arme bénéficie seulement d'un bonus d'altération (autrement dit, si elle n'a pas de propriétés spéciales), son niveau de lanceur de sorts est égal à trois fois son bonus. Si elle possède un bonus d'altération et des propriétés magiques, son niveau de lanceur de sorts est le plus élevé des deux entre le triple de son bonus et le niveau correspondant à son pouvoir magique.

Dés supplémentaires de dégâts. Certaines armes infligent des dégâts supplémentaires sous la forme de dés additionnels. Contrairement aux bonus fixes, les bonus sous forme de dés ne sont pas multipliés en cas de coup critique.

Armes à distance et projectiles. Le bonus d'altération d'une arme à projectiles ne se cumule pas avec le bonus d'altération de ses munitions. On ne tient compte que de la plus haute des deux valeurs.

Les munitions tirées à partir d'une arme à projectiles bénéficiant d'un bonus d'altération de +1 ou plus sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts. De même, une munition tirée depuis une arme à projectiles alignée obtient l'alignement de l'arme à projectiles (en plus de l'alignement qu'elle peut déjà avoir).

Munitions magiques pour armes à projectiles. Quand un projectile magique pour arme à projectiles (flèche, carreau d'arbalète ou bille de fronde) rate sa cible, il a 50% de chances de se casser ou d'être irrécupérable. S'il touche, il est automatiquement détruit. (Les shurikens suivent eux aussi cette règle.)

Lumière. 30% des armes magiques génèrent autant de lumière qu'une torche, ce qui leur permet d'éclairer comme un sort de *lumière* (lumière vive dans une zone de 6 mètres de rayon et faible dans une zone de 12 mètres de rayon). Ces armes brillantes sont manifestement magiques. Il est impossible de les cacher quand on les tire de leur fourreau, et elles éclairent en permanence, que leur possesseur le souhaite ou non. Certaines armes décrites plus bas brillent toujours ou au contraire ne brillent jamais. Lorsque tel est le cas, la description le précise.

Solidité et points de résistance. Chaque point de bonus d'altération d'une arme magique lui confère également un bonus de +2 en solidité et +10 points de résistance supplémentaires.

Activation. En règle générale, une arme magique fonctionne de la même manière qu'une arme normale, à savoir qu'on s'en sert pour combattre. Si elle possède une propriété que son utilisateur doit activer volontairement (comme la *lumière du soleil* d'une épée radieuse), cela se fait le plus souvent par le biais d'un mot de commande (action simple).

Armes magiques et coups critiques. Quelques propriétés spéciales d'armes magiques et de certaines armes spécifiques ont des effets supplémentaires lors d'un coup critique. (Par exemple, une arme de feu intense inflige des dés de dégâts de feu supplémentaires sur un coup critique.) Ces effets fonctionnent même sur les créatures

par ailleurs immunisées contre les coups critiques, comme les créatures artificielles, les Extérieurs et les morts-vivants. Lorsque le personnage combat des créatures de ce type, le joueur doit lancer un jet de confirmation des critiques comme s'il se battait contre un adversaire plus normal et sujet aux coups critiques. En cas de coup critique confirmé, on applique les effets spéciaux de l'arme magique, mais les dégâts de base ne sont pas multipliés par le facteur de critique.

Détermination aléatoire. Les armes ont 15% de chances de présenter un signe distinctif suggérant leur fonction. De plus, les armes de corps à corps ont 30% de chances de générer de la lumière (voir ci-dessus).

Armes pour les créatures de taille inhabituelle. Le prix des armes conçues pour les créatures d'une catégorie de taille autre que P ou M diffère de celui indiqué sur les tables 7–4, 7–5 et 7–6. Le coût de la qualité de maître et de l'altération magique restent les mêmes quelle que soit la taille de l'arme.

Table : armes

Faible	Intermédiaire	Puissante	Bonus de l'arme	Prix de base ¹
01–70	01–10	—	+1	2 000 po
71–85	11–29	—	+2	8 000 po
—	30–58	01–20	+3	18 000 po
—	59–62	21–38	+4	32 000 po
—	—	39–49	+5	50 000 po
—	—	—	+6 ²	72 000 po
—	—	—	+7 ²	98 000 po
—	—	—	+8 ²	128 000 po
—	—	—	+9 ²	162 000 po
—	—	—	+10 ²	200 000 po
86–90	63–68	50–63	Arme spécifique ³	—
91–100	69–100	64–100	Propriété spéciale, rejouez le dé ⁴	—

1 Dans le cas de flèches, carreaux d'arbalète ou billes de fronde, ce prix concerne 50 unités.

2 Le bonus effectif de l'arme ne peut être supérieur à +5. Utilisez ces lignes pour déterminer le prix des armes possédant des propriétés spéciales.

3 Voir la *Table : armes spécifiques*.

4 Voir la *Table : propriétés spéciales des armes de corps à corps* pour ce qui est des armes de corps à corps, ou la *Table : propriétés spéciales des armes à distance* pour les armes à distance.

Table : détermination du type d'arme

1d10 Type d'arme

0

- 01–70 Arme de corps à corps usuelle (voir la *Table : armes de corps à corps usuelles*)
- 71–90 Arme à distance usuelle (voir la *Table : armes à distance usuelles*)
- 91–80 Arme inhabituelle (voir la *Table : armes inhabituelles*)

Table : armes de corps à corps usuelles

1d100	Arme	Prix de l'arme ¹
01–03	Bâton ²	+600 po
04–08	Cimeterre	+315 po
09–12	Dague	+302 po
13–22	Épée à deux mains	+350 po
23–32	Épée bâtarde	+335 po
33–37	Épée courte	+310 po
38–50	Épée longue	+315 po
51–60	Grande hache	+320 po
61–71	Hache de guerre naine	+330 po
72–75	Kama	+302 po
76–79	Lance	+302 po
80–83	Masse d'armes légère	+305 po
84–88	Masse d'armes lourde	+312 po
89–92	Nunchaku	+302 po
93–96	Rapière	+320 po
97–100	Siangham	+303 po

1 Ajoutez au prix indiqué sur la *Table : armes* afin de déterminer la valeur totale.

2 Les armes doubles de maître doivent acquitter deux fois le coût supplémentaire associé à une arme de maître, une fois pour chaque tête (+300 po par tête, pour un total de +600 po). Les armes doubles ont un bonus d'altération différent à chaque tête. En cas de détermination aléatoire, jetez 1d100 : sur un résultat de 01–50, le bonus des deux têtes est le même, ce qui double le bonus de l'arme pour ce qui est du prix ; sur un 51–100, la seconde tête n'a pas de propriétés spéciales et son bonus d'altération est inférieur d'un point à celui de la tête principale.

Toutes les armes magiques sont des armes de maître.

Table 7–6 : armes à distance usuelles

1d100	Arme	Prix de l'arme¹
01–10	Arbalète légère	+335 po
11–20	Arbalète lourde	+350 po
21–25	Arc court	+330 po
26–30	Arc court composite (limite de bonus de For de +0)	+375 po
31–35	Arc court composite (limite de bonus de For de +1)	+450 po
36–40	Arc court composite (limite de bonus de For de +2)	+525 po
41–50	Arc long	+375 po
51–55	Arc long composite (limite de bonus de For de +0)	+400 po
56–60	Arc long composite (limite de bonus de For de +1)	+500 po
61–65	Arc long composite (limite de bonus de For de +2)	+600 po
66–70	Arc long composite (limite de bonus de For de +3)	+700 po
71–75	Arc long composite (limite de bonus de For de +4)	+800 po
76–79	Dard	+300 po et 5 pa
80–83	Fronde	+300 po
84–88	Hache de lancer	+308 po
89–90	Javeline	+301 po
91–100	Munitions	
1–20	Billes (50)	+350 po
21–50	Carreaux (50)	+350 po
51–	Flèches (50)	+350 po
100		

1 Ajoutez au prix indiqué sur la *Table : armes* afin de déterminer la valeur totale.

Toutes les armes magiques sont des armes de maître.

Table : armes inhabituelles

1d100	Arme	Prix de l'arme¹
01–02	Arbalète légère à répétition	+550 po
03–04	Arbalète lourde à répétition	+700 po
05–07	Arbalète de poing	+400 po
08–09	Bolas	+305 po
10–12	Chaîne cloutée	+325 po
13–14	Cimenterre à deux mains	+375 po
15–16	Corsèque	+310 po
17–18	Coutille	+308 po
19–20	Dague coup-de-poing	+302 po
21–23	Double-lame ²	+700 po
24–26	Épieu	+301 po
27–28	Faux	+318 po
29–30	Filet	+320 po
31–33	Fléau d'armes léger	+308 po
33–36	Fléau d'armes lourd	+315 po
37–39	Fléau double ²	+690 po
40–41	Fouet	+301 po
42–43	Gantelet	+302 po
44–45	Gantelet clouté	+305 po
46–47	Gourdin	+300 po
48–49	Guisarme	+309 po
50–53	Hache d'armes	+310 po
54–56	Hache double orque ²	+660 po
57–58	Hachette	+306 po

59–61	Hallebarde	+310 po
62–64	Kukri	+308 po
65–67	Lance d’arçon	+310 po
68–70	Marteau de guerre	+312 po
71–72	Marteau léger	+301 po
73–75	Marteau-piolet gnome ²	+620 po
76–77	Massue	+305 po
78–79	Matraque	+301 po
80–82	Morgenstern	+308 po
83–84	Pic de guerre léger	+304 po
85–86	Pic de guerre lourd	+308 po
87–89	Pique	+305 po
90–91	Sai	+301 po
92–93	Serpe	+306 po
94–95	Shuriken (50)	+301 po
96–97	Trident	+315 po
98–100	Urgrosh nain ²	+650 po

1 Ajoutez au prix indiqué sur la *Table : armes* afin de déterminer la valeur totale.

2 Les armes doubles de maître doivent acquitter deux fois le coût supplémentaire associé à une arme de maître, une fois pour chaque tête (+300 po par tête, pour un total de +600 po). Les armes doubles ont un bonus d’altération différent à chaque tête. En cas de détermination aléatoire, jetez 1d100 : sur un résultat de 01–50, le bonus des deux têtes est le même, ce qui double le bonus de l’arme pour ce qui est du prix ; sur un 51–100, la seconde tête n’a pas de propriétés spéciales et son bonus d’altération est inférieur d’un point à celui de la tête principale.

Toutes les armes magiques sont des armes de maître.

Description des propriétés spéciales des armes magiques

Un plus d’un bonus d’altération, une arme magique peut posséder une ou plusieurs des propriétés spéciales qui sont décrites ci-dessous. Une arme ayant une propriété spéciale doit posséder un bonus d’altération de +1 ou plus.

Table : propriétés spéciales des armes de corps à corps

Faible	Intermédiaire	Puissante	Propriété spéciale	Modificateur au prix de base ¹
01–11	01–06	—	Acérée ²	bonus de +1
12–18	07–10	01–02	Enchaînement	bonus de +1
19–28	11–17	03–05	Feu	bonus de +1
29–32	18–21	06–09	Focalisation <i>ki</i>	bonus de +1
33–42	22–28	10–12	Foudre	bonus de +1
43–52	29–35	13–15	Froid	bonus de +1
53–59	36–41	—	Gardienne	bonus de +1
60–63	42–45	16–19	Lancer	bonus de +1
64–67	46–47	—	Miséricordieuse	bonus de +1
68–76	48–52	20–22	Spectrale	bonus de +1
77–81	53–57	23–25	Stockage de sort	bonus de +1
82–85	58–59	26–29	Tonnerre	bonus de +1
86–95	60–65	30–32	Tueuse	bonus de +1
96–99	66–69	33–36	Vicieuse	bonus de +1
—	70–72	37–41	Anarchique	bonus de +2
—	73–75	42–46	Axiomatiqe	bonus de +2
—	76–78	47–49	Destruction ³	bonus de +2
—	79–81	50–54	Feu intense	bonus de +2
—	82–84	55–59	Foudre intense	bonus de +2
—	85–87	60–64	Froid intense	bonus de +2
—	88–90	65–69	Impie	bonus de +2
—	91–93	70–74	Sainte	bonus de +2
—	94–95	75–78	Sanglante	bonus de +2
—	—	79–83	Rapidité	bonus de +3
—	—	84–85	Dansante	bonus de +4
—	—	86–88	Lumière	bonus de +4

—	—	89–90	Vorpale ⁴	bonus de +5
100	96–100	91–100	Rejouez deux fois le dé ⁵	—

1 À ajouter au bonus d'altération de la *Table : armes* de manière à déterminer le prix de vente total.

2 Arme tranchante ou perforante uniquement. Rejouez le dé si l'arme est contondante.

3 Arme contondante uniquement. Rejouez le dé si l'arme est tranchante ou perforante.

4 Arme tranchante uniquement. Rejouez le dé si l'arme est contondante ou perforante.

5 Rejouez le dé si vous obtenez deux fois la même propriété, si la dernière propriété obtenue n'est pas compatible avec les précédentes, ou si, trop puissante, elle fait dépasser la limite maximale pour une arme (+10 en cumulant le bonus d'altération de l'arme et les modificateurs dus aux diverses propriétés).

Table : propriétés spéciales des armes à distance

Faible Intermédiaire Puissante Propriété spéciale Modificateur au prix de base¹

e	01–08	01–05	01–05	Boomerang ²	bonus de +1
—	09–23	06–17	06–09	Feu	bonus de +1
—	24–38	18–29	10–13	Foudre	bonus de +1
—	39–53	30–41	14–17	Froid	bonus de +1
—	54–66	42–49	18–21	Longue portée	bonus de +1
—	67–71	50–51	—	Miséricordieuse	bonus de +1
—	72–77	52–55	22–23	Tonnerre	bonus de +1
—	78–87	56–60	24–25	Traqueuse	bonus de +1
—	88–99	61–68	26–29	Tueuse	bonus de +1
—	—	69–71	30–34	Anarchique	bonus de +2
—	—	72–74	35–39	Axiomatique	bonus de +2
—	—	75–79	40–49	Feu intense	bonus de +2
—	—	80–84	50–59	Foudre intense	bonus de +2
—	—	85–89	60–69	Froid intense	bonus de +2
—	—	90–92	70–74	Impie	bonus de +2
—	—	93–95	75–79	Sainte	bonus de +2
—	—	—	80–84	Rapidité	bonus de +3
—	—	—	85–90	Lumière	bonus de +4
100	96–100	91–100	Rejouez deux fois le dé ³	—	—

1 À ajouter au bonus d'altération de la *Table : armes* de manière à déterminer le prix de vente total.

2 Arme de jet uniquement. Rejouez le dé pour les armes à projectiles et les munitions.

3 Rejouez le dé si vous obtenez deux fois la même propriété, si la dernière propriété obtenue n'est pas compatible avec les précédentes, ou si, trop puissante, elle fait dépasser la limite maximale pour une arme (+10 en cumulant le bonus d'altération de l'arme et les modificateurs dus aux diverses propriétés).

Acérée. Cette propriété ne peut être placée que sur des armes de corps à corps tranchantes ou perforantes. La zone de critique possible d'une arme acérée est doublée par rapport à une arme ordinaire. Par exemple, une épée longue ordinaire a une zone de critique possible de 19–20, tandis que celle d'une épée longue +1 acérée est de 17–20. Les effets de cette propriété ne se cumulent pas avec des effets similaires étendant la zone de critique possible, comme le sort *affûtage* ou le don *Science du critique*.

Transmutation modérée ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, *affûtage* ; Prix bonus de +1.

Anarchique. Une arme anarchique est d'alignement chaotique et alimentée directement par l'énergie du Chaos. Cela en fait une arme du Chaos, capable d'ignorer la réduction des dégâts correspondante. De plus, lors d'une attaque réussie, elle inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires aux créatures d'alignement loyal. Toute créature loyale essayant de s'en servir acquiert aussitôt un niveau négatif, qui persiste jusqu'à ce qu'elle se débarrasse de l'arme. Ce niveau négatif n'entraîne jamais une perte de niveau réelle, mais aucun sort, pas même *restauration*, ne permet de le résorber tant que l'aventurier conserve l'arme. Les armes à projectiles (arbalètes, arcs et frondes) possédant cette propriété la transmettent aux munitions qu'elles tirent.

Évocation (Chaos) modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *marteau du Chaos*, alignement chaotique ; Prix bonus de +2.

Axiomatique. Une arme axiomatique est d'alignement loyal et alimentée par l'énergie de la Loi. Cela en fait une arme de la Loi, capable d'ignorer la réduction des dégâts correspondante. De plus, lors d'une attaque réussie, elle inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires aux créatures d'alignement loyal. Toute créature chaotique essayant de s'en servir acquiert aussitôt un niveau négatif, qui persiste jusqu'à ce qu'elle se débarrasse de l'arme. Ce niveau négatif n'entraîne jamais une perte de niveau réelle, mais aucun sort, pas même *restauration*, ne permet de le résorber tant que l'aventurier conserve l'arme. Les armes à projectiles (arbalètes, arcs et frondes) possédant cette propriété la transmettent aux munitions qu'elles tirent.

Évocation (Loi) modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *courroux de l'ordre*, alignement loyal ; Prix bonus de +2.

Boomerang. Cette propriété ne peut être placée que sur des armes de jet. Après avoir été lancée, une arme boomerang vole automatiquement jusque dans la main de son propriétaire. Elle arrive juste avant le prochain tour de jeu du lanceur, qui peut donc la relancer sans attendre.

Attraper une arme boomerang en vol est une action libre. Si le personnage ne peut l'attraper ou s'il s'est déplacé après avoir tiré, l'arme tombe au sol sur la case d'où elle a été lancée.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *télékinésie* ; Prix bonus de +1.

Dansante. Cette propriété ne peut être placée que sur une arme de corps à corps. Par une action simple, on peut lâcher une arme dansante pour qu'elle attaque d'elle-même. Elle combat pendant 4 rounds, en utilisant le bonus de base à l'attaque de son propriétaire, puis tombe à terre. Pendant qu'elle danse (i.e. attaque seule), l'arme ne peut porter d'attaque d'opportunité et son propriétaire n'est pas considéré comme étant armé avec cette arme. Néanmoins, elle est considérée pour tous les autres effets comme étant tenue ou portée par son propriétaire. Lorsqu'elle danse, elle occupe le même espace que son propriétaire et peut attaquer les adversaires adjacents (les armes à allonge peuvent attaquer les adversaires se trouvant à 3 mètres). L'arme dansante accompagne la personne l'ayant activée dans ses déplacements, qu'ils soient ordinaires ou magiques. À condition d'avoir une main libre, la personne l'ayant lâchée peut la reprendre quand elle le souhaite par une action libre. Dans ce cas, il lui faut attendre un minimum de 4 rounds pour que l'arme puisse danser de nouveau.

Transmutation puissante ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, *animation d'objets* ; Prix bonus de +4.

Destruction. Cette propriété ne peut être placée que sur une arme de corps à corps contondante. Une arme de destruction est l'ennemie jurée des morts-vivants, quels qu'ils soient. Tout mort-vivant frappé par cette arme en combat doit réussir un jet de Volonté (DD 14) pour ne pas être détruit.

Invocation puissante ; NLS 14 ; Création d'armes et armures magiques, *guérison suprême* ; Prix bonus de +2.

Enchaînement. Cette propriété ne peut être placée que sur une arme de corps à corps. Si l'utilisateur d'une arme d'enchaînement possède le don Enchaînement, il peut effectuer une attaque d'enchaînement supplémentaire par round.

Évocation modérée ; NLS 8 ; Création d'armes et armures magiques, *puissance divine* ; Prix bonus de +1.

Feu. Sur commande, une arme de feu se couvre de flammes qui ne font aucun mal au porteur et restent en place tant qu'un autre ordre n'est pas donné. Lors d'une attaque réussie, une arme de feu inflige +1d6 points de dégâts de feu supplémentaires. Les armes à projectiles (arbalètes, arcs et frondes) possédant cette propriété la transmettent aux munitions qu'elles tirent.

Évocation modérée ; NLS 8 ; Création d'armes et armures magiques, soit *lame de feu*, soit *boule de feu*, soit *colonne de feu* ; Prix bonus de +1.

Feu intense. Une arme de feu intense fonctionne comme une arme de feu, mais elle possède la possibilité supplémentaire de générer une explosion de feu lors de chaque coup critique. L'explosion de feu ne blesse pas le porteur. La cible subit des dégâts de feu supplémentaires selon le facteur de critique : +1d10 points s'il est de x2, +2d10 points s'il est de x3 et +3d10 points s'il est de x4. Les armes à projectiles (arbalètes, arcs et frondes) possédant cette propriété la transmettent aux munitions qu'elles tirent. L'explosion de feu a lieu même si la propriété spéciale de feu de l'arme n'est pas activée. Les dégâts de ces deux propriétés se cumulent.

Évocation puissante ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, soit *lame de feu*, soit *boule de feu*, soit *colonne de feu* ; Prix bonus de +2.

Focalisation ki. Cette propriété ne peut être placée que sur une arme de corps à corps. Une arme de focalisation *ki* permet à son porteur de canaliser son énergie *ki*. Ainsi, le personnage peut utiliser ses attaques spéciales *ki* à travers l'arme comme s'il se battait à mains nues. Les attaques affectées comprennent les aptitudes de moine de frappe *ki* et de paume vibratoire, ainsi que le don Coup étourdissant.

Transmutation modérée ; NLS 8 ; Création d'armes et armures magiques, moine de niveau 1 ; Prix bonus de +1.

Foudre. Sur commande, une arme de feu génère un halo d'électricité crépitante qui ne fait aucun mal au porteur et reste en place tant qu'un autre ordre n'est pas donné. Lors d'une attaque réussie, une arme de foudre inflige +1d6 points de dégâts d'électricité supplémentaires. Les armes à projectiles (arbalètes, arcs et frondes) possédant cette propriété la transmettent aux munitions qu'elles tirent.

Évocation modérée ; NLS 8 ; Création d'armes et armures magiques, soit *appel de la foudre*, soit *éclair* ; Prix bonus de +1.

Foudre intense. Une arme de foudre intense fonctionne comme une arme de foudre, mais elle possède la possibilité supplémentaire de générer une explosion d'électricité lors de chaque coup critique. L'explosion d'électricité ne blesse pas le porteur. La cible subit des dégâts d'électricité supplémentaires selon le facteur de critique : +1d10 points s'il est de x2, +2d10 points s'il est de x3 et +3d10 points s'il est de x4. Les armes à projectiles (arbalètes, arcs et frondes) possédant cette propriété la transmettent aux munitions qu'elles tirent. L'explosion d'électricité a lieu même si la propriété spéciale d'électricité de l'arme n'est pas activée. Les dégâts de ces deux propriétés se cumulent.

Évocation modérée ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, soit *appel de la foudre*, soit *éclair* ; Prix bonus de +2.

Froid. Sur commande, une arme de froid génère un froid glacial qui ne fait aucun mal au porteur et reste en place tant qu'un autre ordre n'est pas donné. Lors d'une attaque réussie, une arme de froid inflige +1d6 points de dégâts de froid supplémentaires. Les armes à projectiles (arbalètes, arcs et frondes) possédant cette propriété la transmettent aux munitions qu'elles tirent.

Évocation modérée ; NLS 8 ; Création d'armes et armures magiques, soit *métal gelé*, soit *tempête de grêle* ; Prix bonus de +1.

Froid intense. Une arme de froid intense fonctionne comme une arme de froid, mais elle possède la possibilité supplémentaire de générer une explosion de froid lors de chaque coup critique. L'explosion de froid ne blesse pas le porteur. La cible subit des dégâts de froid supplémentaires selon le facteur de critique : +1d10 points s'il est de x2, +2d10 points s'il est de x3 et +3d10 points s'il est de x4. Les armes à projectiles (arbalètes, arcs et frondes) possédant cette propriété la transmettent aux munitions qu'elles tirent. L'explosion de froid a lieu même si la propriété spéciale de froid de l'arme n'est pas activée. Les dégâts de ces deux propriétés se cumulent.

Évocation modérée ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, soit *métal gelé*, soit *tempête de grêle* ; Prix bonus de +2.

Gardienne. Cette propriété ne peut être placée que sur une arme de corps à corps. Une arme gardienne permet à son possesseur d'utiliser tout ou partie de son bonus d'altération comme bonus à la CA se cumulant avec tous les autres types de bonus. Par une action libre au début de son tour de jeu, le personnage choisit la répartition de son bonus et sa CA est modifiée en conséquence jusqu'à son prochain tour de jeu.

Abjuration modérée ; NLS 8 ; Création d'armes et armures magiques, soit *bouclier*, soit *bouclier de la foi* ; Prix bonus de +1.

Lancer. Cette propriété ne peut être placée que sur une arme de corps à corps. Une arme de lancer acquiert un facteur de portée de 3 mètres et peut être lancée par tout personnage formé à son maniement.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, *pierre magique* ; Prix bonus de +1.

Longue portée. Cette propriété ne peut être placée que sur arme à distance. Une arme de longue portée double son facteur de portée.

Divination modérée ; NLS 6 ; Création d'armes et armures magiques, *clairaudience/clairvoyance* ; Prix bonus de +1.

Lumière. Une arme de lumière est partiellement transformée en énergie (généralement, il s'agit de sa lame pour une épée, de son fer pour une hache, de sa pointe pour une flèche, etc.), mais cela ne modifie en rien son poids. Elle éclaire autant qu'une torche, dans un rayon de 6 mètres. Elle ne tient pas compte de la matière non vivante, ce qui signifie qu'elle ne tient pas compte du bonus d'armure à la CA (ainsi que du bonus d'altération d'une armure magique). Par contre, les bonus de Dextérité, d'esquive, d'armure naturelle, de parade et autres interviennent normalement. Une arme de lumière ne peut pas faire le moindre mal aux objets, pas plus qu'aux morts-vivants ou aux créatures artificielles. Cette propriété spéciale ne peut s'appliquer qu'aux armes de corps à corps, aux armes de jet et aux munitions.

Transmutation puissante ; NLS 16 ; Création d'armes et armures magiques, *état gazeux, flamme éternelle* ; Prix bonus de +4.

Impie. Une arme impie est d'alignement mauvais et alimentée directement par l'énergie du Mal. Cela en fait une arme du Mal, capable d'ignorer la réduction des dégâts correspondante. De plus, lors d'une attaque réussie, elle inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires aux créatures d'alignement bon. Toute créature bonne essayant de s'en servir acquiert aussitôt un niveau négatif, qui persiste jusqu'à ce qu'elle se débarrasse de l'arme. Ce niveau négatif n'entraîne jamais une perte de niveau réelle, mais aucun sort, pas même *restauration*, ne permet de le résorber tant que l'aventurier conserve l'arme. Les armes à projectiles (arbalètes, arcs et frondes) possédant cette propriété la transmettent aux munitions qu'elles tirent.

Évocation (Mal) modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *ténèbres maudites*, alignement mauvais ; Prix bonus de +2.

Miséricordieuse. Une arme miséricordieuse inflige +1d6 points de dégâts supplémentaires, et l'ensemble des dégâts qu'elle inflige sont non-létaux. Sur commande, l'arme peut réprimer les deux effets de cette propriété jusqu'à ce qu'elle reçoive l'ordre inverse. Les armes à projectiles (arbalètes, arcs et frondes) possédant cette propriété la transmettent aux munitions qu'elles tirent.

Invocation faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, *soins légers* ; Prix bonus de +1.

Rapidité. Une arme de rapidité permet à son possesseur d'attaquer une fois de plus par round lors d'une action d'attaque à outrance. Cette attaque utilise son bonus de base à l'attaque complet, plus les modificateurs habituels. (Les effets de cette propriété spéciale ne se cumulent pas avec les effets similaires, comme le sort *rapidité*.)

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *rapidité* ; Prix bonus de +3.

Sainte. Une arme sainte est d'alignement bon et alimentée par l'énergie du Bien. Cela en fait une arme du Bien, capable d'ignorer la réduction des dégâts correspondante. De plus, lors d'une attaque réussie, elle inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires aux créatures d'alignement mauvais. Toute créature mauvaise essayant de

s'en servir acquiert aussitôt un niveau négatif, qui persiste jusqu'à ce qu'elle se débarrasse de l'arme. Ce niveau négatif n'entraîne jamais une perte de niveau réelle, mais aucun sort, pas même restauration, ne permet de le résorber tant que l'aventurier conserve l'arme. Les armes à projectiles (arbalètes, arcs et frondes) possédant cette propriété la transmettent aux munitions qu'elles tirent.

Évocation (Bien) modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *châtiment divin*, alignement bon ; Prix bonus de +2.

Sanglante. Cette propriété ne peut être placée que sur une arme de corps à corps. Une arme sanglante inflige 1 point d'affaiblissement temporaire de Constitution chaque fois qu'elle frappe une créature et lui inflige des dégâts. Un coup critique n'augmente pas la valeur de cet affaiblissement. Les créatures immunisées contre les coups critiques (comme les plantes et les créatures artificielles) sont immunisées aux effets de cette propriété spéciale.

Évocation modérée ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, *épée de force* ; Prix bonus de +2.

Spectrale. Une arme spectrale permet de frapper les créatures intangibles comme si elles étaient tangibles (sans subir les 50% de risques de rater accompagnant habituellement toute attaque tangible contre une créature intangible). Elle peut également être utilisée normalement par une créature intangible, et un fantôme usant de son pouvoir de manifestation peut s'en servir contre des adversaires tangibles. En fait, une arme spectrale est à tout moment considérée comme tangible ou intangible, selon ce qui favorise son possesseur.

Invocation modérée ; NLS 9 ; Création d'armes et armures magiques, *changement de plan* ; Prix bonus de +1.

Stockage de sort. Un pratiquant de la magie peut placer dans une arme de stockage de sort un unique sort du 3^e niveau ou moins dont la cible est une créature seule et dont le temps d'incantation est de 1 action simple. Chaque fois que l'arme frappe une créature et lui inflige des dégâts, le personnage peut ordonner à l'arme (par une action libre) de lancer immédiatement le sort qu'elle contient. (Cette propriété est une exception à la règle générale qui veut que lancer un sort par le biais d'un objet prenne au moins autant de temps que le jeter soi-même). Les sorts les plus fréquemment stockés comprennent *blessure grave*, *cécité*, *contagion* et *immobilisation de personne*. Une fois le sort lancé par l'arme, celle-ci est vide et doit être rechargée par un pratiquant de la magie. L'arme indique magiquement à son porteur l'identité du sort qu'elle stocke. Si l'arme est déterminée aléatoirement, elle a 50% de chances d'avoir déjà un sort en réserve quand on la trouve.

Évocation modérée (plus l'aura du sort stocké) ; NLS 12 ; Création d'armes et armures magiques, niveau 12 de lanceur de sorts ; Prix bonus de +1.

Tonnerre. Une arme de tonnerre tire son nom du bruit qui accompagne chacun de ses coups critiques. Elle génère une déflagration sonore lors de chaque coup critique. La déflagration ne blesse pas le porteur. La cible subit des dégâts de son supplémentaires selon le facteur de critique : +1d8 points s'il est de x2, +2d8 points s'il est de x3 et +3d8 points s'il est de x4. Les armes à projectiles (arbalètes, arcs et frondes) possédant cette propriété la transmettent aux munitions qu'elles tirent. Les sujets d'un coup critique porté à l'aide d'une arme de tonnerre doivent réussir un jet de Vigueur de DD 14 pour éviter de devenir définitivement sourds.

Nécromancie faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, *cécité/surdité* ; Prix bonus de +1.

Traqueuse. Cette propriété ne peut être placée que sur des armes à distance. Une arme traqueuse se dirige sans faille vers sa cible, ce qui lui permet d'annuler les chances de rater qui pourraient s'appliquer, comme celles dues au camouflage. (L'arme doit cependant être pointée vers une case donnée. Des flèches tirées au hasard dans un espace vide ne vont pas se diriger vers des ennemis invisibles, même s'ils sont à portée.)

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *télékinésie* ; Prix bonus de +1.

Tueuse. Une arme tueuse est particulièrement efficace contre un type ou sous-type de créature donné. Contre ses adversaires désignés, son bonus d'altération augmente de +2 (autrement dit, une *épée longue +1 tueuse de dragons* sera +3 contre les dragons). De plus, lors d'une attaque réussie, elle inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires contre ses adversaires désignés. Les armes à projectiles (arbalètes, arcs et frondes) possédant cette propriété la transmettent aux munitions qu'elles tirent. Pour déterminer aléatoirement les ennemis jurés d'une arme tueuse, jetez 1d100 et consultez la table suivante.

1d100 Adversaires désignés

01–05	Aberrations
06–09	Animaux
10–16	Créatures artificielles
16–21	Créatures magiques
22–27	Dragons
28–32	Élémentaires
33–35	Extérieurs bons
36–38	Extérieurs chaotiques
39	Extérieurs de l'Air
40	Extérieurs de l'Eau
41	Extérieurs de la Terre

42	Extérieurs du Feu
43–45	Extérieurs loyaux
46–48	Extérieurs mauvais
49–53	Fées
54–60	Géants
61	Humanoïdes (aquatique)
62–63	Humanoïdes (elfe)
64	Humanoïdes (gnoll)
65	Humanoïdes (gnome)
66–68	Humanoïdes (goblinoïde)
69	Humanoïdes (halfelin)
70–73	Humanoïdes (humain)
74–75	Humanoïdes (nain)
76–78	Humanoïdes (orque)
79–81	Humanoïdes (reptilien)
82–86	Humanoïdes monstrueux
87–94	Morts-vivants
95–96	Plantes
97–98	Vases
99–100	Vermine

Invocation modérée ; NLS 8 ; Création d'armes et armures magiques, *convocation de monstres I* ; Prix bonus de +2.

Vicieuse. Cette propriété ne peut être placée que sur une arme de corps à corps. Lorsqu'une arme vicieuse frappe une créature, elle génère entre son porteur et sa cible une aura d'énergie disruptive, qui inflige 1d6 points de dégâts au premier et 2d6 points de dégâts à la seconde.

Nécromancie modérée ; NLS 9 ; Création d'armes et armures magiques, *énergie négative* ; Prix bonus de +1.

Vorpale. Cette propriété ne peut être placée que sur une arme de corps à corps tranchante. Cette propriété puissante et redoutée de tous permet de décapiter les créatures frappées. En cas de 20 naturel sur le jet d'attaque, suivi d'une confirmation de coup critique réussi, la tête de la cible (si elle en a une) est automatiquement séparée de son corps. Certaines créatures n'ont pas de tête (c'est le cas de nombreuses aberrations et de toutes les vases). D'autres, telles que les golems et les morts-vivants (vampires exceptés), ne sont pas affectées par la perte de leur tête. À ces rares exceptions près, les créatures dont la tête est tranchée meurent aussitôt.

Nécromancie et Transmutation puissantes ; NLS 18 ; Création d'armes et armures magiques, *affûtage, cercle de mort* ; Prix bonus de +5.

Armes spécifiques

Les armes qui suivent possèdent presque systématiquement les propriétés détaillées dans leur description.

Table : armes spécifiques

Faible	Intermédiaire	Puissante	Arme spéciale	Prix de vente
01–15	—	—	<i>Flèche endormante</i>	132 po
16–25	—	—	<i>Carreau hurleur</i>	267 po
26–45	—	—	Dague de maître en argent	322 po
46–65	—	—	Épée longue de maître en fer froid	330 po
66–75	01–09	—	<i>Javeline de foudre</i>	1 500 po
76–80	10–15	—	<i>Flèche mortelle</i>	2 282 po
81–90	16–24	—	Dague en adamantium	3 002 po
91–100	25–33	—	Hache d'armes en adamantium	3 010 po
—	34–37	—	<i>Grande flèche mortelle</i>	4 057 po
—	38–40	—	<i>Brise-arme</i>	4 315 po
—	41–46	—	<i>Dague venimeuse</i>	8 302 po
—	47–51	—	<i>Trident d'alerte</i>	10 115 po
—	52–56	01–03	<i>Regret du changeant</i>	12 780 po
—	67–62	04–07	<i>Dague de l'assassin</i>	18 302 po
—	63–66	08–09	<i>Trident de domination aquatique</i>	18 650 po
—	67–74	10–13	<i>Épée ardente</i>	20 715 po
—	75–79	14–17	<i>Épée de bonne fortune (0 souhait)</i>	22 060 po
—	80–86	18–24	<i>Épée de précision</i>	22 310 po
—	87–91	25–31	<i>Épée des plans</i>	22 315 po

—	92–95	32–37	<i>Épée des neuf vies</i>	23 057 po
—	96–97	38–41	<i>Arc du long serment</i>	25 600 po
—	98–100	42–46	<i>Épée voleuse de vie</i>	25 715 po
—	—	47–51	<i>Masse d'épouvante</i>	38 552 po
—	—	52–57	<i>Hache dévitalisante</i>	40 320 po
—	—	58–62	<i>Cimenterre des bois</i>	47 315 po
—	—	63–67	<i>Rapière d'anémie</i>	50 320 po
—	—	68–73	<i>Épée radieuse</i>	50 335 po
—	—	74–79	<i>Épée de givre</i>	54 475 po
—	—	80–84	<i>Marteau de lancer nain</i>	60 312 po
—	—	85–91	<i>Épée de bonne fortune (1 souhait)</i>	62 360 po
—	—	91–95	<i>Masse de démolition</i>	75 312 po
—	—	96–97	<i>Épée de bonne fortune (2 souhaits)</i>	102 660 po
—	—	98–99	<i>Épée de justice</i>	120 630 po
—	—	100	<i>Épée de bonne fortune (3 souhaits)</i>	142 960 po

Arc du long serment. Cet *arc long composite* (*limite de bonus de Force de +2*) +1 en bois blanc a été taillé par les elfes. Il murmure “ Mort à mes ennemis ” en elfique dès qu’on le bande. Si l’utilisateur jure à voix haute de tuer la créature qu’il vise (une action libre), l’arc répond d’un cri : “ Mort à ceux qui m’ont fait du tort ”. Contre un tel ennemi, l’arc acquiert un bonus d’altération de +5 et ses flèches infligent +2d6 points de dégâts supplémentaires (tandis que leur facteur de critique passe de x3 à x4). Cependant, non seulement l’arc redevient un simple arc de maître contre d’autres adversaires que son ennemi déclaré, mais de plus le personnage subit un malus de -1 sur ses jets d’attaque à l’aide de n’importe quelle autre arme que l’*arc du long serment*. Ces désavantages durent pendant une semaine, ou moins si le porteur de l’arc détruit l’ennemi déclaré.

L’*arc du long serment* ne peut avoir qu’un ennemi déclaré en même temps. Une fois que le porteur s’est déclaré un ennemi, il ne peut en déclarer d’autres tant que le premier n’a pas été tué ou que 7 jours ne se sont écoulés. Le pouvoir ne peut être utilisé qu’une fois par jour.

Évocation puissante ; NLS 15 ; Création d’armes et armures magiques, le créateur doit être elfe ; Prix 25 600 po ; Coût 13 100 po + 1 000 PX.

Brise-arme. Cette *épée longue* +1 dévoile ses pouvoirs si son porteur possède le don Science de la destruction. Lors d’une tentative de destruction d’une arme adverse, elle confère alors un bonus de +3 sur le jet d’attaque opposé et sur le jet de dégâts infligés à l’arme.

Évocation puissante ; NLS 13 ; Création d’armes et armures magiques, Science de la destruction, *fracassemement* ; Prix 4 315 po ; Coût 2 315 po + 160 PX.

Carreau hurleur. Ces *carreaux* +2 poussent à hurlement à glacer le sang quand on les tire, avec pour conséquence que toute créature se trouvant à moins de 6 mètres de leur trajectoire doit réussir un jet de Volonté de DD 14 pour ne pas être secouée. Il s’agit d’un effet mental de terreur.

Enchantement faible ; NLS 5 ; Création d’armes et armures magiques, *anathème* ; Prix 267 po ; Coût 128 po et 5 pa + 10 PX.

Cimenterre des bois. Pour peu qu’on l’utilise en extérieur dans une région tempérée, ce *cimeterre* +3 inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires à chaque coup et permet à son possesseur d’utiliser le don Enchaînement. Évocation modérée ; NLS 11 ; Création d’armes et armures magiques ; soit *puissance divine*, soit niveau 7 de druide ; Prix 47 315 po ; Coût 23 657 po + 1 893 PX.

Dague de l’assassin. Cette *dague* +2 à lame courbe semble particulièrement redoutable. Elle confère un bonus de +1 au DD du jet de Vigueur contre les effets d’une attaque mortelle portée par un assassin.

Nécromancie modérée ; NLS 9 ; Création d’armes et armures magiques, *exécution* ; Prix 18 302 po ; Coût 9 302 po + 720 PX.

Dague de maître en argent. Cette dague de maître est faite d’argent alchimique. En tant qu’arme de maître, elle confère un bonus d’altération de +1 aux jets d’attaque.

Aucune aura (non magique) ; Prix 322 po.

Dague en adamantium. La lame de cette dague non magique est faite d’adamantium. En tant qu’arme de maître, elle confère un bonus d’altération de +1 aux jets d’attaque.

Aucune aura (non magique) ; Prix 3 002 po.

Dague venimeuse. Cette *dague* +1 a une lame noire et dentelée. Une fois par jour, son utilisateur peut affecter une créature qu’il vient de frapper et de blesser à l’aide de la dague d’un effet d’*empoisonnement* (comme le sort, DD 14). Le personnage peut choisir d’utiliser le poison une fois qu’il a frappé. Cette décision ne prend qu’une action libre, mais elle doit être prise au cours du round où la dague a frappé.

Nécromancie faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, *empoisonnement* ; Prix 8 302 po ; Coût 4 302 po + 320 PX.

Épée ardente. Cette arme est une *épée longue +1 de feu intense*. Une fois par jour, elle peut émettre un rayon brûlant vers une cible se trouvant à 9 mètres ou moins. Si le porteur réussit un jet d'attaque de contact à distance contre la cible, celle-ci subit 4d6 points de dégâts de feu.

Évocation modérée ; NLS 12 ; Création d'armes et armures magiques, *rayon ardent*, et soit *lame de feu*, soit *boule de feu*, soit *colonne de feu* ; Prix 20 715 po ; Coût 10 515 po + 816 PX.

Épée de bonne fortune. Cette *épée courte +2* confère à son porteur un bonus de chance de +1 à tous ses jets de sauvegarde. Cette arme possède le pouvoir de bonne fortune, utilisable une fois par jour. Ce pouvoir extraordinaire permet au porteur de l'épée de relancer un jet de dé juste après l'avoir effectué. On applique alors le nouveau résultat, même s'il est moins bon que le premier. De plus, une *épée de bonne fortune* contient jusqu'à trois souhaits au moment de sa création. Si vous l'obtenez aléatoirement, le nombre de souhaits peut être inférieur (1d4-1, minimum 0). Une fois tous les souhaits utilisés, l'arme reste une *épée courte +2*, continue de prodiguer son bonus de chance de +1 et conserve son pouvoir de bonne fortune.

Évocation puissante ; NLS 17 ; Création d'armes et armures magiques, soit *miracle*, soit *souhait* ; Prix 22 060 po (0 *souhait*), 62 360 po (1 *souhait*), 102 660 po (2 *souhaits*), 142 960 po (3 *souhaits*) ; Coût 11 030 po + 882 PX (0 *souhait*), 31 180 po + 2 494 PX (1 *souhait*), 51 330 po + 4 106 PX (2 *souhaits*), 71 480 po + 5 718 PX (3 *souhaits*).

Épée de givre. Cette *épée à deux mains +3 de froid* brille comme une torche lorsque la température ambiante est inférieure à -15° C. Il est alors impossible de la dissimuler hors de son fourreau ou d'éteindre cette lumière. Son possesseur est protégé du feu, l'épée absorbant les 10 premiers points de dégâts de feu que son porteur doit subir chaque round.

Une épée de givre éteint automatiquement tous les feux non magiques dans un rayon de 3 mètres. Par une action simple, l'épée peut aussi tenter de dissiper un feu magique aux effets durables (par opposition aux effets instantanés comme *boule de feu*, *colonne de feu*, *nuée de météores*, etc.). Il faut jouer un test de dissipation (1d20 +14) contre un DD de 11 + le niveau du sort contre chaque sort de feu pour le dissiper.

Évocation puissante ; NLS 14 ; Création d'armes et armures magiques, *dissipation de la magie, protection contre les énergies destructives, tempête de grêle* ; Prix 54 475 po ; Coût 27 375 po et 5 pa + 2 179 PX.

Épée de justice. Cette *épée longue en fer froid +2* devient entre les mains d'un paladin une *épée longue en fer froid +5 sainte* possédant les pouvoirs suivants..

Elle confère une résistance à la magie de 5 + le niveau de classe du paladin au porteur et aux personnes adjacentes. Elle peut être utilisée pour lancer une *dissipation suprême* chaque round par une action simple, à un niveau de lanceur de sorts égal à son niveau de paladin. Seule une dissipation de zone est possible, pas la dissipation ciblée ou l'utilisation en tant que contresort.

Abjuration puissante ; NLS 18 ; Création d'armes et armures magiques, *aura sacrée*, alignement bon ; Prix 120 630 po ; Coût 60 630 po + 4 800 PX.

Épée des neuf vies. Cette arme fonctionne comme une *épée longue +2*, si ce n'est qu'elle a également le pouvoir d'absorber l'énergie vitale de ses victimes. Elle peut le faire jusqu'à neuf fois, après quoi elle redevient une *épée longue +2* comme les autres (entourée d'une légère aura de Mal, peut-être). Le pouvoir spécial de l'épée ne fonctionne que sur un coup critique et il est sans effet sur les créatures immunisées contre les coups critiques. Dans ce cas, la cible a droit à un jet de Vigueur (DD 20) pour ne pas mourir sur le coup. En cas de succès, le pouvoir ne fonctionne pas, mais l'épée ne perd pas de charge et les dégâts du coup critique sont déterminés normalement. L'épée est intrinsèquement maléfique, et tout individu d'alignement bon qui la prend en main acquiert aussitôt deux niveaux négatifs, qui restent actifs tant que l'arme n'est pas reposée (moment auquel ils disparaissent aussitôt). Ces niveaux négatifs ne risquent pas de causer une perte de niveau effective, mais rien (pas même *restauration*) ne permet de s'en débarrasser tant que le personnage garde l'épée en main.

Nécromancie (Mal) puissante ; NLS 13 ; Création d'armes et armures magiques, *doigt de mort* ; Prix 23 057 po ; Coût 11 528 po + 922 PX.

Épée des plans. Cette arme est une *épée longue +1* sur le plan Matériel. Sur n'importe quel plan élémentaire, ou lorsque son porteur affronte un élémentaire, elle devient une *épée longue +2*. Elle devient une *épée longue +3* dans le plan Astral ou le plan Éthétré, ou quand elle est utilisée contre une entité native de l'un de ces plans. Enfin, elle est l'équivalent d'une *épée longue +4* dans n'importe quel autre plan (et contre tous les Extérieurs, où qu'ils se trouvent).

Évocation puissante ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, *changement de plan* ; Prix 22 315 po ; Coût 11 157 po et 5 pa + 893 PX.

Épée de précision. Cette *épée courte +1* dotée d'une lame fine et gris terne confère un bonus de +4 aux jets d'attaque et de dégâts de son possesseur si celui-ci s'en sert pour porter une attaque sournoise.

Illusion modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *flou* ; Prix 22 310 po ; Coût 11 155 po + 892 PX.

Épée longue de maître en fer froid. Cette épée longue de maître non magique est faite de fer froid. En tant qu'arme de maître, elle confère un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque.

Aucune aura (non magique) ; Prix 330 po.

Épée radieuse. Cette arme a la taille d'une épée bâtarde, mais sa magie est telle qu'on peut la manier comme une épée courte pour ce qui est du poids et de l'aisance d'utilisation (en d'autres termes, l'épée radieuse a l'air d'une épée bâtarde et cause les dégâts correspondants, mais son propriétaire réagit comme s'il maniait une épée courte). Tout personnage sachant manier l'épée bâtarde ou l'épée courte peut se servir d'une épée radieuse. De la même manière, les dons Arme de préférence et Spécialisation martiale s'appliquent, qu'ils concernent l'épée bâtarde ou l'épée courte (mais leurs effets ne se cumulent pas).

Au cours d'un combat normal, la lame dorée de l'épée radieuse se comporte comme une *épée bâtarde* +2. Son bonus d'altération passe à +4 contre les créatures maléfiques. Contre les morts-vivants et les créatures originaires du plan Négatif, ses dégâts sont automatiquement doublés (et son facteur de critique passe de x2 à x3).

Le plus grand pouvoir de l'épée est la *lumière du soleil*. Le personnage peut y faire appel une fois par jour en décrivant avec son arme de grands cercles au-dessus de sa tête et en prononçant le mot de commande. Aussitôt, l'épée radieuse dégage une lueur dorée éclairant autant que la lumière du jour. Cette lueur a un rayon initial de 3 mètres, qui s'étend de 1,50 mètre par round tant que le personnage continue de faire tourbillonner l'épée (18 mètres maximum, au bout de 10 rounds). Dès que l'utilisateur cesse de faire tourner l'épée, la luminosité décroît sensiblement mais persiste pendant une minute encore avant de disparaître. Toutes les *épées radieuses* sont d'alignement bon, et tout individu malfaisant essayant de s'en servir acquiert aussitôt un niveau négatif, qui persiste jusqu'à ce que le personnage se débarrasse de l'arme. Ce niveau négatif n'entraîne jamais une perte de niveau réelle, mais aucun sort, pas même restauration, ne permet de le résorber tant que l'aventurier conserve l'arme.

Évocation modérée ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, *lumière du jour*, alignement bon ; Prix 50 335 po ; Coût 25 335 po + 2 000 PX.

Épée voleuse de vie. Cette *épée longue* +2 en fer noir transmet un niveau négatif à sa cible chaque fois qu'elle obtient un coup critique. Dès que cela se produit, le porteur de l'épée gagne 1d6 points de vie temporaires, qui disparaissent au bout de 24 heures. Une journée après avoir été frappée, la victime a droit à un jet de Vigueur (DD 16) par niveau négatif afin d'éviter que ceux-ci ne se transforment en niveaux perdus.

Nécromancie puissante ; NLS 17 ; Création d'armes et armures magiques, *énergie négative* ; Prix 25 715 po ; Coût 12 857 po + 1 029 PX.

Flèche endormante. Cette étrange *flèche* +1 est entièrement blanche. Si elle frappe sa cible et doit infliger des dégâts, elle explose plutôt dans une petite décharge d'énergie magique infligeant des points de dégâts non-létaux (correspondant aux points de dégâts létaux qu'elle aurait dû occasionner) et forçant la créature touchée à réussir un jet de Volonté de DD 11 pour ne pas s'endormir pendant 5 minutes.

Enchantement faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, *sommeil* ; Prix 132 po ; Coût 69 po et 5 pa + 5 PX.

Flèche mortelle. Cette *flèche* +1 est mortelle pour un type de créature déterminé lors de sa création. En cas d'attaque réussie, la cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 20) pour ne pas mourir instantanément (ou ne pas être détruite, pour les créatures non vivantes). Notez que même les monstres qui ne jouent jamais de jet de Vigueur en temps normal (morts-vivants et créatures artificielles) peuvent être détruits par la flèche mortelle appropriée. Si la flèche est censée tuer une créature vivante, c'est un effet de mort (ce qui signifie que *protection contre la mort* permet de s'en protéger). Pour déterminer quel type (et éventuellement sous-type) de créature que la flèche mortelle peut tuer, jetez 1d100 et consultez la table suivante.

1d100 Type (sous-type) ciblés

01–05	Aberrations
06–09	Animaux
10–16	Créatures artificielles
16–21	Créatures magiques
22–27	Dragons
28–32	Élémentaires
33–35	Extérieurs bons
36–38	Extérieurs chaotiques
39	Extérieurs de l'Air
40	Extérieurs de l'Eau
41	Extérieurs de la Terre
42	Extérieurs du Feu
43–45	Extérieurs loyaux
46–48	Extérieurs mauvais
49–53	Fées

54–60	Géants
61	Humanoïdes (aquatique)
62–63	Humanoïdes (elfe)
64	Humanoïdes (gnoll)
65	Humanoïdes (gnome)
66–68	Humanoïdes (goblinoidé)
69	Humanoïdes (halfelin)
70–73	Humanoïdes (humain)
74–75	Humanoïdes (nain)
76–78	Humanoïdes (orque)
79–81	Humanoïdes (reptilien)
82–86	Humanoïdes monstrueux
87–94	Morts-vivants
95–96	Plantes
97–98	Vases
99–100	Vermine

Une *flèche mortelle supérieure* fonctionne comme une *flèche mortelle*, si ce n'est qu'il est plus difficile encore de lui résister (DD 23 au lieu de 20).

Nécromancie puissante ; NLS 13 ; Création d'armes et armures magiques, *doigt de mort (flèche mortelle)* ou *doigt de mort à intensité augmentée (flèche mortelle supérieure)* ; Prix 2 282 po (*flèche mortelle*) ou 4 057 po (*flèche mortelle supérieure*) ; Coût 1 144 po et 5 pa + 91 PX (*flèche mortelle*) ou 2 032 po + 162 PX (*flèche mortelle supérieure*).

Hache d'armes en adamantium. La lame de cette hache d'armes non magique est faite d'adamantium. En tant qu'arme de maître, elle confère un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque.

Aucune aura (non magique) ; Prix 3 010 po.

Hache dévitalisante. Cette *grande hache +1* est appréciée par les morts-vivants et les créatures artificielles, qui ne subissent pas son désavantage. Une *hache dévitalisante* transmet deux niveaux négatifs à sa cible chaque fois qu'elle frappe et blesse une créature (un peu comme certains morts-vivants). Une journée après avoir été frappée, la cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 16) pour chaque niveau négatif, sous peine de perdre un niveau de façon permanente pour chaque jet de sauvegarde raté.

Mais à chaque fois que la hache dévitalisante touche sa cible, elle transmet également un niveau négatif à son possesseur. Ce niveau négatif disparaît après 1 heure.

Nécromancie puissante ; NLS 13 ; Création d'armes et armures magiques, *énergie négative* ; Prix 40 320 po ; Coût 20 320 po + 1 600 PX.

Javeline de foudre. Quand on la lance, cette javeline se transforme en *éclair* infligeant 5d6 points de dégâts (jet de Réflexes DD 14 pour demi-dégâts). Elle est consumée au cours de la transformation.

Évocation faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, *éclair* ; Prix 1 500 po ; Coût 750 po + 30 PX.

Marteau de lancer nain. Cette arme fonctionne comme un *marteau de guerre +2*, mais c'est entre les mains d'un nain qu'elle prend toute sa puissance. Il devient alors un *marteau de guerre +3 de lancer*. Le marteau peut être lancé avec un facteur de portée de 9 mètres. Quand on le lance, il inflige +2d8 points de dégâts supplémentaires contre les géants et 1d8 contre les autres créatures.

Évocation modérée ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, le créateur doit être un nain, niveau global 10 ; Prix 60 312 po ; Coût 30 312 po + 2 400 PX.

Masse de démolition. Cette *masse d'armes lourde en adamantium +3* bénéficie d'un bonus d'altération de +5 contre les créatures artificielles. De plus, chaque fois qu'elle obtient un coup critique contre un tel adversaire, elle le détruit aussitôt (pas de jet de sauvegarde). Enfin, son facteur de critique passe de x4 (au lieu de x2) contre les Extérieurs.

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création d'armes et armures magiques, *désintégration* ; Prix 75 312 po ; Coût 39 312 po + 2 880 PX.

Masse d'épouvante. Sur commande et jusqu'à trois fois par jour, cette *masse d'armes lourde +2* peut transformer le corps et les vêtements de son porteur en une illusion épouvantable, avec pour conséquence que les créatures dans un cône de 9 mètres de long succombent à la panique comme par le sort *terreur* (jet de Volonté DD 16 pour effet partiel). Elles subissent un malus de moral de -2 sur les jets de sauvegarde et doivent fuir le porteur de la masse.

Nécromancie puissante ; NLS 13 ; Création d'armes et armures magiques, *terreur* ; Prix 38 552 po ; Coût 19 276 po + 1 542 PX.

Rapière d'anémie. Trois fois par jour, cette *rapière sanglante +2* peut être utilisée pour absorber le sang d'une créature à condition de réussir une attaque de contact. La victime subit alors un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Ce pouvoir est sans effet sur les créatures immunisées contre les coups critiques.

Nécromancie puissante ; NLS 13 ; Création d'armes et armures magiques, *mise à mal* ; Prix 50 320 po ; Coût 25 320 po + 2 000 PX.

Regret du changeant. Cette *double lame en argent alchimique +1/+1* inflige +2d6 points de dégâts supplémentaires aux créatures du sous-type métamorphe. Lorsqu'un métamorphe ou une créature sous une autre forme que la sienne (comme un druide sous forme animale) est frappé par un *regret du changeant*, il doit réussir un jet de Volonté de DD 15 pour éviter de devoir reprendre sa forme naturelle.

Transmutation puissante ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, *métamorphose funeste* ; Prix 12 780 po ; Coût 6 780 po + 480 PX.

Trident d'alerte sous-marine. Cette arme permet à son possesseur de déterminer l'endroit où se trouvent les prédateurs marins hostiles, ainsi que leur race, leur nombre et la profondeur à laquelle ils évoluent (dans un rayon de 204 mètres). Le personnage doit pointer le trident dans la direction qu'il désire sonder, sachant que 1 round suffit pour sonder un hémisphère jusqu'aux limites de portée. Cette propriété exceptée, le trident se comporte comme un *trident +2*.

Divination modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *localisation de créature* ; Prix 10 115 po ; Coût 5 057 po et 5 pa + 405 PX.

Trident de domination aquatique. Le manche de ce *trident +1* est long de 1,80 mètre. Trois fois par jour, le porteur peut *charmer* jusqu'à 14 DV d'animaux aquatiques (jet de Volonté DD 16 pour annuler, bonus de +5 si les animaux sont attaqués par le porteur ou ses alliés), à conditions qu'ils ne soient pas distants de plus de 9 mètres les uns des autres. Le porteur peut communiquer avec les animaux comme s'il était sous l'effet d'un sort de *communication avec les animaux*. Les animaux réussissant leur jet de sauvegarde sont libres d'agir à leur guise, mais ils ne s'approchent pas à moins de 3 mètres du trident.

Enchantement modéré ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *communication avec les animaux* ; Prix 18 650 po ; Coût 9 325 po + 746 PX.

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Armures, baguettes, bâtons

Armures et boucliers

Les armures et boucliers magiques confèrent à leur porteur une protection supplémentaire, sous la forme d'un bonus d'altération (de +5 au maximum) s'ajoutant au bonus à la CA de l'objet lui-même. Par exemple, un harnois non magique fournit un bonus d'armure de +8 à la CA de son porteur, tandis qu'un *harnois +2* fournit un bonus d'armure de +10. Les bonus d'une armure, d'un bouclier et de leur magie respective se cumulent entre eux. Tous les armures et boucliers magiques étant des versions de maître, leur malus d'armure aux tests est réduit de 1.

En plus de son bonus d'altération, une armure peut posséder une ou plusieurs propriétés spéciales. Les propriétés spéciales sont considérées comme un bonus supplémentaire pour ce qui est de calculer le prix de l'armure, même si elles n'ont aucune influence sur la CA. Une armure ne peut jamais avoir un bonus total (bonus d'altération plus équivalences dues aux propriétés) supérieur à +10. Toute armure ayant une propriété spéciale doit au moins avoir un bonus d'altération de +1.

Les armures et les boucliers peuvent être fabriqués dans un matériau inhabituel. Jetez 1d100 : sur un résultat de 01–95, l'objet est de fabrique courante et sur 96–100, il est d'une substance spéciale comme l'adamantium ou le mithral.

Même quand l'armure s'accompagne de bottes et de gantelets, ces articles peuvent être échangés contre d'autres, par exemple magiques, sans nuire à la CA.

Niveau de lanceur de sorts des armures et boucliers magiques. Le niveau de lanceur de sorts de toute armure ou bouclier possédant une ou plusieurs propriétés spéciales est indiqué dans la description correspondante. Si l'armure ou le bouclier bénéficie seulement d'un bonus d'altération (autrement dit, si elle ou il n'a pas de propriétés spéciales), son niveau de lanceur de sorts est égal à trois fois son bonus. Si elle ou il possède un bonus d'altération et des propriétés magiques, son niveau de lanceur de sorts est le plus élevé des deux entre son bonus triplé et le niveau correspondant à son pouvoir magique.

Boucliers. Le bonus d'altération d'un bouclier magique s'ajoute à son propre bonus de bouclier à la CA, et il se cumule avec le bonus d'altération d'une armure magique (qui s'ajoute pour sa part au bonus d'armure de l'armure). Le bonus d'altération du bouclier n'est pas comptabilisé dans le jet d'attaque ou de dégâts quand on tente de donner un coup de bouclier. (La propriété spéciale d'attaque confère un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts avec un bouclier, voir sa description.) Il est possible de faire d'un bouclier une arme magique, mais, dans ce cas, il faudrait additionner les coûts du bonus d'altération à la CA et du bonus d'altération aux jets d'attaque et aux dégâts.

Comme pour l'armure, les propriétés spéciales du bouclier sont considérées comme un bonus supplémentaire pour ce qui est de calculer le prix de l'objet, même si elles n'améliorent pas la CA. Un bouclier ne peut jamais avoir un bonus total (bonus d'altération plus équivalences dues aux propriétés) supérieur à +10. Tout bouclier ayant une propriété spéciale doit au moins avoir un bonus d'altération de +1.

Solidité et points de résistance des boucliers. Chaque point de bonus d'altération d'un bouclier magique lui confère également un bonus de +2 en solidité et +10 points de résistance supplémentaire.

Activation. Généralement, une armure ou un bouclier magique fonctionne de la même manière qu'un modèle normal, à savoir qu'on s'en sert pour se protéger. Si l'armure ou le bouclier possède une propriété que son utilisateur doit activer volontairement (comme c'est le cas pour un *bouclier animé*), cela se fait le plus souvent par le biais d'un mot de commande (une action simple).

Détermination aléatoire. Les armures et les boucliers ont 30% de chances de présenter un signe distinctif suggérant leur fonction.

Armures pour les créatures de taille inhabituelle. Le prix des armures conçues pour les créatures non humanoïdes ou d'une catégorie de taille autre que P ou M diffère de celui indiqué sur les tables. Le coût de la qualité de maître et de l'altération magique restent les mêmes quelle que soit la taille de l'armure.

Table : armures et boucliers

Faible	Intermédiaire	Puissant	Objet	Prix de vente
01–60	01–05	—	<i>Bouclier +1</i>	+1 000 po
61–80	06–10	—	<i>Armure +1</i>	+1 000 po
81–85	11–20	—	<i>Bouclier +2</i>	+4 000 po

86–87	21–30	—	Armure +2	+4 000 po
—	31–40	01–08	Bouclier +3	+9 000 po
—	41–50	09–16	Armure +3	+9 000 po
—	51–55	17–27	Bouclier +4	+16 000 po
—	56–57	28–38	Armure +4	+16 000 po
—	—	39–49	Bouclier +5	+25 000 po
—	—	50–57	Armure +5	+25 000 po
—	—	—	Armure/bouclier +6 ¹	+36 000 po
—	—	—	Armure/bouclier +7 ¹	+49 000 po
—	—	—	Armure/bouclier +8 ¹	+64 000 po
—	—	—	Armure/bouclier +9 ¹	+81 000 po
—	—	—	Armure/bouclier +10 ¹	+100 000 po
88–89	58–60	58–60	Armure spécifique ²	—
90–91	61–63	61–63	Bouclier spécifique ³	—
92–100	64–100	64–100	Propriété spéciale, relancez le dé ⁴	—

1 Le bonus effectif de l'armure ou du bouclier ne peut être supérieur à +5. Ces lignes indiquent le prix des armures et boucliers possédant des propriétés spéciales.

2 Voir la *Table : armures spécifiques*.

3 Voir la *Table : boucliers spécifiques*.

4 Voir la *Table : propriétés spéciales des armures* (pour une armure) ou la *Table : propriétés spéciales des boucliers* (pour un bouclier) afin de déterminer les propriétés spéciales de l'objet.

Table : type d'armure

1d100	Armure	Prix de l'armure ¹
01	Armure d'écaillles	+200 po
02	Armure de cuir	+160 po
03–17	Armure de cuir clouté	+175 po
18–27	Armure de peau	+165 po
28	Armure matelassée	+155 po
29–43	Chemise de mailles	+250 po
44	Clibanion	+350 po
45	Cotte de mailles	+300 po
46	Crevice	+400 po
47–59	Cuirasse	+350 po
60–99	Harnois	+1 650 po
100	Plaques	+750 po

1 Ajoutez au prix indiqué sur la *Table : armures et boucliers* afin de déterminer la valeur totale.

Toutes les armures magiques sont des armures de maître (leur malus d'armure aux tests est réduit de 1).

Table : type de bouclier

1d100	Bouclier	Prix du bouclier ¹
01–65	Écu en acier	+170 po
66–75	Écu en bois	+157 po
76–80	Pavois	+180 po
81–85	Rondache en acier	+159 po
86–90	Rondache en bois	+153 po
91–100	Targe	+165 po

1 Ajoutez au prix indiqué sur la *Table : armures et boucliers* afin de déterminer la valeur totale.

Tous les boucliers magiques sont des boucliers de maître (leur malus d'armure aux tests est réduit de 1).

Description des propriétés spéciales des armures et boucliers magiques

La plupart des armures et boucliers magiques sont uniquement dotés d'un bonus d'altération, mais certains peuvent également posséder une ou plusieurs des propriétés spéciales décrites ci-dessous. Une armure ou un bouclier ayant une ou plusieurs propriétés spéciales doit au moins avoir un bonus d'altération de +1.

Table : propriétés spéciales des armures

Faible	Intermédiaire	Puissante	Propriété spéciale
e			

Modificateur au prix de base

01–25	01–05	01–03	Mimétisme	+2 700 po
26–32	06–08	04	Défense légère	bonus de +1 ¹
33–52	09–11	—	Déplacement furtif	+3 750 po
53–72	12–14	—	Graisseuse	+3 750 po
73–93	15–17	—	Ombre	+3 750 po
93–96	18–19	—	Résistance à la magie (13)	bonus de +2 ¹
97	20–29	05–07	Déplacement furtif supérieur	+15 000 po
98	30–39	08–10	Graisseuse supérieure	+15 000 po
99	40–49	11–13	Ombre supérieure	+15 000 po
—	50–54	14–16	Résistance à l'acide	+18 000 po
—	55–59	17–19	Résistance à l'électricité	+18 000 po
—	60–64	20–22	Résistance au feu	+18 000 po
—	65–69	23–25	Résistance au froid	+18 000 po
—	70–74	26–28	Résistance au son	+18 000 po
—	75–79	29–33	Défense intermédiaire	bonus de +3 ¹
—	80–84	34	Forme animale	bonus de +3 ¹
—	85–89	35–36	Invulnérabilité	bonus de +3 ¹
—	90–94	37–38	Résistance à la magie (15)	bonus de +3 ¹
—	95–99	39–43	Spectrale	bonus de +3 ¹
—	—	44–48	Déplacement furtif suprême	+33 750 po
—	—	49–53	Graisseuse suprême	+33 750 po
—	—	54–58	Ombre suprême	+33 750 po
—	—	59–63	Résistance à l'acide supérieure	+42 000 po
—	—	64–68	Résistance à l'électricité supérieure	+42 000 po
—	—	69–73	Résistance au feu supérieure	+42 000 po
—	—	74–78	Résistance au froid supérieure	+42 000 po
—	—	79–83	Résistance au son supérieure	+42 000 po
—	—	84–88	Résistance à la magie (17)	bonus de +4 ¹
—	—	89	Contrôle des morts-vivants	+49 000 po
—	—	90	Éthérée	+49 000 po
—	—	91–92	Défense lourde	bonus de +5 ¹
—	—	93–94	Résistance à la magie (19)	bonus de +5 ¹
—	—	95	Résistance à l'acide suprême	+66 000 po
—	—	96	Résistance à l'électricité suprême	+66 000 po
—	—	97	Résistance au feu suprême	+66 000 po
—	—	98	Résistance au froid suprême	+66 000 po
—	—	99	Résistance au son suprême	+66 000 po
100	100	100	Rejouez deux fois le dé ²	—

1 À ajouter au bonus d'altération de la *Table : armures et boucliers* de manière à déterminer le prix de vente total.

2 Si vous obtenez deux fois la même propriété, seule la plus forte compte.

Table : propriétés spéciales des boucliers

Faible	Intermédiaire	Puissante	Propriété spéciale	Modificateur au prix de base
01–20	01–10	01–03	Attaque ¹	bonus de +1 ²
21–30	11–15	04–05	Aveuglant	bonus de +1 ²
31–55	16–30	06–10	Défense légère	bonus de +1 ²
56–75	31–40	11–15	Interception de projectiles	bonus de +1 ²
76–80	41–47	16–20	Animé	bonus de +2 ²
91–97	48–57	21–25	Antiprojectiles	bonus de +2 ²
98–99	58–59	—	Résistance à la magie (13)	bonus de +2 ²
—	60–63	26–28	Résistance à l'acide	+18 000 po
—	64–67	29–31	Résistance à l'électricité	+18 000 po
—	68–71	32–34	Résistance au feu	+18 000 po
—	72–75	35–37	Résistance au froid	+18 000 po
—	76–79	38–40	Résistance au son	+18 000 po
—	80–89	41–50	Défense intermédiaire	bonus de +3 ²
—	90	51	Forme animale	bonus de +3 ²
—	91–93	52–53	Résistance à la magie (15)	bonus de +3 ²

—	94–99	54–59	Spectral	bonus de +3 ²
—	—	60–64	Résistance à l'acide supérieure	+42 000 po
—	—	65–69	Résistance à l'électricité supérieure	+42 000 po
—	—	70–74	Résistance au feu supérieure	+42 000 po
—	—	75–79	Résistance au froid supérieure	+42 000 po
—	—	80–84	Résistance au son supérieure	+42 000 po
—	—	85–86	Résistance à la magie (17)	bonus de +4 ²
—	—	87	Contrôle des morts-vivants	+49 000 po
—	—	89–91	Défense lourde	bonus de +5 ²
—	—	92–93	Réfléchissant	bonus de +5 ²
—	—	94	Résistance à la magie (19)	bonus de +5 ²
—	—	95	Résistance à l'acide suprême	+66 000 po
—	—	96	Résistance à l'électricité suprême	+66 000 po
—	—	97	Résistance au feu suprême	+66 000 po
—	—	98	Résistance au froid suprême	+66 000 po
—	—	99	Résistance au son suprême	+66 000 po
100	100	100	Rejouez deux fois le dé ³	—

1 Écu ou rondache uniquement. Rejouez le dé pour une targe ou un pavois.

2 À ajouter au bonus d'altération de la *Table : armures et boucliers* de manière à déterminer le prix de vente total.

3 Si vous obtenez deux fois la même propriété, seule la plus forte compte.

Animé. Cette propriété ne peut être placée que sur un bouclier. Sur commande, un *bouclier animé* flotte à moins de 60 centimètres de son propriétaire, le protégeant aussi bien que si celui-ci le tenait lui-même, bien qu'il ait les deux mains libres. Un personnage ne peut utiliser qu'un bouclier à la fois. Même un *bouclier animé* impose des désavantages, comme un malus d'armure aux tests, un risque d'échec des sorts profanes et un malus pour non formation.

Transmutation puissante ; NLS 12 ; Création d'armes et armures magiques, *animation d'objets* ; Prix bonus de +2.

Antiprojectiles. Cette propriété ne peut être placée que sur un bouclier. Un *bouclier antiprojectiles* protège son porteur comme si celui-ci avait le don Parade de projectiles. Une fois par round, quand le personnage devrait normalement être touché par une arme à distance, le bouclier détourne le projectile. Le personnage doit voir venir l'attaque et ne pas être pris au dépourvu. Parer un projectile n'est pas considéré comme une action. Il est impossible de détourner les projectiles hors norme, comme un rocher lancé par un géant ou une *flèche acide*. Abjuration faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, *bouclier* ; Prix bonus de +2.

Attaque. Cette propriété ne peut être placée que sur un écu ou une rondache. Un *bouclier d'attaque* est conçu pour porter des coups de bouclier, et il inflige des dégâts correspondant à un bouclier de deux catégories de taille supérieures à sa taille réelle. (Par exemple, un écu de taille M inflige alors 1d8 points de dégâts et une rondache de taille M 1d6 points de dégâts.) Un *bouclier d'attaque* confère un bonus de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts quand on l'utilise pour attaquer, et il compte comme une arme magique.

Transmutation modérée ; NLS 8 ; Création d'armes et armures magiques, *force de taureau* ; Prix bonus de +1.

Aveuglant. Cette propriété ne peut être placée que sur un bouclier. Sur commande et jusqu'à deux fois par jour, un *bouclier aveuglant* peut générer une vive lumière. Toutes les créatures distantes de 6 mètres ou moins (à l'exception du porteur) doivent réussir un jet de Réflexes de DD 14 sous peine d'être aveuglées pendant 1d4 rounds.

Évocation modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *lumière brûlante* ; Prix bonus de +1.

Contrôle des morts-vivants. Une *armure* (ou un *bouclier*) de *contrôle des morts-vivants* semble être intégralement faite d'ossements. Cet effet décoratif n'a cependant aucune incidence sur la solidité de l'objet. Le porteur de cet objet peut contrôler jusqu'à 26 DV de morts-vivants par jour, comme s'il utilisait le sort *contrôle des morts-vivants*. Le personnage maintient son contrôle jusqu'à la prochaine aube.

Nécromancie puissante ; NLS 13 ; Création d'armes et armures magiques, *contrôle des morts-vivants* ; Prix +49 000 po.

Défense. Une *armure* (ou un *bouclier*) de *défense* génère un champ de force protégeant plus efficacement les organes vitaux du porteur. Quand ce dernier est victime d'un coup critique ou d'une attaque sournoise, il y a des chances pour que l'attaque inflige seulement des dégâts normaux.

Type de défense	Chance que les dégâts soient normaux	Modificateur au prix de base
Légère	25%	Bonus de +1
Intermédiaire	75%	Bonus de +3

Lourde	100%	Bonus de +5
--------	------	-------------

Abjuration puissante ; NLS 13 ; Création d'armes et armures magiques, soit *miracle*, soit *souhait limité* ; Prix variable (voir ci-dessus).

Déplacement furtif. Cette propriété ne peut être placée que sur une armure. Une *armure de déplacement furtif* est si bien huilée et fabriquée de telle façon qu'elle ne fait presque aucun bruit et qu'elle assourdit les bruits environnants. Le porteur bénéficie d'un bonus d'aptitude de +5 à ses tests de Déplacement silencieux. (Le malus d'armure aux tests s'applique normalement).

Illusion faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, *silence* ; Prix +3 750 po.

Déplacement furtif supérieur. Cette propriété est similaire à celle de déplacement furtif, mais elle confère un bonus d'aptitude de +10 aux tests de Déplacement silencieux.

Illusion modérée ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, *silence* ; Prix +15 000 po.

Déplacement furtif suprême. Cette propriété est similaire à celle de déplacement furtif, mais elle confère un bonus d'aptitude de +15 aux tests de Déplacement silencieux.

Illusion modérée ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, *silence* ; Prix +33 750 po.

Éthérée. Cette propriété ne peut être placée que sur une armure. Sur commande et une fois par jour, une *armure éthérée* rend son porteur éthéré (voir le sort *forme éthérée*). Le personnage peut rester dans cet état aussi longtemps qu'il le souhaite, mais à partir du moment où il revient dans le plan Matériel, il lui faut attendre 24 heures pour pouvoir retourner dans le plan Éthéré.

Transmutation puissante ; NLS 13 ; Création d'armes et armures magiques, *forme éthérée* ; Prix +49 000 po.

Forme animale. Une *armure* (ou un *bouclier*) de *forme animale* est décorée de motifs représentant des feuilles. Lorsque son porteur prend une forme animale (aptitude de classe de druide), il conserve son bonus d'armure (ou de bouclier), ainsi que le bonus d'altération correspondant. L'armure (ou le bouclier) n'est cependant alors pas visible.

Transmutation modérée ; NLS 9 ; Création d'armes et armures magiques, *métamorphose funeste* ; Prix bonus de +3.

Graisseuse. Cette propriété ne peut être placée que sur une armure. Une *armure graisseuse* semble en permanence recouverte d'un film gras conférant un bonus d'aptitude de +5 aux tests d'Évasion de son porteur. (Le malus d'armure aux tests s'applique normalement).

Invocation faible ; NLS 4 ; Création d'armes et armures magiques, *graisse* ; Prix +3 750 po.

Graisseuse supérieure. Cette propriété est similaire à graisseuse, mais elle confère un bonus d'aptitude de +10 aux tests d'Évasion.

Invocation modérée ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, *graisse* ; Prix +15 000 po.

Graisseuse suprême. Cette propriété est similaire à graisseuse, mais elle confère un bonus d'aptitude de +15 aux tests d'Évasion.

Invocation modérée ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, *graisse* ; Prix +33 750 po.

Interception de projectiles. Cette propriété ne peut être placée que sur un bouclier. Sur commande, un *bouclier d'interception de projectiles* attire sur lui les armes à distance (armes de jets ou à projectiles) visant son porteur. Il lui confère donc un bonus de parade de +1 à la CA contre les armes à distance. De plus, toute arme de jet et tout projectile visant une cible située à 1,50 mètre ou moins du porteur de ce bouclier sont eux aussi attirés. L'attaque change alors automatiquement de cible pour viser le porteur (à moins qu'il ne dispose d'un abri total vis-à-vis de l'attaquant, ou que l'arme n'ait un bonus d'altération supérieur au bonus de bouclier de base du bouclier, auxquels cas rien ne se passe). Ce n'est pas sans désavantage, et notamment, les attaques à distance contre le porteur ne souffrent d'aucun risque d'échec, dû par exemple à un camouflage. Le porteur peut activer et désactiver les effets de cette propriété grâce à un mot de commande.

Abjuration modérée ; NLS 8 ; Création d'armes et armures magiques, *bouclier entropique* ; Prix bonus de +1.

Invulnérabilité. Cette propriété ne peut être placée que sur une armure. Une *armure d'invulnérabilité* confère à son porteur une réduction des dégâts de 5/magie.

Abjuration modérée (et Évocation si l'on utilise *miracle*) ; NLS 18 ; Création d'armes et armures magiques, *peau de pierre*, et soit *miracle*, soit *souhait* ; Prix bonus de +3.

Mimétisme. Cette propriété ne peut être placée que sur une armure. Une *armure de mimétisme* a l'air normale. Pourtant, sur commande, elle change de forme pour prendre l'aspect de vêtements. Même transformée, elle conserve toutes ses propriétés (y compris son poids). Seul le sort *vision lucide* révèle la véritable nature d'une *armure de mimétisme* transformée.

Illusion modérée ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, *déguisement* ; Prix +2 700 po.

Ombre. Cette propriété ne peut être placée que sur une armure. Une *armure d'ombre* est d'un noir de jais et la silhouette de son porteur semble se brouiller chaque fois qu'il tente de se cacher, ce qui se traduit par un bonus d'aptitude de +5 à ses tests de Discréption. (Le malus d'armure aux tests s'applique normalement).

Illusion faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, *invisibilité* ; Prix +3 750 po.

Ombre supérieure. Cette propriété est similaire à celle d'ombre, mais elle confère un bonus d'aptitude de +10 aux tests de Discréetion.

Illusion modérée ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, *invisibilité* ; Prix +15 000 po.

Ombre suprême. Cette propriété est similaire à celle d'ombre, mais elle confère un bonus d'aptitude de +15 aux tests de Discréetion.

Illusion modérée ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, *invisibilité* ; Prix +33 750 po.

Réfléchissant. Cette propriété ne peut être placée que sur un bouclier. Un *bouclier réfléchissant* est lisse comme un miroir et on se voit parfaitement dedans. Une fois par jour, son porteur peut s'en servir pour retourner un sort à son lanceur (voir *renvoi des sorts*).

Abjuration puissante ; NLS 14 ; Création d'armes et armures magiques, *renvoi des sorts* ; Prix bonus de +5.

Résistance à l'acide. Une *armure* (ou un *bouclier*) de *résistance à l'acide* est souvent d'un gris terne. Chaque fois que le porteur doit subir des dégâts d'acide, leur montant est réduit de 10 points (comme par le sort *résistance aux énergies destructives*).

Abjuration faible ; NLS 3 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +18 000 po.

Résistance à l'acide supérieure. Cette propriété est similaire à celle de résistance à l'acide, mais elle absorbe 20 points de dégâts d'acide par attaque.

Abjuration modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +42 000 po.

Résistance à l'acide suprême. Cette propriété est similaire à celle de résistance à l'acide, mais elle absorbe 30 points de dégâts d'acide par attaque.

Abjuration modérée ; NLS 11 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +66 000 po.

Résistance à l'électricité. Une *armure* (ou un *bouclier*) de *résistance à l'électricité* est souvent bleutée et s'orne dans la plupart des cas d'un symbole de foudre ou de tempête. Chaque fois que le porteur doit subir des dégâts d'électricité, leur montant est réduit de 10 points (comme par le sort *résistance aux énergies destructives*).

Abjuration faible ; NLS 3 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +18 000 po.

Résistance à l'électricité supérieure. Cette propriété est similaire à celle de résistance à l'électricité, mais elle absorbe 20 points de dégâts d'électricité par attaque.

Abjuration modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +42 000 po.

Résistance à l'électricité suprême. Cette propriété est similaire à celle de résistance à l'électricité, mais elle absorbe 30 points de dégâts d'électricité par attaque.

Abjuration modérée ; NLS 11 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +66 000 po.

Résistance à la magie. Une *armure* (ou un *bouclier*) de *résistance à la magie* confère à son porteur une résistance à la magie dont la valeur varie en fonction du modèle (13, 15, 17 ou 19).

Abjuration puissante ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance à la magie* ; Prix bonus de +2 (RM 13), de +3 (RM 15), de +4 (RM 17) ou de +5 (RM 19).

Résistance au feu. Une *armure* (ou un *bouclier*) de *résistance au feu* est souvent rougeâtre et s'orne dans la plupart des cas d'un symbole de dragon. Chaque fois que le porteur doit subir des dégâts de feu, leur montant est réduit de 10 points (comme par le sort *résistance aux énergies destructives*).

Abjuration faible ; NLS 3 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +18 000 po.

Résistance au feu supérieure. Cette propriété est similaire à celle de résistance au feu, mais elle absorbe 20 points de dégâts de feu par attaque.

Abjuration modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +42 000 po.

Résistance au feu suprême. Cette propriété est similaire à celle de résistance au feu, mais elle absorbe 30 points de dégâts de feu par attaque.

Abjuration modérée ; NLS 11 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +66 000 po.

Résistance au froid. Une *armure* (ou un *bouclier*) de *résistance au froid* est souvent blanc-bleu ou recouverte de fourrure ou de peaux d'animaux laineux. Chaque fois que le porteur doit subir des dégâts de froid, leur montant est réduit de 10 points (comme par le sort *résistance aux énergies destructives*).

Abjuration faible ; NLS 3 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +18 000 po.

Résistance au froid supérieure. Cette propriété est similaire à celle de résistance au froid, mais elle absorbe 20 points de dégâts de froid par attaque.

Abjuration modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +42 000 po.

Résistance au froid suprême. Cette propriété est similaire à celle de résistance au froid, mais elle absorbe 30 points de dégâts de froid par attaque.

Abjuration modérée ; NLS 11 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +66 000 po.

Résistance au son. Une *armure* (ou un *bouclier*) de *résistance au son* luit légèrement. Chaque fois que le porteur doit subir des dégâts de son, leur montant est réduit de 10 points (comme par le sort *résistance aux énergies destructives*).

Abjuration faible ; NLS 3 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +18 000 po.

Résistance au son supérieure. Cette propriété est similaire à celle de résistance au son, mais elle absorbe 20 points de dégâts de son par attaque.

Abjuration modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +42 000 po.

Résistance au son suprême. Cette propriété est similaire à celle de résistance au son, mais elle absorbe 30 points de dégâts de son par attaque.

Abjuration modérée ; NLS 11 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +66 000 po.

Spectral(e). Une *armure* (ou un *bouclier*) *spectrale* semble presque translucide. Son bonus d'armure (ou de bouclier) et son bonus d'altération sont tous deux pris en compte contre les attaques des créatures intangibles. L'armure (ou le bouclier) peut être utilisée normalement par les créatures intangibles, qui bénéficient de sa protection contre les attaques des créatures dotées d'un corps physique, tout en pouvant continuer de passer au travers des solides.

Transmutation puissante ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, *passage dans l'éther* ; Prix bonus de +3.

Armures spécifiques

Les armures qui suivent possèdent systématiquement les propriétés détaillées dans leur description.

Table : armures spécifiques

Faible	Intermédiaire	Puissant	Armure spéciale	Prix de vente
01–50	01–25	—	Chemise de mailles en mithral	1 100 po
51–80	26–45	—	Harnois en peau de dragon	3 300 po
81–100	46–57	—	Cotte de mailles elfique	4 150 po
—	58–67	—	<i>Armure de peau de rhinocéros</i>	5 165 po
—	68–82	01–10	Cuirasse en adamantium	10 200 po
—	83–97	11–20	Harnois nain	16 500 po
—	98–100	21–32	<i>Crevice de la seconde chance</i>	18 900 po
—	—	33–50	<i>Armure céleste</i>	22 400 po
—	—	51–60	<i>Harnois des profondeurs</i>	24 650 po
—	—	61–75	<i>Cuirasse de commandement</i>	25 400 po
—	—	76–90	<i>Harnois en mithral de vitesse</i>	26 500 po
—	—	91–100	<i>Armure démoniaque</i>	52 260 po

Armure céleste. Cette *cotte de mailles* +3 en argent ou en or est si fine et légère qu'on peut la porter sous des habits normaux sans trahir sa présence. Ses attributs sont les suivants : bonus de Dextérité maximal de +8, malus d'armure aux tests de -2 et risque d'échec des sorts profanes de 15%. Elle pèse 10 kg et est considérée comme une armure légère. Sur commande et une fois par jour, elle permet de voler comme avec le sort *vol*.

Transmutation (Bien) faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, alignement bon, *vol* ; Prix 22 400 po ; Coût 12 550 po + 1 004 PX.

Armure démoniaque. Ce *harnois* +4 a été ouvrage de manière à ce que son porteur ait l'air d'un démon. Le heaume prend la forme d'une tête cornue, le personnage regardant par la bouche garnie de crocs. Une *armure démoniaque* possède des *griffes* +1, qui infligent 1d10 points de dégâts de base pour une armure de taille M ou 1d8 pour une armure de taille P (critique x2). Toute créature frappée et blessée par ces griffes subit les effets d'un sort de *contagion* (jet de Vigueur DD 14 pour annuler). Les " griffes " sont intégrées aux gantelets et aux canons d'avant-bras de l'armure.

Si le porteur du harnois n'est pas d'alignement mauvais, il acquiert instantanément un niveau négatif qui persiste tant que l'armure est portée. Ce niveau négatif ne risque pas de causer une perte de niveau définitive, mais aucun sort (pas même *restauration*) ne peut le faire disparaître tant que l'armure est portée. Dès qu'on l'enlève, il se dissipe sans effet néfaste.

Nécromancie (Mal) puissante ; NLS 13 ; Création d'armes et armures magiques, *contagion* ; Prix 52 260 po ; Coût 26 130 po + 2 090 PX.

Armure en peau de rhinocéros. Cette *armure de peau* +2 a été confectionnée à partir du cuir d'un rhinocéros. Son malus d'armure aux tests de -1 seulement et inflige +2d6 points de dégâts supplémentaires lorsque son porteur charge (y compris lors d'une charge montée).

Transmutation modérée ; NLS 9 ; Création d'armes et armures magiques, *force de taureau* ; Prix 5 165 po ; Coût 2 665 po + 200 PX.

Chemise de mailles en mithral. Cette chemise de mailles est faite d'anneaux extrêmement fins de mithral. En tant qu'armure en mithral, ses attributs sont les suivants : bonus de Dextérité maximal de +6, pas de malus d'armure aux tests et risque d'échec des sorts profanes de 10%. Elle pèse 5 kg et est considérée comme une armure légère.

Aucune aura (non magique) ; Prix 1 100 po.

Cotte de mailles elfique. Cette cotte de mailles non magique est constituée de mailles de mithral très fines. En tant qu'armure de mithral, ses attributs sont les suivants : bonus de Dextérité maximal de +4, malus d'armure aux tests de -2 et risque d'échec des sorts profanes de 20%. Elle pèse 10 kg et est considérée comme une armure légère.

Aucune aura (non magique) ; Prix 4 150 po.

Crevice de la seconde chance. Dix pierres fines d'une valeur unitaire de 100 po ornent cette *crevice* +3. Une fois par semaine, le porteur de l'armure peut demander à ce qu'un jet d'attaque effectué contre lui soit rejoué. À noter que l'armure offre seulement une seconde chance, comme son nom l'indique, mais que le second résultat peut être pire que le premier (par exemple, en se traduisant par un coup critique). Le porteur de la crevise doit se décider avant que les dégâts ne soient déterminés.

Enchantement puissant ; NLS 12 ; Création d'armes et armures magiques, *bénédiction* ; Prix 18 900 po ; Coût 10 150 po + 700 PX.

Cuirasse en adamantium. Cette cuirasse de maître non magique est constituée d'adamantium, ce qui confère à son porteur une réduction des dégâts de 2/-. En tant qu'armure de maître, son malus d'armure aux tests est de -3 seulement.

Aucune aura (non magique) ; Prix 10 200 po.

Cuirasse de commandement. Cette *cuirasse* +2 finement ouvragée dégage une puissante aura magique. Elle confère une grande prestance à son porteur, ce qui se traduit par un bonus d'aptitude de +2 sur tous les tests de Charisme, y compris les tests de renvoi des morts-vivants et les tests de compétences associées au Charisme. Le porteur obtient aussi un bonus de +2 sur sa valeur de Prestige. Les troupes alliées se trouvant à moins de 120 mètres de lui se sentent plus braves qu'en temps normal (par exemple, elles acceptent plus facilement d'aller affronter un terrible adversaire). Comme cet effet provient en grande partie de l'aspect distinctif de l'armure, le personnage ne peut pas en bénéficier s'il se cache ou s'il camoufle son apparence.

Enchantement puissant ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, *charme-monstre de groupe* ; Prix 25 400 po ; Coût 10 975 po + 850 PX.

Harnois des profondeurs. Ce *harnois* +1 s'orne de motifs représentant les vagues et les poissons. Le malus d'armure aux tests d'un *harnois des profondeurs* ne s'applique pas aux tests de Natation. Le porteur est capable de respirer sous l'eau et de parler avec toutes les créatures possédant un langage et respirant sous l'eau.

Abjuration modérée ; NLS 11 ; Création d'armes et armures magiques, *don des langues, liberté de mouvement, respiration aquatique* ; Prix 24 650 po ; Coût 17 150 po + 600 PX.

Harnois en mithral de vitesse. Par une action libre et jusqu'à dix fois par jour, le porteur de ce *harnois en mithral* +1 peut activer un effet semblable au sort *rapidité* pendant 1 round. En tant qu'armure de mithral, ses attributs sont les suivants : bonus de Dextérité maximal de +3, malus d'armure aux tests de -3 et risque d'échec des sorts profanes de 25%. Elle pèse 12,5 kg et est considérée comme une armure intermédiaire.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, *rapidité* ; Prix 26 500 po ; Coût 18 500 po + 640 PX.

Harnois en peau de dragon. Ce harnois de maître non magique est fait en peau de dragon plutôt qu'en métal, ce qui permet aux druides de le porter. En tant qu'armure de maître, son malus d'armure aux tests est de -5 seulement.

Aucune aura (non magique) ; Prix 3 300 po.

Harnois nain. Ce harnois non magique est en adamantium, ce qui confère à son porteur une réduction des dégâts de 2/-. En tant qu'armure de maître, son malus d'armure aux tests est de -5 seulement.

Aucune aura (non magique) ; Prix 16 500 po.

Boucliers spécifiques

Les boucliers qui suivent possèdent systématiquement les propriétés détaillées dans leur description.

Table : boucliers spécifiques

Mineur	Intermédiaire	Puissant	Bouclier spécial	Prix de vente
01–30	01–20	—	Rondache en ébénite	203 po
31–80	21–45	—	Écu en ébénite	257 po
81–95	46–70	—	Écu en mithral	1 020 po
96–100	71–85	01–20	<i>Bouclier des arcanes</i>	3 153 po
—	86–90	21–40	<i>Bouclier de la manticore</i>	5 580 po
—	91–95	41–60	<i>Bouclier du lion</i>	9 170 po
—	96–100	61–80	<i>Bouclier ailé</i>	17 257 po
—	—	81–100	<i>Bouclier phagocyte</i>	50 170 po

Bouclier ailé. Cet *écu en bois +3* est de forme ronde. Il est entouré de petites ailes à plumes. Sur commande et une fois par jour, il peut générer les effets du sort *vol*, emportant son porteur avec lui. Le bouclier peut porter jusqu'à 66,5 kg à une vitesse de 18 mètres et jusqu'à 133,5 kg à une vitesse de 12 mètres.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, *vol* ; Prix 17 257 po ; Coût 8 628 po + 690 PX.

Bouclier de la manticore. Cet *écu en acier +1* est couvert d'épines et se comporte comme un bouclier à pointes. Sur commande et jusqu'à trois fois par jour, son utilisateur peut éjecter l'une des épines comme un projectile. Les épines ont un bonus d'altération de +1 et un facteur de portée de 36 mètres. Elles infligent 1d10 points de dégâts pour la version de taille M et 1d8 pour celle de taille P (critique 19–20/x2). Les pointes tirées se régénèrent en une journée.

Évocation modérée ; NLS 6 ; Création d'armes et armures magiques, *projectile magique* ; Prix 5 580 po ; Coût 2 740 po + 233 PX.

Bouclier des arcanes. Cette *rondache en bois +1* est équipée, sur sa face intérieure, d'une bande de cuir sur laquelle un pratiquant de la magie peut transcrire un sort, comme s'il s'agissait d'un parchemin. Le coût en matières premières de l'inscription d'un sort sur la bande est la moitié de celui lié à l'écriture d'un parchemin (le prix des composantes matérielles supplémentaires et la dépense de PX restent les mêmes). La bande ne peut accueillir que des sorts du 3^e niveau ou moins. Elle est réutilisable.

Un bouclier des arcanes déterminé aléatoirement a 50% de chances d'avoir déjà un sort inscrit dessus (parchemin intermédiaire, un seul sort). Ce sort est soit divin (01–80 sur 1d100), soit profane (81–100).

Le risque d'échec des sorts profanes du bouclier (5%) s'applique normalement.

Abjuration modérée ; NLS 6 ; Création d'armes et armures magiques, Écriture de parchemins, niveau 6 de lanceur de sorts ; Prix 3 153 po (plus la valeur du sort s'il y en a un dessus) ; Coût 1 653 po + 120 PX.

Bouclier du lion. Cet *écu en acier +2* a été ouvrage afin de montrer une gueule de lion rugissant sur sa face extérieure. Par une action libre et jusqu'à trois fois par jour, le lion peut attaquer indépendamment du porteur. Il mord en utilisant le bonus de base à l'attaque de son porteur (avec éventuellement le nombre d'attaques qui en découle) et inflige 2d6 points de dégâts pour la version de taille M et 1d10 pour celle de taille P (critique x2). Cette attaque (ou ces attaques) vient en plus des actions exécutées par le porteur au cours du round.

Invocation modérée ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, *convocation d'alliés naturels IV* ; Prix 9 170 po ; Coût 4 670 po + 360 PX.

Bouclier phagocyte. Cet *écu en acier +1* est d'un noir mat qui semble absorber la lumière. Sur commande et un jour sur deux, il peut désintégrer un objet au contact, comme par le sort *désintégration*. Une attaque de contact au corps à corps est cependant nécessaire.

Transmutation puissante ; NLS 17 ; Création d'armes et armures magiques, *désintégration* ; Prix 50 170 po ; Coût 25 170 po + 2 000 PX.

Écu en ébénite. Cet écu en bois de maître non magique est fait en ébénite. En tant que bouclier en ébénite, il n'inflige aucun malus d'armure aux tests et ne pèse que 2,5 kg.

Aucune aura (non magique) ; Prix 257 po.

Écu en mithral. Cet écu de maître non magique très léger est constitué de mithral et donc très léger. En tant que bouclier en mithral, ses attributs sont les suivants : aucun malus d'armure aux tests et risque d'échec des sorts profanes de 5%. Il pèse 2,5 kg.

Aucune aura (non magique) ; Prix 1 020 po.

Rondache en ébénite. Cette rondache de maître non magique a été fabriquée en ébénite. Elle est appréciée des roublards et des magiciens. En tant que bouclier en ébénite, elle n'inflige aucun malus d'armure aux tests et ne pèse que 1,25 kg.

Aucune aura (non magique) ; Prix 203 po.

Baguettes

Une baguette est un mince bout de bois contenant un sort unique du 4^e niveau ou moins. Toute baguette nouvellement créée contient 50 charges, et chaque charge dépensée permet de lancer le sort une fois. Une baguette déchargée ne sert plus à rien.

Présentation. La plupart des baguettes font entre 15 et 30 centimètres de long, pour une épaisseur dépassant rarement un demi-centimètre. Elles pèsent dans les 25 grammes. Elles sont généralement taillées dans le bois, même si certaines sont en os ou en ivoire et si l'on en trouve quelques rares en métal, verre ou terre cuite. Il arrive qu'une baguette soit sertie d'une pierre fine ou précieuse à son extrémité, et la plupart des modèles s'ornent de runes et autres symboles magiques. Les baguettes ont généralement une CA de 7, 5 points de résistance, une solidité de 5 et le test de Force pour les casser a un DD de 16.

Activation. Toutes les baguettes sont des objets à potentiel magique, ce qui signifie que leur utilisation prend généralement la forme d'une action simple ne provoquant pas d'attaque d'opportunité. Cependant, si le sort contenu dans la baguette a un temps d'incantation supérieur à 1 action simple, le délai d'activation de la baguette est rallongé d'autant. Pour activer une baguette, il faut la tenir en main (ou tentacule, pince, etc. pour les créatures non humanoïdes) et la pointer dans la direction des cibles ou de la zone à affecter. Il est possible d'utiliser une baguette même en étant agrippé en situation de lutte ou englouti.

Détermination aléatoire. La plupart des baguettes ont le niveau de lanceur de sorts minimal pour jeter les sorts qu'elles contiennent. Pour celles faisant exception, le niveau de lanceur de sorts est indiqué entre parenthèses sur la table. Les baguettes ont 30% de chances de présenter un signe distinctif suggérant leur fonction.

Table : baguettes

Faible	Intermédiaire	Puissant	Baguette	Prix de vente
e				
01–02	—	—	<i>Détection de la magie</i>	375 po
03–04	—	—	<i>Lumière</i>	375 po
05–07	—	—	<i>Agrandissement</i>	750 po
08–10	—	—	<i>Charme-animal</i>	750 po
11–13	—	—	<i>Charme-personne</i>	750 po
14–16	—	—	<i>Convocation de monstres I</i>	750 po
17–19	—	—	<i>Couleurs dansantes</i>	750 po
20–22	—	—	<i>Décharge électrique</i>	750 po
23–25	—	—	<i>Détection des passages secrets</i>	750 po
26–28	—	—	<i>Mains brûlantes</i>	750 po
29–31	—	—	<i>Projectile magique</i>	750 po
32–34	—	—	<i>Soins légers</i>	750 po
35–36	—	—	<i>Projectile magique (niveau 3)</i>	2 250 po
37	01–03	—	<i>Projectile magique (niveau 5)</i>	3 750 po
38–39	04	—	<i>Baiser de la goule</i>	4 500 po
40–42	05	—	<i>Convocation de monstres II</i>	4 500 po
43–45	06–07	—	<i>Déblocage</i>	4 500 po
46–48	08–11	—	<i>Endurance de l'ours</i>	4 500 po
49–51	12–13	—	<i>Flèche acide</i>	4 500 po
52–54	14–17	—	<i>Force de taureau</i>	4 500 po
55–56	18	—	<i>Fracassemment</i>	4 500 po
57–59	19–22	—	<i>Grâce féline</i>	4 500 po
60–62	23–24	—	<i>Image miroir</i>	4 500 po
63–65	25	—	<i>Immobilisation de personne</i>	4 500 po
66–68	26–28	—	<i>Invisibilité</i>	4 500 po
69–71	29	—	<i>Lévitation</i>	4 500 po
72–74	30–31	—	<i>Lumière du jour</i>	4 500 po
75–77	32–34	—	<i>Ralentissement du poison</i>	4 500 po
78–80	35–38	—	<i>Ruse du renard</i>	4 500 po
81–83	39–42	—	<i>Sagesse du hibou</i>	4 500 po
84–86	43–44	—	<i>Silence</i>	4 500 po
87–89	45–46	—	<i>Simulacre de vie</i>	4 500 po
90–92	47–51	—	<i>Soins modérés</i>	4 500 po
93–95	52–55	—	<i>Splendeur de l'aigle</i>	4 500 po
96–97	56–57	—	<i>Ténèbres</i>	4 500 po
98–	58–59	—	<i>Toile d'araignée</i>	4 500 po

100				
—	60–62	01–02	<i>Projectile magique</i> (niveau 7)	5 250 po
—	63–64	03–05	<i>Projectile magique</i> (niveau 9)	6 750 po
—	65–66	06–07	<i>Affûtage</i>	11 250 po
—	67–69	08–09	<i>Appel de la foudre</i>	11 250 po
—	70–73	10–11	<i>Boule de feu</i>	11 250 po
—	74	12	<i>Charme-personne</i> à intensité augmentée au 3 ^e niveau ¹	11 250 po
—	75–76	13–14	<i>Contagion</i>	11 250 po
—	77–79	15–16	<i>Convocation de monstres III</i>	11 250 po
—	80–82	17–18	<i>Dissipation de la magie</i>	11 250 po
—	83–86	19–20	<i>Éclair</i>	11 250 po
—	87–88	21–22	<i>Image accomplie</i>	11 250 po
—	89–90	23–24	<i>Lenteur</i>	11 250 po
—	91–96	25–27	<i>Soins importants</i>	11 250 po
—	97–97	28–29	<i>Suggestion</i>	11 250 po
—	98	30–31	<i>Boule de feu</i> (niveau 6)	13 500 po
—	99	32–33	<i>Éclair</i> (niveau 6)	13 500 po
—	100	34–35	<i>Lumière brûlante</i> (niveau 6)	13 500 po
—	—	36–37	<i>Appel de la foudre</i>	18 000 po
—	—	38–39	<i>Boule de feu</i> (niveau 8)	18 000 po
—	—	40–41	<i>Éclair</i> (niveau 8)	18 000 po
—	—	42–43	<i>Ancre dimensionnelle</i>	21 000 po
—	—	44–46	<i>Blessure critique</i>	21 000 po
—	—	47–50	<i>Charme-monstre</i>	21 000 po
—	—	51–53	<i>Convocation de monstres IV</i>	21 000 po
—	—	54–55	<i>Empoisonnement</i>	21 000 po
—	—	56	<i>Immobilisation de personne</i> à intensité augmentée au 4 ^e niveau	21 000 po
—	—	57–60	<i>Invisibilité suprême</i>	21 000 po
—	—	61–63	<i>Métamorphose</i>	21 000 po
—	—	64–67	<i>Mur de feu</i>	21 000 po
—	—	68–71	<i>Mur de glace</i>	21 000 po
—	—	72–75	<i>Neutralisation du poison</i>	21 000 po
—	—	76	<i>Rayon affaiblissant</i> à intensité augmentée au 4 ^e niveau	21 000 po
—	—	77–81	<i>Soins intensifs</i>	21 000 po
—	—	82	<i>Suggestion</i> à intensité augmentée au 4 ^e niveau	21 000 po
—	—	83–87	<i>Tempête de grêle</i>	21 000 po
—	—	88–90	<i>Terreur</i>	21 000 po
—	—	91	<i>Boule de feu</i> (niveau 10)	22 500 po
—	—	92	<i>Dissipation de la magie</i> (niveau 10)	22 500 po
—	—	93	<i>Éclair</i> (niveau 10)	22 500 po
—	—	94	<i>Châtiment sacré</i> (niveau 8)	24 000 po
—	—	95	<i>Courroux de l'ordre</i> (niveau 8)	24 000 po
—	—	96	<i>Marteau du Chaos</i> (niveau 8)	24 000 po
—	—	97	<i>Ténèbres maudites</i> (niveau 8)	24 000 po
—	—	98–99	<i>Restauration</i>	26 000 po ¹
—	—	100	<i>Peau de pierre</i>	37 700 po ²

1 Le coût de création d'une *baguette de restauration* s'élève à 10 500 po, 840 PX et 5 000 po de composantes matérielles.

2 Le coût de création d'une *baguette de peau de pierre* s'élève à 10 500 po, 840 PX et 12 500 po de composantes matérielles.

Description des baguettes magiques

Les baguettes ne font que stocker des sorts ; il n'est donc pas nécessaire de les détailler individuellement.

Bâtons

Un bâton est un long bout de bois contenant plusieurs sorts. Contrairement aux baguettes, qui peuvent contenir une grande variété de sorts, chaque bâton est d'un modèle particulier, et contient certains sorts bien définis. Un bâton nouvellement créé possède 50 charges.

Présentation. Un bâton fait généralement entre 1,20 mètre et 2,10 mètres de long, pour une épaisseur comprise entre 5 et 8 centimètres et un poids avoisinant les 2,5 kg. La plupart des bâtons sont en bois, encore que certains, très rares, soient en ivoire, en métal, ou même en verre. Les bâtons arborent souvent une pierre précieuse ou un motif caractéristique à l'une de leurs extrémités, quand ils ne sont pas ferrés (à une extrémité ou aux deux). La plupart s'ornent de runes et autres symboles magiques. Ils peuvent ressembler à une canne, à un gourdin ou à un bâton faisant office d'arme. Ils ont une CA de 7, 10 points de résistance, une solidité de 5 et le jet de Force pour les casser a un DD de 24.

Activation. Tous les bâtons sont des objets à potentiel magique, ce qui signifie que leur activation est généralement une action simple ne provoquant pas d'attaque d'opportunité. Cependant, si le sort utilisé a un temps d'incantation supérieur à 1 action simple, le délai d'activation du bâton est rallongé d'autant. Pour activer un bâton, il faut le tenir à une ou deux mains (ou tentacules, pinces, etc. pour les créatures non humanoïdes) et le pointer dans la direction des cibles ou de la zone à affecter.

Détermination aléatoire. Les bâtons ont 30% de chances de présenter un signe distinctif suggérant leur fonction.

Table : bâtons

Intermédiaire	Puissant	Bâton	Prix de vente
01–15	01–03	<i>Envoûtement</i>	16 500 po
16–30	04–09	<i>Feu</i>	17 750 po
31–40	10–11	<i>Grand essaim</i>	24 750 po
41–60	12–17	<i>Guérison</i>	27 750 po
61–75	18–19	<i>Altération de taille</i>	29 000 po
76–90	20–24	<i>Clarté</i>	48 250 po
91–95	25–31	<i>Givre</i>	56 250 po
96–100	32–38	<i>Défense</i>	58 250 po
—	39–43	<i>Abjuration</i>	65 000 po
—	44–48	<i>Enchantement</i>	65 000 po
—	49–53	<i>Évocation</i>	65 000 po
—	54–58	<i>Illusion</i>	65 000 po
—	59–63	<i>Invocation</i>	65 000 po
—	64–68	<i>Nécromancie</i>	65 000 po
—	69–73	<i>Transmutation</i>	65 000 po
—	74–77	<i>Divination</i>	73 500 po
—	78–82	<i>Pierre et terre</i>	80 500 po
—	83–87	<i>Forêt profonde</i>	101 250 po
—	88–92	<i>Vie</i>	155 750 po
—	93–97	<i>Transport</i>	170 500 po
—	98–100	<i>Surpuissance</i>	211 000 po

Description des bâtons magiques

Les bâtons sont extrêmement utiles, en raison du nombre de propriétés différentes qu'ils possèdent et du fait qu'ils profitent de la valeur de caractéristique primordiale et des dons de leur utilisateur pour déterminer le DD des jets de sauvegarde contre leurs effets. De plus, contrairement aux autres objets magiques, un pratiquant de la magie lançant un sort depuis un bâton utilise son propre niveau de lanceur de sorts plutôt que celui de l'objet, s'il est supérieur.

Cela signifie qu'un bâton est d'autant plus puissant que son utilisateur est expérimenté. Il est souvent plus difficile de résister aux sorts d'un bâton que d'un autre objet magique, puisqu'ils déterminent le DD des jets de sauvegarde d'après la valeur de caractéristique de leur utilisateur plutôt que la valeur minimale exigée pour lancer le sort. Non seulement tous les aspects du sorts dépendant du niveau de lanceur de sorts (comme la portée, la durée et ainsi de suite) seront souvent plus élevés, mais les sorts seront aussi plus difficiles à dissiper et auront une meilleure chance de vaincre une résistance à la magie (surtout si l'utilisateur possède le don Efficacité des sorts accrue).

De plus, un bâton peut contenir des sorts de n'importe quel niveau, contrairement à une baguette, qui est limitée aux sorts du 4^e niveau ou moins. Le niveau de lanceur de sorts minimal pour un bâton est de 8. Les bâtons les plus courants sont détaillés ci-dessous :

Abjuration. Ces bâtons sont souvent taillés dans le tronc d'un chêne ancestral ou d'un autre arbre de grande taille. Il permet de lancer les sorts suivants :

- *Bouclier* (1 charge)
- *Champ de force* (3 charges)

- *Dissipation de la magie* (1 charge)
- *Globe d'invulnérabilité partielle* (2 charges)
- *Renvoi* (2 charges)
- *Résistance aux énergies destructives* (1 charge)

Abjuration puissante ; NLS 13 ; Création de bâtons magiques, *bouclier, champ de force, dissipation de la magie, globe d'invulnérabilité partielle, renvoi, résistance aux énergies destructives* ; Prix 65 000 po.

Altération de taille. Petit et solide, ce bâton de bois sombre propose les sorts suivants :

- *Agrandissement* (1 charge)
- *Agrandissement de groupe* (1 charge)
- *Rapetissement* (1 charge)
- *Rapetissement de groupe* (1 charge)
- *Réduction d'objet* (1 charge)

Invocation faible ; NLS 8 ; Création de bâtons magiques, *agrandissement, agrandissement de groupe, rapetissement, rapetissement de groupe, réduction d'objet* ; Prix 29 000 po.

Clarté. Ce bâton est généralement recouvert d'une couche d'argent sur lequel on grave des symboles solaires. Il permet de lancer les sorts suivants :

- *Explosion de lumière* (3 charges)
- *Illumination* (1 charge)
- *Lumière du jour* (2 charges)
- *Lumières dansantes* (1 charge)

Évocation puissante ; NLS 13 ; Création de bâtons magiques, *explosion de lumière, illumination, lumière du jour, lumières dansantes* ; Prix 65 000 po.

Défense. Le bâton de défense semble normal, mais il se met à luire d'une aura magique battant comme un cœur quand on s'en sert pour se protéger. Il permet d'utiliser les sorts suivants :

- *Bouclier* (1 charge)
- *Bouclier de la foi* (1 charge)
- *Bouclier de la Loi* (3 charges)
- *Protection d'autrui* (1 charge)

Abjuration puissante ; NLS 15 ; Création de bâtons magiques, *bouclier, bouclier de la foi, bouclier de la Loi, protection d'autrui* ; Prix 58 250 po.

Divination. Constitué d'une branche flexible de saule et souvent pourvu d'une extrémité fourchue, ce bâton permet de lancer les sorts suivants :

- *Détection des passages secrets* (1 charge)
- *Don des langues* (1 charge)
- *Localisation d'objet* (1 charge)
- *Localisation de créature* (2 charges)
- *Oeil indiscret* (2 charges)
- *Vision lucide* (2 charges)

Divination puissante ; NLS 13 ; Création de bâtons magiques, *détection des passages secrets, don des langues, localisation d'objet, localisation de créatures, œil indiscret, vision lucide* ; Prix 73 500 po.

Enchantement. Souvent constitué du bois d'un pommier et surmonté d'un cristal transparent, ce bâton permet de lancer les sorts suivants :

- *Brume mentale* (2 charges)
- *Désespoir* (2 charges)
- *Fou rire* (1 charge)
- *Sommeil* (1 charge)
- *Suggestion* (1 charge)
- *Suggestion de masse* (3 charges)

Enchantement puissant ; NLS 13 ; Création de bâtons magiques, *brume mentale, désespoir, fou rire, sommeil, suggestion, suggestion de masse* ; Prix 65 000 po.

Évocation. Habituellement lisse et taillé dans du châtaignier, du saule ou de l'if, ce bâton permet de lancer les sorts suivants :

- *Boule de feu* (1 charge)
- *Éclair multiple* (3 charges)
- *Fracassemment* (1 charge)
- *Mur de force* (2 charges)
- *Projectile magique* (1 charge)
- *Tempête de grêle* (2 charges)

Évocation puissante ; NLS 13 ; Création de bâtons magiques, *boule de feu, éclair multiple, fracassemment, mur de force, projectile magique, tempête de grêle* ; Prix 65 000 po.

Envoûtement. Ce bâton en bois noueux et sculpté permet de lancer les sorts suivants :

- *Charme-monstre* (2 charges)
- *Charme-personne* (1 charge)

Enchantement modéré ; NLS 8 ; Création de bâtons magiques, *charme-monstre, charme-personne* ; Prix 16 500 po.

Feu. Taillé dans le bois de fer et ferré de laiton à ses deux extrémités, le bâton du feu offre la possibilité de jeter les sorts suivants :

- *Boule de feu* (1 charge)
- *Mains brûlantes* (1 charge)
- *Mur de feu* (2 charges)

Évocation modérée ; NLS 8 ; Création de bâtons magiques, *boule de feu, mains brûlantes, mur de feu* ; Prix 17 750 po.

Forêt profonde. Le *bâton de la forêt profonde* semble avoir pris forme naturellement, sans aide extérieure. Fait de chêne, de frêne ou d'if, il contient les sorts suivants :

- *Animation des plantes* (4 charges)
- *Charme-animal* (1 charge)
- *Communication avec les animaux* (1 charge)
- *Convocation d'alliés naturels VI* (3 charges)
- *Mur d'épines* (3 charges)
- *Peau d'écorce* (2 charges)

Le *bâton de la forêt profonde* fonctionne au combat comme un *bâton +2*. Enfin, il permet à son possesseur d'utiliser le pouvoir *passage sans trace*, à volonté et sans la moindre dépense de charge. Ces deux pouvoirs fonctionnent encore lorsque toutes les charges du bâton ont été dépensées.

Multiples modérées ; NLS 13 ; Création de bâtons magiques, *Création d'armes et armures magiques, animation des plantes, charme-animal, communication avec les animaux, convocation d'alliés naturels VI, mur d'épines, passage sans trace, peau d'écorce* ; Prix 101 250 po.

Givre. Le bâton du givre s'orne d'un diamant étincelant à chacune de ses extrémités et des runes courrent sur toute sa longueur. Il propose les sorts suivants :

- *Cône de froid* (2 charge)
- *Mur de glace* (1 charge)
- *Tempête de grêle* (1 charge)

Évocation modérée ; NLS 10 ; Création de bâtons magiques, *cône de froid, mur de glace, tempête de grêle* ; Prix 56 250 po.

Grand essaim. Le bâton du grand essaim est taillé dans un bois sombre et noueux. Il se pare de taches noires naturelles, qui ressemblent à des insectes et paraissent ramper à sa surface. Il contient les sorts suivants :

- *Fléau d'insectes* (3 charges)
- *Nuée grouillante* (1 charge)

Invocation modérée ; NLS 9 ; Création de bâtons magiques, *fléau d'insectes, nuée grouillante* ; Prix 24 750 po.

Guérison. Ce bâton de frêne blanc s'orne de runes argentées. Il permet de jeter les sorts suivants :

- *Guérison de la cécité/surdité* (2 charges)
- *Guérison des maladies* (3 charges)
- *Restauration partielle* (1 charge)
- *Soins importants* (1 charge)

Invocation modérée ; NLS 8 ; Création de bâtons magiques, *guérison de la cécité/surdité, guérison des maladies, restauration partielle, soins importants* ; Prix 27 750 po.

Illusion. Ce bâton, fait d'ébène ou d'un autre bois sombre, adopte une forme subtilement tordue, en spirale ou striée. Il permet de lancer les sorts suivants :

- *Déguisement* (1 charge)
- *Double illusoire* (3 charges)
- *Image accomplie* (1 charge)
- *Image miroir* (1 charge)
- *Image prédéterminée* (2 charges)
- *Lueur d'arc-en-ciel* (2 charges)

Illusion puissante ; NLS 13 ; Création de bâtons magiques, *déguisement, double illusoire, image accomplie, image miroir, image prédéterminée, lueur d'arc-en-ciel* ; Prix 65 000 po.

Invocation. Ce bâton est fréquemment taillé dans le tronc d'un frêne ou d'un noyer et porte de multiples gravures représentant diverses créatures. Il permet de lancer les sorts suivants :

- *Brume mortelle* (2 charges)
- *Convocation de monstres VI* (3 charges)
- *Création mineure* (2 charges)

- *Nuage nauséabond* (1 charge)
- *Nuée grouillante* (1 charge)
- *Serviteur invisible* (1 charge)

Invocation puissante ; NLS 13 ; Création de bâtons magiques, *brume mortelle, convocation de monstres VI, création mineure, nuage nauséabond, nuée grouillante, serviteur invisible* ; Prix 65 000 po.

Nécromancie. Ce bâton est fait d'ebène ou d'un autre bois sombre et porte les images d'ossements et de crânes.

Il permet de lancer les sorts suivants :

- *Baiser de la goule* (1 charge)
- *Cercle de mort* (3 charges)
- *Énergie négative* (2 charges)
- *Frayeur* (1 charge)
- *Immobilisation de monstres* (1 charge)
- *Vagues de fatigue* (2 charges)

Nécromancie puissante ; NLS 13 ; Création de bâtons magiques, *baiser de la goule, cercle de mort, énergie négative, frayeur, immobilisation de monstres, vagues de fatigue* ; Prix 65 000 po.

Pierre et terre. Le bâton de la pierre et de la terre est serti en son extrémité d'une émeraude grosse comme le poing, au cœur de laquelle luit une étincelle magique. Son possesseur peut utiliser les sorts suivants :

- *Glissement de terrain* (1 charge)
- *Passe-muraille* (1 charge)

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création de bâtons magiques, *glissement de terrain, passe-muraille* ; Prix 80 500 po.

Surpuissance. Comme son nom peut le laisser penser, le bâton de surpuissance est l'un des objets magiques les plus puissants qui soient. Le plus souvent droit et lisse, il s'achève généralement par une gemme d'une grande pureté. Les sorts qu'il permet de lancer sont les suivants :

- *Boule de feu* à intensité augmentée au 5^e niveau (1 charge)
- *Cône de froid* (2 charges)
- *Éclair* à intensité augmentée au 5^e niveau (1 charge)
- *Flamme éternelle* (1 charge)
- *Globe d'invulnérabilité renforcée* (2 charges)
- *Immobilisation de monstre* (2 charges)
- *Lévitation* (1 charge)
- *Mur de force* (uniquement possible sous forme d'hémisphère de 3 mètres de rayon entourant le personnage) (2 charges)
- *Projectile magique* (1 charge)
- *Rayon affaiblissant* à intensité augmentée au 5^e niveau (1 charge)

En plus de ces sorts, le *bâton de surpuissance* confère un bonus de chance de +2 à la CA et à tous les jets de sauvegarde. Il se comporte en combat comme un *bâton +2* et peut être utilisé pour infliger un châtiment. Par une action libre et au prix d'une charge, les dégâts qu'il inflige sont doublés pendant 1 round (x3 en cas de coup critique).

Un *bâton de surpuissance* peut accomplir une immolation vengeresse s'il est brisé dans ce but. (Si son porteur annonce clairement son intention, il peut briser le bâton par une action simple ne nécessitant pas de test de Force.). À ce moment, toute l'énergie contenue dans le bâton est violemment libérée dans un rayon de 9 mètres. Le nombre de points de dégâts infligés par l'immolation est égal au nombre total de charges restant dans le bâton au moment de sa destruction multiplié par un nombre dépendant de la distance entre la créature et le centre de l'explosion : x8 à 3 mètres ou moins, x6 à 6 mètres ou moins (et plus de 3 mètres), x4 à 9 mètres ou moins (et plus de 6 mètres). Dans tous les cas, un jet de Réflexes réussi (DD 17) réduit les dégâts de moitié.

Le personnage cassant le bâton en deux a 50% de chances d'être projeté dans un autre plan d'existence. Si cela ne se produit pas, la violente libération d'énergie l'annihile totalement. Seuls quelques rares objets comme le *bâton de surpuissance* et le *bâton de thaumaturge* peuvent provoquer une immolation vengeresse.

Même une fois que toutes ses charges sont épuisées, le bâton reste un *bâton +2* (à partir de ce moment, il est incapable d'une immolation vengeresse).

Multiples puissantes ; NLS 15 ; Création de bâtons magiques, Création d'armes et armures magiques, Augmentation d'intensité, *boule de feu, cône de froid, éclair, flamme éternelle, globe d'invulnérabilité renforcée, immobilisation de monstre, lévitation, mur de force, projectile magique, rayon affaiblissant* ; Prix 211 000 po.

Transmutation. Habituellement fait ou décoré de bois pétrifié, ce bâton permet de lancer les sorts suivants :

- *Clignotement* (1 charge)
- *Désintégration* (3 charges)
- *Métamorphose* (2 charges)
- *Métamorphose funeste* (2 charges)
- *Modification d'apparence* (1 charge)

- *Repli expéditif* (1 charge)

Transmutation puissante ; NLS 13 ; Création de bâtons magiques, *clignotement, désintégration, métamorphose, métamorphose funeste, modification d'apparence, repli expéditif* ; Prix 65 000 po.

Transport. L'utilisateur de ce puissant bâton peut faire appel aux sorts suivants :

- *Passe-muraille* (1 charge)
- *Porte de phase* (2 charges)
- *Porte dimensionnelle* (1 charge)
- *Projection astrale* (2 charges)
- *Téléportation suprême* (2 charges)

Multiples puissantes ; NLS 17 ; Création de bâtons magiques, *passe-muraille, porte de phase, porte dimensionnelle, projection astrale, téléportation sans erreur* ; Prix 170 500 po.

Vie. Ce bâton en chêne massif ferré d'or permet de lancer les sorts suivants :

- *Guérison suprême* (1 charge)
- *Rappel à la vie* (5 charges)

Invocation modérée ; NLS 11 ; Création de bâtons magiques, *guérison suprême, rappel à la vie* ; Prix 155 750 po.

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Objets merveilleux I

Objets merveilleux

Cette catégorie regroupe tous les objets magiques n'entrant pas dans l'un des groupes détaillés précédemment. N'importe qui peut utiliser un objet merveilleux, sauf précision contraire mentionnée dans sa description.

Présentation. Variable.

Activation. La plupart de ces objets sont à usage ou à mot de commande, mais ce n'est pas systématique.

Détermination aléatoire. Les objets merveilleux ont 30% de chances de présenter un signe distinctif suggérant leur fonction.

Table : objets merveilleux de faible puissance

1d100	Objet	Prix de vente
01	<i>Plume magique</i> (ancre)	50 po
02	<i>Solvant universel</i>	50 po
03	<i>Onguent d'intemporalité</i>	150 po
04	<i>Philtre d'amour</i>	150 po
05	<i>Plume magique</i> (éventail)	200 po
06	<i>Élixir d'acuité visuelle</i>	250 po
07	<i>Élixir de déplacement furtif</i>	250 po
08	<i>Élixir de discréption instinctive</i>	250 po
09	<i>Élixir de nage</i>	250 po
10	<i>Lustrargent</i>	250 po
11	<i>Poudre de dissimulation des traces</i>	250 po
12	<i>Plume magique</i> (oiseau)	300 po
13	<i>Plume magique</i> (arbre)	400 po
14	<i>Plume magique</i> (bateau cygne)	450 po
15	<i>Plume magique</i> (fouet)	500 po
16	<i>Sérum de vérité</i>	500 po
17	<i>Poudre dessiccatrice</i>	850 po
18	<i>Main du mage</i>	900 po
19	<i>Sac à malice</i> (gris)	900 po
20	<i>Bracelets d'armure</i> (+1)	1 000 po
21	<i>Cape de résistance</i> (+1)	1 000 po
22	<i>Onguent d'insaisissabilité</i>	1 000 po
23	<i>Perle de thaumaturgie</i> (sort du 1 ^{er} niveau)	1 000 po
24	<i>Phylactère du croyant</i>	1 000 po
25	<i>Élixir de souffle enflammé</i>	1 100 po
26	<i>Flûte d'Hameln</i>	1 150 po
27	<i>Poudre d'illusion</i>	1 200 po
28	<i>Lunettes grossissantes</i>	1 250 po
29	<i>Broche de défense</i>	1 500 po
30	<i>Collier à boules de feu</i> (1 ^{er} modèle)	1 650 po
31	<i>Carquois efficace</i>	1 800 po
32	<i>Couvre-chef de déguisement</i>	1 800 po
33	<i>Flûte à bruitages</i>	1 800 po
34	<i>Poudre d'apparition</i>	1 800 po
35	<i>Amulette d'armure naturelle</i> (+1)	2 000 po
36	<i>Corne de brume</i>	2 000 po
37	<i>Havresac</i>	2 000 po
38	<i>Gemme à élémentaire</i>	2 250 po
39	<i>Colle universelle</i>	2 400 po
40	<i>Robe d'ossements</i>	2 400 po
41	<i>Bottes d'elfe</i>	2 500 po

42	<i>Bottes des terres gelées</i>	2 500 po
43	<i>Broche antigolems</i>	2 500 po
44	<i>Cape d'elfe</i>	2 500 po
45	<i>Cierge de vérité</i>	2 500 po
46	<i>Sac sans fond (1^{er} modèle)</i>	2 500 po
47	<i>Yeux de lynx</i>	2 500 po
48	<i>Collier à boules de feu (2^e modèle)</i>	2 700 po
49	<i>Pierre d'alerte</i>	2 700 po
50	<i>Bille de force</i>	3 000 po
51	<i>Carillon d'ouverture</i>	3 000 po
52	<i>Corde d'escalade</i>	3 000 po
53	<i>Fers à cheval de rapidité</i>	3 000 po
54	<i>Sac à malice (rouille)</i>	3 000 po
55	<i>Loupe de détection</i>	3 500 po
56	<i>Poudre de disparition</i>	3 500 po
57	<i>Statuette merveilleuse (corbeau d'argent)</i>	3 800 po
58	<i>Amulette de Constitution (+2)</i>	4 000 po
59	<i>Bandéau d'Intelligence (+2)</i>	4 000 po
60	<i>Baume reconstituant</i>	4 000 po
61	<i>Bracelets d'armure (+2)</i>	4 000 po
62	<i>Cape de Charisme (+2)</i>	4 000 po
63	<i>Cape de résistance (+2)</i>	4 000 po
64	<i>Gantelets d'ogre</i>	4 000 po
65	<i>Gants antiprojectiles</i>	4 000 po
66	<i>Gants de Dextérité (+2)</i>	4 000 po
67	<i>Onguent des roches</i>	4 000 po
68	<i>Médaillon de Sagesse (+2)</i>	4 000 po
69	<i>Perle de thaumaturgie (sort du 2^e niveau)</i>	4 000 po
70	<i>Pierre ioun (fuseau translucide)</i>	4 000 po
71	<i>Pigments merveilleux</i>	4 000 po
72	<i>Collier à boules de feu (3^e modèle)</i>	4 350 po
73	<i>Serre-tête de persuasion</i>	4 500 po
74	<i>Chaussons d'araignée</i>	4 800 po
75	<i>Encens de méditation</i>	4 900 po
76	<i>Bracelets d'archer</i>	5 000 po
77	<i>Pierre ioun (prisme rose laiteux)</i>	5 000 po
78	<i>Sac sans fond (2^e modèle)</i>	5 000 po
79	<i>Casque de compréhension</i>	5 200 po
80	<i>Gilet d'évasion</i>	5 200 po
81	<i>Collier à boules de feu (4^e modèle)</i>	5 400 po
82	<i>Cuillère nourrissante</i>	5 400 po
83	<i>Urne fumigène</i>	5 400 po
84	<i>Bottes de sept lieues</i>	5 500 po
85	<i>Éventail enchanté</i>	5 500 po
86	<i>Collier à boules de feu (5^e modèle)</i>	5 850 po
87	<i>Amulette des poings invincibles (+1)</i>	6 000 po
88	<i>Fers à cheval du zéphyr</i>	6 000 po
89	<i>Flûte de hantise</i>	6 000 po
90	<i>Gants de nage et d'escalade</i>	6 250 po
91	<i>Sac à malice (ocre)</i>	6 300 po
92	<i>Serre-tête de lumière destructrice</i>	6 480 po
93	<i>Cor du Bien/du Mal</i>	6 500 po
94	<i>Suaire de désintégration</i>	6 600 po
95	<i>Robe de camelot</i>	7 000 po
96	<i>Bateau pliant</i>	7 200 po
97	<i>Cape de la raie manta</i>	7 200 po
98	<i>Flacon d'air pur</i>	7 250 po
99	<i>Sac sans fond (3^e modèle)</i>	7 400 po
100	<i>Bottes de lévitation</i>	7 500 po

Table : objets merveilleux de puissance intermédiaire

1d100	Objet	Prix de vente
01	<i>Charme de bonne santé</i>	7 500 po
02	<i>Harpe de suggestion</i>	7 500 po
03	<i>Amulette d'armure naturelle (+2)</i>	8 000 po
04	<i>Main miraculeuse</i>	8 000 po
05	<i>Pierre ioun (rhombe bleu pâle)</i>	8 000 po
06	<i>Pierre ioun (rhombe rose vif)</i>	8 000 po
07	<i>Pierre ioun (sphère bleu incandescent)</i>	8 000 po
08	<i>Pierre ioun (sphère rose et verte)</i>	8 000 po
09	<i>Pierre ioun (sphère rouge et bleue)</i>	8 000 po
10	<i>Pierre ioun (sphère rouge sang)</i>	8 000 po
11	<i>Traité de création des golems de chair</i>	8 000 po
12	<i>Cartes fantasmagoriques</i>	8 100 po
13	<i>Collier à boules de feu (6^e modèle)</i>	8 100 po
14	<i>Cierge d'invocation</i>	8 400 po
15	<i>Collier à boules de feu (7^e modèle)</i>	8 700 po
16	<i>Bracelets d'armure (+3)</i>	9 000 po
17	<i>Cape de résistance (+3)</i>	9 000 po
18	<i>Carafe intarissable</i>	9 000 po
19	<i>Collier d'adaptation</i>	9 000 po
20	<i>Perle de thaumaturgie (sort du 3^e niveau)</i>	9 000 po
21	<i>Talisman des sphères</i>	9 000 po
22	<i>Statuette merveilleuse (hibou de chrysolite)</i>	9 100 po
23	<i>Chapelet de prières mineur</i>	9 600 po
24	<i>Chasuble de druide</i>	10 000 po
25	<i>Cheval de pierre (coursier)</i>	10 000 po
26	<i>Gant de rangement</i>	10 000 po
27	<i>Pierre ioun (rhombe bleu nuit)</i>	10 000 po
28	<i>Sac sans fond (4^e modèle)</i>	10 000 po
29	<i>Statuette merveilleuse (griffon de bronze)</i>	10 000 po
30	<i>Statuette merveilleuse (mouche d'ébène)</i>	10 000 po
31	<i>Cape de prestidigitateur</i>	10 080 po
32	<i>Phylactère d'ascendant sur les morts-vivants</i>	11 000 po
33	<i>Gantelet de rouille</i>	11 500 po
34	<i>Bottes de rapidité</i>	12 000 po
35	<i>Flûte de douleur</i>	12 000 po
36	<i>Lunettes de nyctalope</i>	12 000 po
37	<i>Médaillon des pensées</i>	12 000 po
38	<i>Traité de création des golems d'argile</i>	12 000 po
39	<i>Livre magique</i>	12 500 po
40	<i>Ceinture de moine</i>	13 000 po
41	<i>Gemme d'illumination</i>	13 000 po
42	<i>Lyre de bâtisseur</i>	13 000 po
43	<i>Cape de l'araignée</i>	14 000 po
44	<i>Cheval de pierre (destrier)</i>	14 800 po
45	<i>Ceinture des nains</i>	14 900 po
46	<i>Charme de coagulation</i>	15 000 po
47	<i>Conque des tritons</i>	15 100 po
48	<i>Perle des sirènes</i>	15 300 po
49	<i>Statuette merveilleuse (chien d'onyx)</i>	15 500 po
50	<i>Amulette de Constitution (+4)</i>	16 000 po
51	<i>Bandéau d'Intelligence (+4)</i>	16 000 po
52	<i>Bottes ailées</i>	16 000 po
53	<i>Bracelets d'armure (+4)</i>	16 000 po
54	<i>Cape de Charisme (+4)</i>	16 000 po
55	<i>Cape de résistance (+4)</i>	16 000 po
56	<i>Ceinturon de force de géant (+4)</i>	16 000 po
57	<i>Fourreau d'affûtage</i>	16 000 po

58	<i>Gants de Dextérité (+4)</i>	16 000 po
59	<i>Médaillon de Sagesse (+4)</i>	16 000 po
60	<i>Perle de thaumaturgie</i> (sort du 4 ^e niveau)	16 000 po
61	<i>Statuette merveilleuse</i> (lions d'or)	16 500 po
62	<i>Carillon d'interruption</i>	16 800 po
63	<i>Balai volant</i>	17 000 po
64	<i>Statuette merveilleuse</i> (éléphant de marbre)	17 000 po
65	<i>Amulette d'armure naturelle (+3)</i>	18 000 po
66	<i>Pierre ioun</i> (fuseau irisé)	18 000 po
67	<i>Bracelet d'assistance</i>	19 000 po
68	<i>Cor de dévastation</i>	20 000 po
69	<i>Pierre ioun</i> (ellipsoïde lavande)	20 000 po
70	<i>Pierre ioun</i> (fuseau blanc laiteux)	20 000 po
71	<i>Pierre porte-bonheur</i>	20 000 po
72	<i>Puits portable</i>	20 000 po
73	<i>Tapis volant</i> (1,50 m x 1,50 m)	20 000 po
74	<i>Corde d'enchevêtement</i>	21 000 po
75	<i>Statuette merveilleuse</i> (chèvres d'ivoire)	21 000 po
76	<i>Masque de la camarde</i>	22 000 po
77	<i>Traité de création des golems de pierre</i>	22 000 po
78	<i>Pioche des titans</i>	23 348 po
79	<i>Serre-tête de lumière dévastatrice</i>	23 760 po
80	<i>Amulette des poings invincibles (+2)</i>	24 000 po
81	<i>Cape de moindre déplacement</i>	24 000 po
82	<i>Bracelets d'archer hors pair</i>	25 000 po
83	<i>Bracelets d'armure (+5)</i>	25 000 po
84	<i>Cape de résistance (+5)</i>	25 000 po
85	<i>Perle de thaumaturgie</i> (sort du 5 ^e niveau)	25 000 po
86	<i>Yeux d'anathème</i>	25 000 po
87	<i>Maillet des titans</i>	25 305 po
88	<i>Chapelet de prières courant</i>	25 800 po
89	<i>Cape de la chauve-souris</i>	26 000 po
90	<i>Liens mystiques de Bilarro</i>	26 000 po
91	<i>Casque de télépathie</i>	27 000 po
92	<i>Charme antipoison</i>	27 000 po
93	<i>Cube de résistance au froid</i>	27 000 po
94	<i>Robe prismatique</i>	27 000 po
95	<i>Manuel de coordination physique (+1)</i>	27 500 po
96	<i>Manuel de remise en forme (+1)</i>	27 500 po
97	<i>Manuel de vitalité (+1)</i>	27 500 po
98	<i>Traité d'autorité et d'influence (+1)</i>	27 500 po
99	<i>Traité de compréhension (+1)</i>	27 500 po
100	<i>Traité de perspicacité (+1)</i>	27 500 po

Table : objets merveilleux de grande puissance (ou puissants)

1d100	Objet	Prix de vente
01	<i>Chaînes dimensionnelles</i>	28 000 po
02	<i>Statuette merveilleuse</i> (destrier d'obsidienne)	28 500 po
03	<i>Lanterne révélatrice</i>	30 000 po
04	<i>Pierre ioun</i> (prisme orange)	30 000 po
05	<i>Pierre ioun</i> (prisme vert pâle)	30 000 po
06	<i>Robe de mimétisme</i>	30 000 po
07	<i>Timbales de panique</i>	30 000 po
08	<i>Amulette d'armure naturelle (+4)</i>	32 000 po
09	<i>Amulette d'antidétection</i>	35 000 po
10	<i>Tapis volant</i> (1,50 m x 3 m)	35 000 po
11	<i>Traité de création des golems de fer</i>	35 000 po
12	<i>Amulette de Constitution (+6)</i>	36 000 po
13	<i>Bandeaup d'Intelligence (+6)</i>	36 000 po
14	<i>Bracelets d'armure (+6)</i>	36 000 po

15	<i>Cape de Charisme (+6)</i>	36 000 po
16	<i>Ceinturon de force de géant (+6)</i>	36 000 po
17	<i>Gants de Dextérité (+6)</i>	36 000 po
18	<i>Médaillon de Sagesse (+6)</i>	36 000 po
19	<i>Perle de thaumaturgie (sort du 6^e niveau)</i>	36 000 po
20	<i>Pierre ioun (prisme violet vif)</i>	36 000 po
21	<i>Scarabée de protection</i>	38 000 po
22	<i>Anneaux de transport</i>	40 000 po
23	<i>Pierre ioun (ellipsoïde vert et lavande)</i>	40 000 po
24	<i>Boule de cristal</i>	42 000 po
25	<i>Traité de création des golems de pierre monumentaux</i>	44 000 po
26	<i>Orbe des tempêtes</i>	48 000 po
27	<i>Bottes de téléportation</i>	49 000 po
28	<i>Bracelets d'armure (+7)</i>	49 000 po
29	<i>Perle de thaumaturgie (sort du 7^e niveau)</i>	49 000 po
30	<i>Amulette d'armure naturelle (+5)</i>	50 000 po
31	<i>Boule de cristal (détection de l'invisibilité)</i>	50 000 po
32	<i>Cape de déplacement</i>	50 000 po
33	<i>Cor du Valhalla</i>	50 000 po
34	<i>Boule de cristal (détection de pensées)</i>	51 000 po
35	<i>Amulette des poings invincibles (+3)</i>	54 000 po
36	<i>Cape de vol</i>	54 000 po
37	<i>Cape éthérée</i>	55 000 po
38	<i>Forteresse instantanée</i>	55 000 po
39	<i>Manuel de coordination physique (+2)</i>	55 000 po
40	<i>Manuel de remise en forme (+2)</i>	55 000 po
41	<i>Manuel de vitalité (+2)</i>	55 000 po
42	<i>Traité d'autorité et d'influence (+2)</i>	55 000 po
43	<i>Traité de compréhension (+2)</i>	55 000 po
44	<i>Traité de perspicacité (+2)</i>	55 000 po
45	<i>Yeux de charme</i>	56 000 po
46	<i>Casque de l'homme-poisson</i>	57 000 po
47	<i>Robe étoilée</i>	58 000 po
48	<i>Crâne des ténèbres</i>	60 000 po
49	<i>Tapis volant (3 m x 3 m)</i>	60 000 po
50	<i>Cube de force</i>	62 000 po
51	<i>Bracelets d'armure (+8)</i>	64 000 po
52	<i>Perle de thaumaturgie (sort du 8^e niveau)</i>	64 000 po
53	<i>Boule de cristal (télépathie)</i>	70 000 po
54	<i>Cor de dévastation suprême</i>	70 000 po
55	<i>Perle de thaumaturgie (deux sorts)</i>	70 000 po
56	<i>Casque de téléportation</i>	73 500 po
57	<i>Gemme de vision</i>	75 000 po
58	<i>Robe d'archimage</i>	75 000 po
59	<i>Chasuble de la foi</i>	76 000 po
60	<i>Boule de cristal (vision lucide)</i>	80 000 po
61	<i>Perle de thaumaturgie (sort du 9^e niveau)</i>	81 000 po
62	<i>Puits des mondes</i>	82 000 po
63	<i>Manuel de coordination physique (+3)</i>	82 500 po
64	<i>Manuel de remise en forme (+3)</i>	82 500 po
65	<i>Manuel de vitalité (+3)</i>	82 500 po
66	<i>Traité d'autorité et d'influence (+3)</i>	82 500 po
67	<i>Traité de compréhension (+3)</i>	82 500 po
68	<i>Traité de perspicacité (+3)</i>	82 500 po
69	<i>Écharpe de résistance à la magie</i>	90 000 po
70	<i>Submersible du crabe</i>	90 000 po
71	<i>Miroir d'opposition</i>	92 000 po
72	<i>Chapelet de prières majeur</i>	95 800 po
73	<i>Amulette des poings invincibles (+4)</i>	96 000 po

74	<i>Yeux de pétrification</i>	98 000 po
75	<i>Brasero de contrôle des élémentaires du Feu</i>	100 000 po
76	<i>Encensoir de contrôle des élémentaires de l'Air</i>	100 000 po
77	<i>Jatte de contrôle des élémentaires de l'Eau</i>	100 000 po
78	<i>Pierre de contrôle des élémentaires de la Terre</i>	100 000 po
79	<i>Manuel de coordination physique (+4)</i>	110 000 po
80	<i>Manuel de remise en forme (+4)</i>	110 000 po
81	<i>Manuel de vitalité (+4)</i>	110 000 po
82	<i>Traité d'autorité et d'influence (+4)</i>	110 000 po
83	<i>Traité de compréhension (+4)</i>	110 000 po
84	<i>Traité de perspicacité (+4)</i>	110 000 po
85	<i>Amulette des plans</i>	120 000 po
86	<i>Robe de vision totale</i>	120 000 po
87	<i>Casque de mille feux</i>	125 000 po
88	<i>Manuel de coordination physique (+5)</i>	137 500 po
89	<i>Manuel de remise en forme (+5)</i>	137 500 po
90	<i>Manuel de vitalité (+5)</i>	137 500 po
91	<i>Traité d'autorité et d'influence (+5)</i>	137 500 po
92	<i>Traité de compréhension (+5)</i>	137 500 po
93	<i>Traité de perspicacité (+5)</i>	137 500 po
94	<i>Urne du mauvais génie</i>	145 000 po
95	<i>Amulette des poings invincibles (+5)</i>	150 000 po
96	<i>Diamant du Chaos</i>	160 000 po
97	<i>Cube des plans</i>	164 000 po
98	<i>Flasque de fer</i>	170 000 po
99	<i>Miroir de révélation</i>	175 000 po
100	<i>Miroir d'emprisonnement</i>	200 000 po

Description des objets merveilleux

Les possibilités des objets merveilleux sont illimitées, depuis invoquer une petite brise jusqu'à augmenter une valeur de caractéristique. Les plus courants sont détaillés ci-dessous :

Amulette d'antidétection. Cette amulette en argent protège son porteur contre la scrutation et la localisation magique en fonctionnant comme le sort *antidétection*. Chaque fois qu'un sort de divination est tenté contre le personnage, l'agresseur doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts ($1d20 + \text{niveau de lanceur de sorts}$) contre un DD de 19 (comme si le porteur de l'amulette était protégé par *antidétection*).

Abjuration modérée ; NLS 8 ; Création d'objets merveilleux, *antidétection* ; Prix 35 000 po.

Amulette d'armure naturelle. Habituellement constituée d'os ou d'écailles, cette amulette endurcit l'épiderme du porteur, ce qui se traduit par un bonus d'altération variable à appliquer à son bonus d'armure naturelle à la CA (de +1 à +5, en fonction du modèle d'amulette).

Transmutation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *peau d'écorce*, niveau de lanceur de sorts au moins égal à trois fois le bonus de l'amulette ; Prix 2 000 po (+1), 8 000 po (+2), 18 000 po (+3), 32 000 po (+4) ou 50 000 po (+5).

Amulette de Constitution. Cette amulette prend la forme d'un disque doré fixé à une chaîne. Généralement, elle arbore la représentation d'un lion ou d'un autre animal majestueux. Elle confère un bonus d'altération variable en Constitution (+2, +4 ou +6, selon le modèle).

Transmutation modérée ; NLS 8 ; Création d'objets merveilleux, *endurance de l'ours* ; Prix 4 000 po (+2), 16 000 po (+4) ou 36 000 po (+6).

Amulette des plans. Cet objet insolite prend le plus souvent la forme d'une amulette noire et circulaire, encore que quiconque la regarde ne voit généralement qu'une tache de couleur sombre et mouvante. Elle permet de lancer le sort *changement de plan*, mais est particulièrement difficile à maîtriser. Le personnage doit réussir un test d'Intelligence (DD 15) pour que l'amulette l'amène sur le plan choisi (et à l'endroit voulu sur ce plan). En cas d'échec, le trajet s'effectue bel et bien, mais la destination de l'aventurier et de ceux qui l'accompagnent est déterminée par le hasard. Jetez $1d100$ et de 01–60, les voyageurs se retrouvent dans le plan voulu, mais à un autre endroit, déterminé aléatoirement, tandis que sur un résultat de 61–100, c'est le plan d'arrivée lui-même qui est laissé au hasard.

Invocation puissante ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, *changement de plan* ; Prix 120 000 po.

Amulette des poings invincibles. Cette amulette confère un bonus d'altération de +1 à +5 sur les jets d'attaque et de dégâts à mains nues et avec des armes naturelles.

Évocation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *morsure magique suprême*, niveau de lanceur de sorts au moins égal à trois fois le bonus conféré par l'amulette ; Prix 6 000 po (+1), 24 000 po (+2), 54 000 po (+3), 96 000 po (+4) ou 150 000 po (+5).

Anneaux de transport. Ces gros anneaux en fer de 35 centimètres de diamètre vont toujours par deux. Ils doivent se trouver à moins de 150 kilomètres l'un de l'autre sur le même plan d'existence pour fonctionner. Tout ce qui est glissé par l'un ressort par l'autre, et jusqu'à 50 kg de matière peuvent ainsi être transférés chaque jour (les objets qui ne passent pas totalement par les anneaux ne comptent pas). Ce système ingénieux permet de transmettre un objet ou un message immédiatement, voire d'attaquer. Il est possible de passer le bras par l'anneau pour se saisir de ce qui se trouve de l'autre côté, ou encore de donner un coup d'épée au travers. Un personnage a même la possibilité de passer la tête par l'anneau de départ afin de voir ce qui se passe autour de celui d'arrivée, et un lanceur de sorts peut jeter un sort par le biais des *anneaux de transport*. Enfin, un personnage de taille P peut utiliser les anneaux comme mode de déplacement. Il lui suffit de se glisser dans le premier, ce qui exige un test d'Évasion de DD 13. Pour leur part, les créatures plus petites encore (taille TP, Min ou I) peuvent passer sans problème. Chaque anneau a un côté "entrée" et un côté "sortie", lesquels sont clairement indiqués à l'aide de symboles.

Invocation puissante ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, *portail* ; Prix 40 000 po ; Poids 500 g chacun.

Balai volant. Pendant 9 heures par jour (réparties selon les désirs de son propriétaire), ce balai peut s'élever dans les airs, comme s'il était affecté par un sort de *vol supérieur* (avec une manœuvrabilité moyenne). Il lui est possible de transporter jusqu'à 100 kg à une vitesse de 12 mètres et jusqu'à 200 kg à une vitesse de 9 mètres. De plus, il peut se rendre seul jusqu'à la destination donnée par son possesseur, du moment que ce dernier a une bonne idée de l'endroit en question et de sa description. Il suffit que le personnage prononce le mot de commande pour que le balai volant vienne le rejoindre (s'il se trouve à moins de 300 mètres). Le balai a une vitesse de 12 mètres lorsqu'il n'est pas monté.

Transmutation modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *vol supérieur, permanence* ; Prix 17 000 po ; Poids 1,5 kg.

Bandea d'Intelligence. Cette petite cordelette s'orne d'une pierre précieuse venant se caler au milieu du front de son porteur. Ce dernier voit sa valeur d'Intelligence augmenter par le biais d'un bonus d'altération de +2, +4 ou +6 (selon le modèle). Ce bonus d'altération ne permet pas d'obtenir des points de compétences supplémentaires lors d'un passage de niveau. Utilisez la valeur non modifiée d'Intelligence pour déterminer le nombre de points de compétences reçus.

Transmutation modérée ; NLS 8 ; Création d'objets merveilleux, *ruse du renard* ; Prix 4 000 po (+2), 16 000 po (+4) ou 36 000 po (+6).

Bateau pliant. Un bateau pliant ressemble à une petite boîte en bois, longue de 30 centimètres sur 15 centimètres de large et autant de profondeur. On peut l'utiliser pour ranger des objets, mais dès que le mot de commande est prononcé, elle se déplie pour donner naissance à une barque de 3 mètres de long (sur 1,20 mètre de large et 60 centimètres de profondeur). Un deuxième mot de commande la transforme en bateau de 7,20 mètres de long (sur 2,40 mètres de large et 1,80 mètre de profondeur). Les objets rangés dans la boîte se retrouvent au fond de la barque ou du bateau.

La barque est équipée d'une paire de rames, d'une ancre et d'un mât auquel il est possible de hisser une voile triangulaire (ou latine). Pour sa part, le bateau est moins rudimentaire, puisqu'il est doté d'un pont, de bancs de nage, de cinq paires de rames, d'un gouvernail, d'une ancre, d'une cabine de pont et d'un mât pourvu d'une voile carrée. La barque peut aisément accueillir quatre passagers, le bateau une bonne quinzaine.

Un troisième mot de commande retransforme la barque ou le bateau en boîte. Les divers mots de commande sont parfois directement écrits sur la boîte (même s'ils ne sont pas toujours visibles), mais il arrive également qu'ils aient été inscrits ailleurs (par exemple, sur un objet rangé à l'intérieur de la boîte).

Transmutation faible ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, *fabrication*, degré de maîtrise de 2 en Artisanat (fabrication de navires) ; Prix 7 200 po ; Poids 2 kg.

Baume reconstituant. Ce baume est stocké dans de petits pots ronds et plats (8 centimètres de large sur 3 de profondeur) contenant 5 doses chacun. Si on l'avale ou si on l'applique sur une blessure causée par une arme empoisonnée, il fait disparaître la substance toxique (comme *neutralisation du poison*). Étalé à même la peau d'un individu malade, il a l'effet de *guérison des maladies*. Enfin, il rend 1d8+5 points de vie (comme *soins légers*) si on en enduit délicatement une blessure. Ces effets ne sont pas cumulables.

Invocation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *soins légers, guérison des maladies, neutralisation du poison* ; Prix 4 000 po ; Poids 250 g.

Bille de force. Cette petite bille noire ressemble à une perle ternie. Il est possible de la lancer à une distance de 18 mètres sans aucun malus de portée. En cas d'impact violent, elle explose, libérant une violente décharge d'énergie infligeant 5d4 points de dégâts de force à toutes les créatures comprises dans un rayon de 3 mètres.

De plus, elle génère alors un effet similaire à celui du sort *sphère d'isolement* (jet de Réflexes DD 16 pour annuler) dans un rayon de 3 mètres et pour une durée de 10 minutes. Le sujet est enfermé dans un globe de force chatoyante, à condition qu'il ne soit pas plus grand que la zone d'effet. La sphère est insensible aux dégâts de

toutes sortes. Seuls un *sceptre d'oblitération*, un *sceptre d'annulation*, un sort de *désintégration* ou une *dissipation de la magie* ciblée détruisent la sphère, sans danger pour la créature qu'elle maintient prisonnier. Rien ne peut traverser la paroi de la sphère, dans un sens ou dans l'autre (mais le prisonnier peut respirer normalement). Le sujet peut se débattre, mais la sphère est fixe et ne peut être déplacée ni depuis l'extérieur, ni depuis l'intérieur.

L'explosion détruit totalement la bille ; cet objet est donc à usage unique.

Évocation modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *sphère d'isolement* ; Prix 3 000 po.

Bottes ailées. Ces bottes ont l'air on ne peut plus ordinaires. Sur commande et jusqu'à trois fois par jour, de petites ailes apparaissent au niveau du talon, qui permettent de voler sans avoir besoin de se concentrer autrement que pour décider où l'on souhaite aller (voir le sort *vol*) et ce pendant 5 minutes.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *vol* ; Prix 16 000 po ; Poids 500 g.

Bottes d'elfe. Ces bottes de cuir souple permettent à leur porteur de se déplacer sans bruit sur presque toutes les surfaces, ce qui se traduit par un bonus d'aptitude de +5 à tous ses tests de Déplacement silencieux.

Transmutation modérée ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, le créateur doit être elfe ; Prix 2 500 po ; Poids 500 g.

Bottes de lévitation. Ces bottes de cuir permettent à leur porteur de décoller du sol sur commande, comme s'il bénéficiait du sort *lévitation*.

Transmutation faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *lévitation* ; Prix 7 500 po ; Poids 500 g.

Bottes de rapidité. Par une action libre et jusqu'à 10 fois par jour, le porteur de ces bottes peut frapper les talons l'un contre l'autre, ce qui lui permet de bénéficier de l'effet du sort *rapidité* pendant 1 round.

Transmutation modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *rapidité* ; Prix 12 000 po ; Poids 500 g.

Bottes de sept lieues. La vitesse de déplacement au sol de base du porteur bénéficie d'un bonus d'altération de +3 mètres. Dans le même temps, il peut effectuer de grands bonds, qui se traduisent par un bonus d'aptitude de +5 à ses tests de Saut.

Transmutation faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *grand pas* ; Prix 5 500 po ; Poids 500 g.

Bottes de téléportation. Le porteur de ces bottes peut se téléporter jusqu'à trois fois par jour, comme s'il utilisait le sort *téléportation*.

Invocation modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *téléportation* ; Prix 49 000 po ; Poids 500 g.

Bottes des terres gelées. Ces bottes confèrent différents pouvoirs à leur porteur. Tout d'abord, il peut se déplacer dans la neige à sa vitesse normale et sans laisser la moindre trace. Ensuite, les bottes lui permettent d'avancer sa vitesse normale sur la glace la plus traîtresse, sans aucun risque de chute (seulement pour les surfaces plus ou moins horizontales, pas pour les pentes importantes ou les parois verticales). Enfin, elles le réchauffent en permanence, comme s'il bénéficiait du sort *endurance aux énergies destructives*.

Abjuration et Transmutation faibles ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *endurance aux énergies destructives, passage sans trace, grâce féline* ; Prix 2 500 po ; Poids 500 g.

Boule de cristal. La *boule de cristal*, qui fait généralement une quinzaine de centimètres de diamètre, est l'objet de scrutation le plus courant. On l'utilise pour observer ce qui se passe à distance, voire dans d'autres plans d'existence, comme à l'aide du sort *scrutation* (jet de Volonté DD 16 pour annuler).

Certaines *boules de cristal* possèdent des pouvoirs, dont leur utilisateur peut se servir pour examiner plus en détail l'endroit qui l'intéresse.

Type de boule de cristal	Prix de vente
<i>Boule de cristal</i> ordinaire	42 000 po
<i>Boule de cristal</i> dotée de détection de l'invisibilité	50 000 po
<i>Boule de cristal</i> dotée de détection de pensées (jet de Volonté DD 13 pour annuler)	51 000 po
<i>Boule de cristal</i> dotée de télépathie ¹	70 000 po
<i>Boule de cristal</i> dotée de vision lucide	80 000 po

1 Le personnage peut communiquer silencieusement avec l'individu apparaissant dans la boule de cristal. Une fois par jour, il peut également essayer de lui transmettre une suggestion (voir le sort du même nom, jet de Volonté DD 14 pour annuler).

Divination modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *scrutation* (plus le sort dont la boule de cristal est éventuellement dotée) ; Poids 3,5 kg.

Bracelets d'archer. Comme les bracelets d'archer hors pair, mais ils confèrent uniquement un bonus d'aptitude de +1 sur les jets d'attaque et aucun bonus sur les jets de dégâts.

Transmutation faible ; NLS 4 ; Création d'objets merveilleux, Création d'armes et armures magiques ; Prix 5 000 po ; Poids 500 g.

Bracelets d'archer hors pair. Ces bracelets ressemblent à de classiques protections pour poignets. Pourtant, ils permettent à leur porteur d'utiliser n'importe quel arc comme s'il était formé à son maniement (ce pouvoir ne s'applique pas aux arbalètes). Si le personnage est déjà formé au maniement de l'arc utilisé, il bénéficie d'un

bonus d'aptitude de +2 aux jets d'attaque et d'un bonus d'aptitude de +1 aux jets de dégâts. Il faut porter les deux bracelets pour qu'ils fassent effet.

Transmutation modérée ; NLS 8 ; Création d'objets merveilleux, Création d'armes et armures magiques ; Prix 25 000 po ; Poids 500 g.

Bracelets d'armure. Ces bracelets ont manifestement pour fonction de protéger les poignets ou les avant-bras, selon les modèles (certains sont plus larges que d'autres). En réalité, ils entourent leur utilisateur d'un champ de force invisible, mais tangible, qui lui confère un bonus d'armure variant de +1 à +8, comme s'il portait une véritable armure. Il faut porter les deux bracelets pour que l'enchantement fasse effet.

Invocation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *armure de mage*, niveau de lanceur de sorts au moins égal à deux fois le bonus des bracelets ; Prix 1 000 po (+1), 4 000 po (+2), 9 000 po (+3), 16 000 po (+4), 25 000 po (+5), 36 000 po (+6), 49 000 po (+7) ou 64 000 po (+8) ; Poids 500 g.

Bracelet d'assistance. Ce bracelet d'argent est muni de sept charmes, que le possesseur peut associer à des gens qu'il connaît (cette association, qui exige une action simple par charme, est permanente à moins que le personnage ne décide de la modifier). Par la suite, il suffit que le possesseur du bracelet saisisse un charme et prononce le nom de la personne qui y est associée pour que celle-ci apparaisse à son côté, équipée de pied en cap (ce qui prend juste une action simple). L'appel échoue automatiquement si les deux personnes sont sur des plans d'existence distincts. L'individu sait qui l'appelle et le *bracelet d'assistance* ne fonctionne que sur les personnes consentantes. Tout charme activé disparaît instantanément. Un charme séparé du bracelet est sans valeur. Un bracelet trouvé avec moins de 4 charmes perd 25% de sa valeur par charme manquant supplémentaire.

Invocation puissante ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, *refuge* ; Prix 19 000 po.

Brasero de contrôle des élémentaires du Feu. Cet objet a l'air d'un brasero normal, destiné à accueillir des braises. Mais il suffit d'allumer un feu à l'intérieur et de prononcer les mots de convocation adéquats pour voir apparaître un élémentaire du Feu de taille G. Il faut 1 round entier pour prononcer l'incantation. Le brasero fonctionne comme le sort *convocation de monstres VI*, si ce n'est que la créature appelée n'est pas déterminée aléatoirement. Si l'on jette du soufre dans les flammes, le brasero reproduit l'effet du sort *convocation de monstres VII* et l'élémentaire qui apparaît est de taille TG. On ne peut pas appeler plusieurs élémentaires à la fois. Il faut rallumer un feu à chaque fois que l'on souhaite convoquer un nouvel élémentaire, et il est impossible de le faire apparaître tant que le premier élémentaire n'a pas disparu (en étant tué, renvoyé dans son plan ou dissipé).

Invocation puissante ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, *convocation de monstres VI, convocation de monstres VII* ; Prix 100 000 po ; Poids 2,5 kg.

Broche antigolems. Cette broche en forme de scarabée permet à son porteur de détecter tous les golems distants de moins de 18 mètres, à condition qu'il se concentre (une action simple). Le bijou permet également de combattre les golems à mains nues ou à l'aide d'attaques naturelles ou d'armes comme s'il ne possédait pas de réduction des dégâts.

Divination modérée ; NLS 8 ; Création d'objets merveilleux, *détection de la magie*, niveau global de 10 ; Prix 2 500 po.

Broche de défense. Cette broche en or ou en argent peut servir à attacher une cape, mais ce n'est pas son seul usage. Elle est également capable d'absorber les *projectiles magiques* créés par le sort du même nom (ou par un pouvoir magique équivalent). Une broche de défense peut absorber un total de 101 points de dégâts infligés par des *projectiles magiques*, après quoi elle fond et devient inutile.

Abjuration faible ; NLS 1 ; Création d'objets merveilleux, *bouclier* ; Prix 1 500 po.

Cape de l'araignée. Cette cape noire ornée de fils de soie blanche dessinant une grande toile d'araignée permet à son porteur d'escalader les murs comme s'il bénéficiait du sort *pattes d'araignée*. De plus, le personnage n'est pas gêné par les toiles, qu'elles soient tissées par de vraies araignées ou qu'elles résultent du sort *toile d'araignée* (il peut même se déplacer au milieu d'elles, mais à mi-vitesse).

Une fois par jour, l'aventurier peut lancer le sort *toile d'araignée*. Enfin, il bénéficie en permanence d'un bonus de chance de +2 aux jets de Vigueur contre le venin des araignées.

Invocation et Transmutation faibles ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, *pattes d'araignée, toile d'araignée* ; Prix 14 000 po ; Poids 500 g.

Cape de Charisme. Cette petite cape, légère et décorative, s'orne d'un bord brodé au fil d'argent. Quiconque la porte voit sa valeur de Charisme augmenter de +2, +4 ou +6 (selon le modèle).

Invocation modérée ; NLS 8 ; Création d'objets merveilleux, *splendeur de l'aigle* ; Prix 4 000 po (+2), 16 000 po (+4) ou 36 000 po (+6). Poids 250 g.

Cape de la chauve-souris. Confectionnée dans un tissu noir ou marron foncé, cette cape confère un bonus de circonstances d'aptitude de +5 aux tests de Discréption. Son porteur peut également se pendre au plafond la tête en bas, à la manière des chauves-souris.

En attrapant les bords de la cape, le personnage a aussi la possibilité de voler avec une bonne manœuvrabilité (voir le sort vol). S'il le désire, il peut se transformer en chauve-souris commune, auquel cas il vole à la vitesse de cette dernière (toutes ses possessions sont également transformées). Quelle que soit l'option choisie

(métamorphose ou non), le personnage ne peut voler que dans l'obscurité : soit de nuit, soit sous terre, dans un environnement dénué de lumière. Chacun des modes de vol est utilisable pendant un maximum de 7 minutes d'affilée, mais au terme de chaque période d'utilisation, la cape ne peut plus servir pour voler pendant une durée au moins égale.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *vol, métamorphose* ; Prix 26 000 po ; Poids 500 g.

Cape de déplacement. Cette cape semble normale, mais sur commande, elle déforme les ondes lumineuses, avec pour conséquence que son porteur est protégé par l'équivalent du sort *déplacement* pendant 15 rounds par jours, répartis selon les désirs du porteur.

Illusion modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, Extension de durée, *déplacement* ; Prix 50 000 po ; Poids 500 g.

Cape d'elfe. Cette cape de tissu gris n'a, en apparence, rien d'extraordinaire. Pourtant, il suffit de la porter et d'enfiler sa capuche pour bénéficier d'un bonus d'aptitude de +5 aux tests de Discréption.

Illusion faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *invisibilité*, le créateur doit être elfe ; Prix 2 500 po ; Poids 500 g.

Cape éthérée. Cette cape d'un gris argenté semble absorber la lumière plutôt que de la renvoyer. Dès que son porteur prononce le mot de commande, il passe dans le plan Éthéré, comme s'il bénéficiait du sort *forme éthérée*. Il peut interrompre l'effet à volonté. La cape fonctionne pour une durée totale de 10 minutes par jour, pouvant être fragmentée en plusieurs utilisations (de 1 round minimum à chaque fois).

Transmutation puissante ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, forme éthérée ; Prix 55 000 po ; Poids 500 g.

Cape de la raie manta. Cette cape semble faite de cuir, jusqu'à ce que son porteur s'enfonce dans l'eau salée. À ce moment, elle se colle à lui et lui donne l'aspect d'une raie manta (comme le sort *métamorphose*, mais limité à cette forme). La cape lui confère un bonus d'armure naturelle de +3, la faculté de respirer sous l'eau et une vitesse de natation de 18 mètres, exactement comme une raie manta.

Si la cape ne permet pas à son porteur de mordre ses adversaires comme une raie, elle s'accompagne d'une queue garnie de pointes qu'il peut utiliser pour frapper les créatures se trouvant derrière lui (et qui inflige 1d6 points de dégâts pour la version de taille M et 1d4 pour celle de taille P). Cette attaque vient en plus de celles du personnage et s'effectue avec son meilleur bonus de base à l'attaque. S'il le désire, l'aventurier peut dégager ses bras et s'en servir normalement sans pour autant perdre sa faculté de déplacement sous-marin.

Transmutation modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *métamorphose, respiration aquatique* ; Prix 7 200 po ; Poids 500 g.

Cape de moindre déplacement. Cette cape a l'air normale, mais dès que quelqu'un l'enfile, elle déforme les ondes lumineuses, avec pour conséquence que son porteur est en permanence protégé par une version moins puissante du sort *déplacement*, qui ne génère que 20% de risque de rater le porteur.

Illusion faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *déplacement* ; Prix 24 000 po ; Poids 500 g.

Cape de prestidigitateur. Le porteur de cette cape rouge et or n'a qu'à prononcer le mot de commande pour bénéficier du sort *porte dimensionnelle* (1 fois par jour). Chacune de ses disparitions et de ses apparitions est saluée par un petit nuage de fumée.

Invocation modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *porte dimensionnelle* ; Prix 10 080 po ; Poids 500 g.

Cape de résistance. Cette cape protège son porteur, sous la forme d'un bonus de résistance à tous les jets de sauvegarde (Réflexes, Vigueur et Volonté). Selon le modèle, ce bonus peut varier de +1 à +5.

Abjuration faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *résistance*, niveau de lanceur de sorts au moins égal à trois fois le bonus de la cape ; Prix 1 000 po (+1), 4 000 po (+2), 9 000 po (+3), 16 000 po (+4) ou 25 000 po (+5) ; Poids 500 g.

Cape de vol. Cet objet peut avoir l'aspect d'un vêtement noir et dépenaillé, ou au contraire d'une splendide cape ornée de plumes bleues. Quoi qu'il en soit, dès que son porteur prononce le mot de commande, la cape se transforme en une gigantesque paire d'ailes d'oiseau ou de chauve-souris et permet de voler à une vitesse de 18 mètres et une bonne manœuvrabilité.

Transmutation modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *vol* ; Prix 54 000 po ; Poids 1 kg.

Carafe intarissable. Il suffit d'ôter le bouchon de cette carafe d'aspect anodin et de prononcer le mot de commande approprié pour qu'un important volume d'eau douce ou salée en jaillisse (au choix de l'utilisateur). Plusieurs mots de commande permettent d'obtenir différents effets (chaque effet s'accompagne de deux mots de commande, un pour l'eau douce, un pour l'eau salée) :

• *Fontaine* fournit 4 litres d'eau par round.

• *Geyser* produit un jet d'eau de 1,50 mètre de long déversant 20 litres par round.

• *Torrent* produit un violent jet d'eau de 6 mètres de long correspondant à 120 litres par round.

Le torrent provoque un important recul et l'utilisateur doit réussir un test de Force (DD 12) pour ne pas être renversé. La violence du débit est telle que le torrent inflige 1d4 points de dégâts à toute créature le recevant de plein fouet (une seule cible par round). Il faut répéter le mot de commande pour que le jet d'eau cesse.

Transmutation modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *contrôle de l'eau* ; Prix 9 000 po ; Poids 1 kg.
Carillon d'interruption. Cet instrument peut être utilisé une fois toutes les 10 minutes, et son écho se poursuit 3 minutes durant. Pendant ce laps de temps, aucun sort à composante verbale ne peut être jeté dans un rayon de 9 mètres, à moins que le personnage cherchant à le lancer ne réussisse un test de Concentration (DD 15 + niveau du sort).

Évocation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *cri* ; Prix 16 800 po ; Poids 500 g.

Carillon d'ouverture. Cet objet est un tube de mithral creux d'une trentaine de centimètres de long. Il suffit de taper dessus pour qu'il émette des vibrations ouvrant les portes, serrures et autres couvercles. Il fonctionne également contre les chaînes, les barres, les menottes, les targettes, etc. Le carillon d'ouverture dissipe aussi à coup sûr les sorts *verrouillage* et *verrou du mage*, pour peu qu'ils aient été lancés par un magicien ou ensorceleur de niveau 14 ou moins.

Le carillon doit être pointé vers la porte ou l'objet à ouvrir (l'utilisateur doit donc voir ce dernier et être conscient de sa présence). Cela fait, on tape dessus, une fois, et une note pure en jaillit, qui ouvre la porte ou le passage secret, déverrouille la serrure, défait les chaînes, etc. Chaque utilisation ne contre qu'un mode de fermeture. Autrement dit, si un coffre est fermé par un verrou, un cadenas, une chaîne et un *verrou du mage*, le carillon devra être utilisé quatre fois pour l'ouvrir. *Silence* empêche de se servir d'un carillon d'ouverture. À sa création, cet objet a 50 charges. Une fois déchargé, il se craquelle et devient inutilisable.

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *déblocage* ; Prix 3 000 po ; Poids 500 g.

Carquois efficace. Ce carquois d'aspect anodin semble pouvoir contenir 20 flèches. En l'examinant attentivement, on s'aperçoit qu'il est constitué de trois parties distinctes, chacune étant pourvue d'un espace non dimensionnel offrant de grandes possibilités de rangement. Le plus petit peut accueillir jusqu'à 60 objets de la taille et de la forme d'une flèche. Plus profond, le compartiment suivant peut contenir un total de 18 objets de la taille et de la forme d'une javeline. Enfin, le plus grand est prévu pour ranger jusqu'à 6 objets de la taille et de la forme d'un arc (bâtons, lances et autres armes similaires entrent dans cette catégorie). Une fois le carquois rempli, son possesseur peut y récupérer un objet de son choix, comme s'il s'agissait d'un carquois ordinaire. Un *carquois efficace* a le même poids vide ou rempli.

Invocation modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *coffre secret* ; Prix 1 800 po ; Poids 1 kg.

Cartes fantasmagoriques. Ce jeu de cartes parcheminées est le plus souvent rangé dans un étui en ivoire, en cuir ou en bois. Un jeu complet comprend 34 cartes. Chaque fois qu'une carte est tirée au hasard et jetée au sol, une *image accomplie* se forme, qui représente la créature associée à la carte. L'illusion ne peut s'éloigner de plus de 9 mètres de l'endroit où la carte a touché le sol, mais cette restriction exceptée, elle se comporte comme une créature de chair et d'os, obéissant en tout point aux ordres de son créateur. Si l'illusion est dissipée, la carte s'efface et il est impossible de l'utiliser par la suite. Il suffit que quelqu'un ramasse la carte pour que l'image accomplie soit automatiquement dissipée. Les cartes et l'illusion que chacune fait apparaître sont résumées sur la table suivante (référez-vous à la première ou à la deuxième colonne, suivant que vous utilisez un jeu de cartes à jouer ou un jeu de tarots divinatoires).

Cartes fantasmagoriques

Carte à jouer	Tarots	Créature
As de cœur	IV. L'Empereur	Dragon rouge
Roi de cœur	Cavalier d'épées	Guerrier humain et quatre gardes
Dame de cœur	Reine de bâtons	Magicienne humaine
Valet de cœur	Roi de bâtons	Druide humain
10 de cœur	VII. Le Chariot	Géant des nuages
9 de cœur	Valet de bâtons	Ettin
8 de cœur	As de coupes	Gobelours
7 de cœur	5 de bâtons	Gobelot
Carte à jouer	Tarots	Créature
As de carreau	III. L'Impératrice	Tyrannœil
Roi de carreau	2 de coupes	Magicien elfe et son apprentie
Dame de carreau	Reine d'épées	Rôdeuse demi-elfe
Valet de carreau	XIV. Tempérance	Harpie
10 de carreau	7 de bâtons	Barbare demi-orque (sexe masculin)
9 de carreau	4 de deniers	Ogre mage
8 de carreau	As de deniers	Gnoll
7 de carreau	6 de deniers	Kobold
Carte à jouer	Tarots	Créature
As de pique	II. La Papesse	Liche
Roi de pique	3 de bâtons	Trois prêtres humains
Dame de pique	4 de coupes	Méduse

Valet de pique	Cavalier de deniers	Paladin nain
10 de pique	7 d'épées	Géant du givre
9 de pique	3 d'épées	Troll
8 de pique	As d'épées	Hobgobelin
7 de pique	5 de coupes	Gobelin
Carte à jouer	Tarots	Créature
As de trèfle	VIII. La Force	Golem de fer
Roi de trèfle	Valet de deniers	Trois roublards halfelins
Dame de trèfle	10 de coupes	Quatre pixies (visibles)
Valet de trèfle	9 de deniers	Barde demi-elfe (sexe féminin)
10 de trèfle	9 de bâtons	Géant des collines
9 de trèfle	Roi d'épées	Ogre
8 de trèfle	As de bâtons	Orque
7 de trèfle	6 d'épées	Kobold
Carte à jouer	Tarots	Créature
Joker noir	2 de deniers	Illusion du propriétaire des cartes
Joker rouge	2 de bâtons	Illusion du propriétaire des cartes (sexe inversé)

Il y a 10% de chances pour qu'un jeu de cartes déterminé aléatoirement ait perdu 1d20 cartes (on réduit alors son prix en proportion). Sur un résultat de 11–100, il est complet.

Illusion faible ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, *image accomplie* ; Prix 8 100 po ; Poids 250 g.

Casque de compréhension. Ce casque a l'air normal, mais il permet à son porteur de comprendre les langues qui lui sont étrangères (qu'elles soient parlées ou écrites) et les écrits magiques. Le porteur bénéficie d'un bonus d'aptitude de +5 sur les tests de Décryptage des messages de forme incomplète, archaïque ou exotique. Notez que le fait de comprendre un texte magique n'implique pas la faculté de lancer des sorts.

Divination faible ; NLS 4 ; Création d'objets merveilleux, *compréhension des langages, lecture de la magie* ; Prix 5 200 po ; Poids 1,5 kg.

Casque de l'homme-poisson. Le porteur de ce casque voit sous l'eau. Deux lentilles en verre sont rangées dans des compartiments spéciaux, au-dessus des arcades sourcilières ; il suffit de les abaisser devant les yeux, où elles viennent en butée contre la garde nasale, pour activer les propriétés visuelles de l'objet. Aussitôt, le personnage y voit cinq fois plus loin qu'il ne le devrait en raison de l'eau et de l'absence de lumière dans les profondeurs (algues et autres obstacles continuent toutefois de restreindre normalement son champ de vision). Si l'aventurier prononce le mot de commande, une bulle d'air se forme autour de sa tête, lui permettant de respirer librement sous l'eau. Elle reste en place jusqu'à ce que le mot de commande soit prononcé une nouvelle fois.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *respiration aquatique* ; Prix 57 000 po ; Poids 1,5 kg.

Casque de mille feux. Ce casque d'aspect normal révèle sa puissance quand son utilisateur l'enfile et prononce le mot de commande. Fait d'argent rutilant et d'acier poli, un casque de mille feux nouvellement créé est serti de 10 diamants, 20 rubis, 30 opales de feu et 40 opales, chacune de ces pierres étant magiques. À ce moment, les aspérités qu'il arbore donnent l'impression que le personnage porte une couronne enchâssée de pierres précieuses. Au moindre rai de lumière, le casque brille de mille feux, d'où son nom. Les fonctions des pierres sont les suivantes :

- Diamant : *rayons prismatiques* (jet de sauvegarde DD 20)
- Rubis : *mur de feu*
- Opale de feu : *boule de feu* (10d6, jet de Réflexes DD 20 pour demi-dégâts)
- Opale : *lumière*

Le casque peut être utilisé une fois par round, mais chaque pierre perd son éclat après avoir utilisé son pouvoir. Tant que toutes ses pierres ne sont pas ternes, le *casque de mille feux* a les propriétés suivantes :

- Quand des morts-vivants approchent à moins de 9 mètres, il émet une lueur bleutée qui leur inflige une vive douleur (1d6 points de dégâts par round).
- Sur commande, le casque peut transformer n'importe laquelle des armes de son porteur en arme de feu. Cette propriété spéciale s'ajoute à celles que l'arme possède déjà (à moins que celle-ci ne soit déjà une arme de feu). Le pouvoir se manifeste au bout de 1 round.
- Le casque confère une résistance au feu de 30 points. Cette protection ne s'ajoute à aucune autre défense similaire (telle que résistance aux énergies destructives).

Une fois que toutes les pierres ont été utilisées, elles tombent en poussière et le casque perd tous ses pouvoirs. Toute pierre que l'on essaye d'extraire se brise automatiquement.

Si le porteur du casque est brûlé par un feu d'origine magique (malgré l'importante protection dont il bénéficie) et s'il rate un jet de Volonté (DD 15), une surcharge se produit et toutes les pierres restantes saturent et explosent instantanément. Les diamants deviennent des *rayons prismatiques* visant chacun une créature choisie au hasard parmi celles à portée (éventuellement le porteur lui-même), les rubis deviennent des *murs de feu* en ligne droite partant du porteur dans une direction aléatoire et les opales de feu deviennent des *boules de feu* centrées sur le porteur. Les opales et le casque lui-même sont détruits.

Multiples puissantes ; NLS 13 ; Crédit d'objets merveilleux, *boule de feu, détection des morts-vivants, lame de feu, lumière, mur de feu, protection contre les énergies destructives, rayons prismatiques* ; Prix 125 000 po ; Poids 1,5 kg.

Casque de télépathie. Le porteur de ce casque peut utiliser *détection de pensées à volonté*. De plus, il a la possibilité d'envoyer des messages télépathiques à l'individu dont il lit les pensées superficielles, ce qui lui permet d'engager la conversation avec ce dernier. Une fois par jour, il peut glisser une *suggestion* (comme le sort du même nom, jet de Volonté DD 14 pour annuler) avec un message télépathique.

Divination et Enchantement faible ; NLS 5 ; Crédit d'objets merveilleux, *détection de pensées, suggestion* ; Prix 27 000 po ; Poids 1,5 kg.

Casque de téléportation. Tout personnage portant ce casque peut se téléporter jusqu'à 3 fois par jour, comme s'il lançait à chaque fois le sort *téléportation*.

Invocation modérée ; NLS 9 ; Crédit d'objets merveilleux, *téléportation* ; Prix 73 500 po ; Poids 1,5 kg.

Ceinture de moine. Cette ceinture de corde toute simple confère d'importantes facultés martiales à qui la noue autour de sa taille. Si le porteur est un moine, son bonus à la CA et ses dégâts à mains nues sont déterminés comme s'il possédait 5 niveaux de moine supplémentaires. Si le porteur possède le don Coup étourdissant, la ceinture lui permet de porter une attaque étourdissante supplémentaire par jour. Si le porteur n'est pas un moine, il obtient le même bonus à la CA et les dégâts à mains nues qu'un moine de niveau 5. Ce bonus à la CA fonctionne exactement comme celui du moine.

Transmutation modérée ; NLS 10 ; Crédit d'objets merveilleux, soit *force du colosse*, soit *transformation martiale* ; Prix 13 000 po ; Poids 500 g.

Ceinture des nains. Le porteur de cette ceinture bénéficie d'un bonus d'aptitude de +4 sur les tests de Charisme et les tests de compétences associées au Charisme en présence de nains, d'un bonus d'aptitude de +2 avec les gnomes et les halfelins et d'un malus d'aptitude de -2 face aux membres de n'importe quelle autre race. Il parle, lit et écrit couramment le nain. Enfin, s'il n'est pas déjà nain, il gagne les aptitudes suivantes : vision dans le noir (portée 18 mètres), connaissance de la pierre, bonus d'altération de +2 en Constitution et bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde contre les poisons, sorts et effets magiques.

Divination modérée ; NLS 12 ; Crédit d'objets merveilleux, *don des langues*, le créateur doit être nain ; Prix 14 900 po ; Poids 500 g.

Ceinturon de force de géant. Ce large ceinturon de cuir clouté confère un bonus d'altération à la valeur de Force de son porteur (de +4 ou +6, selon le modèle).

Transmutation modérée ; NLS 10 ; Crédit d'objets merveilleux, *force de taureau* ; Prix 16 000 po (+4) ou 36 000 po (+6). Poids 500 g.

Chaînes dimensionnelles. Ces chaînes de fer battu à froid sont couvertes de runes dorées. Toute créature qu'elles immobilisent est affectée comme par le sort *ancre dimensionnelle* (pas de jet de sauvegarde). Elles permettent d'attacher une créature de taille P à G. Un test de Force ou d'Évasion est nécessaire pour les briser ou leur échapper (DD 30 dans les deux cas).

Abjuration modérée ; NLS 11 ; Crédit d'objets merveilleux, *ancre dimensionnelle* ; Prix 28 000 po ; Poids 2,5 kg.

Chapelet de prières. Ce chapelet prend la forme d'un collier non magique, mais il suffit qu'un personnage se l'attache autour du cou et lance un sort divin pour que sa véritable nature se révèle. Il connaît alors aussitôt les pouvoirs des grains du chapelet et la façon de les activer.

Chaque chapelet contient deux (ou plus) grains spéciaux, chacun ayant un pouvoir magique.

Grain	Pouvoir
enchanté	
Grain de bénédiction	Le personnage peut lancer <i>bénédiction</i> .
Grain de châtiment	Le personnage peut lancer <i>châtiment sacré, courroux de l'ordre, marteau du Chaos ou ténèbres maudites</i> (jet de Volonté DD 17 pour effet partiel).
Grain de convocation	Convoque une créature puissante des plans extérieurs (un ange, un démon, etc.) pour aider le porteur pendant une journée. (Si le personnage invoque ainsi un émissaire de son dieu pour des raisons frivoles, ce dernier risque au mieux de confisquer les objets du personnage et de placer sur lui une <i>quête</i> appropriée.)
Grain de	Le personnage peut lancer au choix <i>guérison de la cécité/surdité, guérison des maladies</i> ou

guérisson	<i>soins importants.</i>
Grain de karma	Le personnage lance ses sorts avec un bonus de +4 au niveau de lanceur de sorts. Cet effet dure 10 minutes.
Grain de vent divin	Le personnage peut lancer <i>vent divin</i> .

Un *chapelet de prière mineur* contient un *grain de bénédiction* et un *grain de guérison*. Un *chapelet de prière courant* contient un *grain guérison*, un *grain de karma* et un *grain de châtiment*. Un *chapelet de prière majeur* contient un *grain de guérison*, un *grain de karma*, un *grain de convocation* et un *grain de vent divin*. Chaque grain peut être utilisé une fois par jour, exception faite du *grain de convocation* qui ne fonctionne qu'une fois puis devient non magique. Les *grains de bénédiction, de châtiment et de vent divin* sont des objets à potentiel magique. Les *grains de karma* et de *convocation* peuvent être activés par tout pratiquant de la magie divine. Pour utiliser un *chapelet de prière*, il suffit de l'avoir sur soi. Il n'occupe pas d'emplacement sur le corps du porteur.

Un grain magique perd tout pouvoir si on l'extrait du chapelet. Le prix d'un chapelet est réduit si certains de ses grains manquent : -600 po pour le *grain de bénédiction*, -16 800 po pour le *grain de châtiment*, -20 000 po pour le *grain de convocation*, -9 000 po pour le *grain de guérison*, -20 000 po pour le *grain de karma*, -46 800 po pour le *grain de vent divin*.

Variable selon le grain ; NLS 1 (*grain de bénédiction*), 7 (*grain de châtiment*), 17 (*grain de convocation*), 5 (*grain de guérison*), 9 (*grain de karma*), 11 (*grain de vent divin*) ; Création d'objets merveilleux, et des sorts suivants, en fonction du type de grain : *bénédiction* (*grain de bénédiction*), *châtiment sacré*, *courroux de l'ordre*, *marteau du Chaos*, *ténèbres maudites* (*grain de châtiment*), *portail* (*grain de convocation*), *guérison de la cécité/surdité*, *guérison des maladies*, *soins importants* (*grain de guérison*), *force du colosse* (*grain de karma*), *vent divin* (*grain de vent divin*) ; Prix 9 600 po (*chapelet mineur*), 25 800 po (*chapelet courant*), 95 800 po (*chapelet majeur*).

Charme antipoison. Cette amulette est une pierre noire et brillante montée sur une fine chaîne en argent.

Son porteur est immunisé contre les poisons, bien que les poisons coulants déjà dans ses veines avant qu'il ne le porte continuent à faire effet.

Invocation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *neutralisation du poison* ; Prix 27 000 po.

Charme de bonne santé. Quiconque porte cette gemme bleutée pendue à une chaîne en argent est immunisé contre toutes les maladies, y compris celles qui sont d'origine magique (voir la *Table : maladies*).

Invocation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *guérison des maladies* ; Prix 7 500 po.

Charme de coagulation. Cette pierre rouge vif est montée sur une chaîne en or massif. Son porteur se stabilise automatiquement quand son total de points de vie est compris entre -1 et 9. Dans le même temps, le charme multiplie par deux le rythme de guérison habituel et permet à toutes les blessures de se refermer naturellement, même celles qui ont normalement besoin de moyens magiques pour le faire. Enfin, il met instantanément un terme aux saignements provoquant une perte de points de vie (tels que ceux provoqués par un diable cornu) mais pas ceux provoquant un affaiblissement temporaire de Constitution (tels que ceux provoqués par une épée sanglante).

Invocation modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *guérison suprême* ; Prix 15 000 po.

Chasuble de druide. Cette chasuble légère se porte par-dessus l'armure ou les vêtements normaux. Le plus souvent, elle est verte et ornée de motifs végétaux et animaliers. Si la personne qui la porte possède l'aptitude de classe de forme animale, la robe lui permet d'y faire appel une fois de plus par jour.

Transmutation modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, soit *métamorphose* soit l'aptitude de forme animale ; Prix 10 000 po.

Chasuble de la foi. Ce vêtement sacré, qui se porte par-dessus les habits normaux, confère une réduction des dégâts (5/Mal) à tout personnage l'enfilant.

Invocation (Bien) puissante ; NLS 20 ; Création d'objets merveilleux, *peau de pierre* ; Prix 76 000 po.

Chaussons d'araignée. Ces chaussons permettent de se déplacer le long des plans inclinés, voire au plafond, en marchant la tête en bas, avec une vitesse de déplacement de 4,50 mètres. Leur porteur garde les mains libres. Les *chaussons d'araignée* ne permettent pas de progresser sur les surfaces particulièrement glissantes (glace, murs graisseux, etc.). Ils sont utilisables 10 minutes par jour, à répartir à la convenance de leur porteur.

Transmutation faible ; NLS 4 ; Création d'objets merveilleux, *pattes d'araignée* ; Prix 4 800 po ; Poids 250 g.

Cheval de pierre. Cet objet prend la forme d'une statue de cheval de taille réelle, sculptée dans un bloc de pierre dure. Il suffit de prononcer le mot de commande approprié pour qu'il prenne vie et se comporte comme un cheval normal.

Un cheval de pierre peut transporter jusqu'à 500 kg, sans jamais avoir besoin de manger ou de se reposer. Les blessures qui lui sont infligées peuvent être soignées à condition de le transformer en cheval de chair (grâce à *transmutation de la pierre en chair*), après quoi les sorts curatifs agissent normalement. Dès qu'il a retrouvé tous ses points de vie, il se retrouve de lui-même en cheval de pierre. Il est également possible de le soigner sous

sa forme de pierre, en le nourrissant de gemmes (il récupère 1 point de vie par tranche de 50 po de minéraux ingérés).

Il existe deux sortes de chevaux de pierre :

Coursier. Cet animal a le même profil qu'un cheval lourd, plus une solidité de 10.

Destrier. Cet animal a le même profil qu'un destrier lourd, plus une solidité de 10.

Transmutation puissante ; NLS 14 ; Crédit d'objets merveilleux, *animation d'objets, pétrification* ; Prix 10 000 po (coursier) ou 14 800 po (destrier) ; Poids 3 tonnes.

Cierge d'invocation. Chacun de ces cierges spéciaux est consacré à l'un des neuf alignements existants. Si l'utilisateur est de même alignement que le cierge, il lui suffit de l'allumer pour bénéficier d'une aura favorable : les personnages de même alignement bénéficient d'un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque et de sauvegarde ainsi qu'aux tests de compétence tant qu'ils se trouvent à 9 mètres au moins du cierge allumé.

Un prêtre de même alignement que le cierge est considéré comme ayant 2 niveaux de plus pour ce qui est du nombre de sorts qu'il peut préparer s'il fait brûler le cierge pendant son temps de préparation. Il peut également lancer des sorts qui seraient normalement trop puissants pour lui, mais seulement tant que le cierge brûle. Sauf cas particulier (voir ci-dessous), il brûle pendant un total de 4 heures.

Le possesseur du cierge a aussi la possibilité de l'utiliser, une fois allumé, pour lancer le sort *portail* (auquel cas la créature qui répond à l'appel est automatiquement du même alignement que le cierge), mais cette fonction absorbe toute la puissance restante de l'objet, qui est automatiquement détruit. Les pouvoirs du *cierge d'invocation* disparaissent dès que la flamme s'éteint, ce qui explique qu'on le garde souvent à l'abri des courants d'air, dans une lanterne (cela n'interfère nullement avec ses propriétés magiques).

Invocation puissante ; NLS 17 ; Crédit d'objets merveilleux, *portail*, même alignement que le cierge ; Prix 8 400 po ; Poids 250 g.

Cierge de vérité. Ce cierge de suif blanc fait apparaître une *zone de vérité* (comme le sort, jet de Volonté DD 13 pour annuler) de 9 mètres de rayon dès qu'on l'allume. Cette zone dure 1 heure, ou tant que le cierge continue de brûler. Si sa flamme est éteinte prématurément, le sort cesse de faire effet et le cierge perd tout pouvoir (il ne peut pas être réutilisé).

Enchantement faible; NLS 3 ; Crédit d'objets merveilleux, *zone de vérité* ; Prix 2 500 po ; Poids 250 g.

Colle universelle. Cette substance de couleur ambrée est épaisse et visqueuse. En raison de sa puissance adhésive, on ne peut la conserver que dans une flasque dont l'intérieur a été au préalable enduit d'une dose d'*onguent d'insaisissabilité*. Chaque fois qu'on utilise un peu de colle, une nouvelle dose d'*onguent d'insaisissabilité* doit être versée moins de 1 round plus tard dans le récipient, sans quoi le reste de la colle fige. Une flasque de *colle universelle* contient entre une et sept doses (1d8-1, avec un minimum de 1), le reste étant pris par l'onguent qui l'empêche d'adhérer aux parois.

Une dose de colle, soit 25 grammes, recouvre une surface de 10 dm² environ, ce qui correspond à un carré d'une trentaine de centimètres de côté. Deux objets collés grâce à elle sont indissociables. Le temps de séchage est de 1 round seulement. Si la colle a eu le temps de sécher, toute tentative faite pour séparer les deux objets entraîne la destruction du plus fragile, sauf si l'on utilise du *solvant universel*, seule substance connue capable de dissoudre la *colle universelle*.

Transmutation puissante ; NLS 20 ; Crédit d'objets merveilleux, *réparation intégrale* ; Prix 2 400 po (par dose).

Collier d'adaptation. Ce collier prend la forme d'une lourde chaîne à laquelle est fixé un médaillon de platine. Sa magie génère une bulle d'air pur autour du porteur, ce qui l'immunise contre tous les gaz et vapeurs toxiques (comme *brume mortelle* ou *nuage nauséabond*) et lui permet de respirer même sous l'eau ou dans le vide.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Crédit d'objets merveilleux, *modification d'apparence* ; Prix 9 000 po.

Collier à boules de feu. Cet objet a l'air d'un bijou fantaisie sans grande valeur, des perles sur une ficelle, parfois refermée pour former un collier. Bien qu'il soit porté autour du cou, il n'occupe pas cet emplacement et le laisse libre pour un autre objet magique comme une amulette. Cependant, un personnage le tenant le voit pour ce qu'il est vraiment : une chaîne en or agrémentée de plusieurs sphères de même métal. Ces sphères sont aisément détachables par le porteur du collier (et lui seul), qui peut les lancer à une distance maximale de 21 mètres. Quand un de ces projectiles arrive en bout de trajectoire, il explose comme une *boule de feu* (jet de Réflexes DD 14 pour demi-dégâts).

Les sphères sont de puissances variables, depuis celles qui infligent 2d6 points de dégâts de feu jusqu'à celles qui infligent 10d6 points de dégâts. Le prix de vente d'une sphère est de 150 po par dé de dégâts infligé (soit de 300 po pour une sphère à 2d6 jusqu'à 1 500 po pour une à 10d6).

Chaque *collier à boules de feu* contient une combinaison donnée de sphères de puissances diverses. Les combinaisons les plus courantes sont détaillées sur la table ci-dessous.

Collier	10d	9d6	8d6	7d6	6d6	5d6	4d6	3d	2d6	Prix de vente
1 ^{er} modèle	—	—	—	—	—	1	—	2	—	1 650 po
	6					6				

2 ^e modèle	—	—	—	—	1	—	2	—	2	2 700 po
3 ^e modèle	—	—	—	1	—	2	—	4	—	4 350 po
4 ^e modèle	—	—	1	—	2	—	2	—	4	5 400 po
5 ^e modèle	—	1	—	2	—	2	—	2	—	5 850 po
6 ^e modèle	1	—	2	—	2	—	4	—	—	8 100 po
7 ^e modèle	1	2	—	2	—	2	—	2	—	8 700 po

Par exemple, le 3^e modèle propose un total de sept sphères : une boule de feu à 7d6 points de dégâts, deux à 5d6 et quatre à 3d6.

Si le personnage rate son jet de sauvegarde contre une attaque de type feu magique, le collier doit lui aussi jouer un jet de sauvegarde (avec un modificateur de +7). Si l'objet le rate à son tour, toutes les sphères restantes explosent aussitôt, ce qui a bien souvent des conséquences regrettables pour son possesseur.

Évocation modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *boule de feu*.

Conque des tritons. Le possesseur de ce grand coquillage évasé peut souffler dedans une fois par jour (sauf s'il appartient à la race des tritons, auquel cas il peut s'en servir jusqu'à 3 fois par jour). À chaque utilisation, il choisit une des fonctions suivantes :

- Calmer les eaux agitées dans un rayon de 1,5 kilomètre. Cette fonction peut dissiper un élémentaire de l'Eau convoqué s'il rate son jet de Volonté de DD 16.
- Attirer 5d4 requins de taille G (01–30 sur 1d100), 5d6 requins de taille M (31–80) ou 1d10 félins marins (81–100), à condition que le personnage se trouve dans un plan d'eau ou un océan accueillant de telles créatures. Les créatures appelées se montrent amicales envers l'aventurier, à qui elles obéissent de leur mieux.
- Provoquer la panique dans un rayon de 150 mètres chez les créatures aquatiques ayant 1 ou 2 en Intelligence, comme si elles venaient d'être affectées par le sort *terreur* (jet de Volonté DD 16 pour effet partiel). Les cibles réussissant leur jet de Volonté sont tout de même secouées pendant 3d6 rounds.

Chaque fois que quelqu'un souffle dans une conque, tous les tritons présents dans un rayon de 4,5 kilomètres en sont conscients.

Invocation et Transmutation modérée ; NLS 8 ; Création d'objets merveilleux, *contrôle de l'eau, terreur, convocation de monstres V*, le créateur doit être un triton ou bénéficier de l'assistance de l'une de ces créatures ; Prix 15 100 po ; Poids 1 kg.

Cor du Bien/du Mal. Ce cor s'adapte à son possesseur et produit un effet correspondant à l'alignement de ce dernier. Si son propriétaire est neutre, l'instrument n'a aucun pouvoir. Si le personnage est bon, il génère un *cercle magique contre le Mal* lorsqu'il souffle dans le cor. S'il est mauvais, l'effet produit est celui d'un *cercle magique contre le Bien*. Dans les deux cas, cette protection dure 1 heure. On ne peut souffler dans ce cor qu'une fois par jour.

Abjuration faible ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, *cercle magique contre le Bien (cor du Mal)* ou *cercle magique contre le Mal (cor du Bien)* ; Prix 6 500 po ; Poids 500 g.

Cor de dévastation. Ce cor paraît anodin. On peut d'ailleurs s'en servir comme un instrument à vent normal, mais pour peu que l'on prononce le mot de commande adéquat avant de l'utiliser, il inflige 5d6 points de dégâts de son aux créatures se trouvant dans un cône de 12 mètres de long et les assourdit pendant 2d6 rounds (un jet de Vigueur DD 16 réduit les dégâts de moitié et annule l'assourdissement). Les objets en cristal subissent 7d6 points de dégâts de son (sans jet de sauvegarde, à moins qu'ils ne soient magiques ou portés ou tenus par une créature; jet de Volonté DD 16 pour annuler).

Si le pouvoir du *cor de dévastation* est utilisé plusieurs fois au cours d'une même journée, il existe 20% de chances (cumulables) par utilisation après la première que l'objet explose, occasionnant du même coup 10d6 points de dégâts à son propriétaire.

Évocation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *cri* ; Prix 20 000 po ; Poids 500 g.

Cor de dévastation suprême. Ce cor fonctionne comme un *cor de dévastation*, mais il inflige 10d6 points de dégâts, étourdit pendant 1 round et assourdit pendant 4d6 round (jet de Vigueur DD 19 pour réduire les dégâts de moitié et annuler l'étourdissement et l'assourdissement). Les objets en cristal subissent 16d6 points de dégâts de son comme décrit ci-dessus. Un *cor de dévastation suprême* a lui aussi 20% de chances cumulatives d'exploser.

Évocation puissante ; NLS 16 ; Création d'objets merveilleux, *cri suprême* ; Prix 70 000 po ; Poids 500 g.

Cor du Valhalla. Cet instrument magique peut prendre quatre formes différentes. Chacun des *cors du Valhalla* a l'air totalement anodin jusqu'à ce que son possesseur souffle dedans après avoir prononcé le mot de commande. À ce moment, le cor convoque plusieurs barbares humains luttant pour celui qui les a appelés. Un *cor du Valhalla* ne peut être utilisé qu'une fois tous les 7 jours. Jetez 1d100 pour déterminer quel type de cor trouvent les personnages. C'est le métal dont l'instrument est fait qui détermine combien de barbares il appelle, et surtout qui peut s'en servir. Si l'utilisateur ne remplit pas la condition indiquée, il est lui-même attaqué par les barbares qu'il a appelés.

1d100 Type de Barbares Condition

	cor	convoqués	
01–40	Argent	2d4+2, niveau 2	Aucune
41–75	Laiton	2d4+1, niveau 3	Niveau 1 de lanceur de sorts
76–90	Bronze	2d4, niveau 4	Maniement de toutes les armes de guerre ou aptitude de musique de bard
91–100	Fer	1d4+1, niveau 5	Maniement de toutes les armes de guerre ou aptitude de musique de bard

Les barbares convoqués par le cor sont des créatures artificielles, pas des êtres vivants (bien qu'ils en aient l'apparence). Chacun d'eux possède un équipement moyen. Ils se font une joie d'attaquer les cibles désignées par le possesseur du cor, combattant jusqu'à ce que tous leurs adversaires soient abattus ou jusqu'à ce qu'une heure se soit écoulée, moment auquel ils disparaissent.

Invocation puissante ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, *convocation de monstres VI* ; Prix 50 000 po ; Poids 1 kg.

Corde d'enchevêtrement. Cette corde ressemble à toutes les cordes de chanvre de 9 mètres de long. Sur ordre de son porteur, elle se détend horizontalement (sur 6 mètres) ou verticalement (sur 3 mètres) pour s'enrouler autour de la cible désignée, qui se retrouve enchevêtrée. Il est possible de se libérer grâce à un test de Force de DD 20 ou un test d'Évasion de DD 20.

La corde a une CA de 22, 12 points de résistance et une solidité de 10, ainsi qu'un réduction des dégâts (5/tranchante). De plus, elle se répare au rythme de 1 point de résistance toutes les 5 minutes, mais si elle tombe à 0 pr ou en dessous, elle est tranchée et irrémédiablement détruite.

Transmutation modérée ; NLS 12 ; Création d'objets merveilleux, *enchevêtrement, corde animée, animation d'objets* ; Prix 21 000 po ; Poids 2,5 kg.

Corde d'escalade. Longue de 18 mètres, cette corde n'est pas plus épaisse qu'une fine baguette, mais cela ne l'empêche pas de soutenir une charge pouvant aller jusqu'à 1,5 tonne. Sur ordre de son possesseur, elle rampe sur n'importe quelle surface (vers le haut ou le bas, sur les côtés, etc.) à la vitesse de 3 mètres par round et va s'accrocher là où le personnage le souhaite. Elle se détache et revient de la même manière.

On peut lui ordonner de se transformer en corde à noeuds (et inversement), ce qui a pour effet de faire apparaître de gros noeuds distants de 30 centimètres environ. La longueur de la corde diminue alors sensiblement (elle tombe à 15 mètres), mais il devient plus facile d'y grimper (-10 au DD des tests d'Escalade). Le possesseur de la corde doit tenir une de ses extrémités pour faire appel à son enchantement.

Transmutation modérée ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *corde animée* ; Prix 3 000 po ; Poids 1,5 kg.

Corne de brume. Cette petite corne fait apparaître une nappe d'épais brouillard, semblable à celle que génère le sort *brume de dissimulation*. Le brouillard s'étend sur un carré de 3 mètres de côté adjacent à son porteur chaque round que celui-ci continue de souffler dans la corne. La brume se déplace de 3 mètres chaque round sur une ligne droite depuis le point d'origine, à moins d'être bloquée par un obstacle, comme un mur. La note produite par l'instrument est particulièrement grave, et le devient plus encore lors des dernières secondes, quand son possesseur cesse de souffler. La brume se dissipe après 3 minutes. Un vent modéré (15 km/h) la dissipe en 4 rounds et un vent important (30 km/h) en seulement 1 round.

Invocation faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *brume de dissimulation* ; Prix 2 000 po ; Poids 500 g.

Couvre-chef de déguisement. Ce couvre-chef d'aspect anodin permet à son possesseur de modifier ses traits comme à l'aide du sort *déguisement*. Dans le cadre d'un déguisement, le couvre-chef peut être transformé en peigne, ruban, bandeau, coiffe, capuchon, casque, etc.

Illusion faible ; NLS 1 ; Création d'objets merveilleux, *déguisement* ; Prix 1 800 po.

Crâne des ténèbres. Ce crâne taillé dans l'ebène est puissamment maléfique. Partout où il va, ses environs directs sont traités comme si le sort *sanctification maléfique* avait été jeté sur lui (si ce n'est qu'aucun sort additionnel n'est conjugué à *sanctification maléfique*).

Évocation (Mal) modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *sanctification maléfique*, alignement mauvais ; Prix 60 000 po ; Poids 2,5 kg.

Cube de force. Cet objet gros comme un dé à jouer (il fait environ 2 centimètres d'arête) peut être taillé dans l'ivoire, l'os, ou tout minéral suffisamment dur. Il permet de faire apparaître autour de son possesseur un *mur de force* de forme cubique. Chaque face de ce champ de force fait 3 mètres de côté. L'écran se déplace avec le personnage et l'immunise contre les attaques indiquées ci-dessous, en fonction du réglage choisi. Le cube possède 36 charges, qui sont automatiquement restaurées au début de chaque journée. Le personnage doit presser une des faces du cube pour activer ou désactiver le champ de force. Le propriétaire du cube en presse une face pour activer un type d'écran ou pour désactiver un écran en place. Chaque effet coûte un certain nombre de charges par minute (ou portion de minute) d'utilisation. De plus, tant qu'un écran est actif, la vitesse de son porteur est limitée à la valeur fournie par la table.

Quand le champ de force est activé, toute attaque infligeant plus de 30 points de dégâts oblige le cube à dépenser 1 charge additionnelle tous les 10 points de dégâts supplémentaires à 30 (+1 charge pour une attaque

occasionnant 40 points de dégâts, +2 charges si le total se monte à 50 points, etc.). De plus, les sorts et objets magiques qui affectent l'intégrité de l'écran (comme *désintégration* ou *passe-muraille*) forcent eux aussi le cube à puiser dans ses réserves plus vite que d'habitude. À noter que ces sorts (liste ci-dessous) ne peuvent être lancés sur ou depuis le cube.

Face du cube	Charges dépensées (par minute)	Vitesse de déplacement max.	Effet
1	1	9 m	Protège du gaz, des vents, etc.
2	2	6 m	Protège de la matière non vivante
3	3	4,50 m	Protège de la matière vivante
4	4	3 m	Protège de la magie
5	6	3 m	Protège de tout
6	0	Normale	Désactive le cube

Sort ou effet	Charges supplémentaires
<i>Cor de dévastation</i>	6
<i>Désintégration</i>	6
<i>Mur de feu</i>	2
<i>Passe-muraille</i>	3
<i>Porte de phase</i>	5
<i>Rayons prismatiques</i>	7

Évocation modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *mur de force* ; Prix 62 000 po.

Cube des plans. Chacune des six faces de ce petit cube de cornaline est reliée à un plan, l'une d'elles étant obligatoirement associée au plan Matériel. C'est le créateur de l'objet qui détermine les autres destinations possibles, sauf si le cube est obtenu aléatoirement.

Si le possesseur du cube des plans appuie une fois sur l'une des faces, l'objet ouvre un *portail* à destination du plan en question. Il y a 10% de chances par minute pour qu'un Extérieur natif de ce plan emprunte ce passage pour venir se nourrir ou se distraire sur le plan Matériel. Le portail se referme quand on appuie une seconde fois sur la même face. Il est impossible d'ouvrir plusieurs portails en même temps.

S'il appuie deux fois de suite sur une face, le personnage et toutes les créatures se trouvant à moins de 1,50 mètre de lui sont transportés jusqu'au plan d'arrivée (les autres personnes ont droit à un jet de Volonté DD 23 pour annuler).

Invocation puissante ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, *portail* ; Prix 164 000 po.

Cube de résistance au froid. On peut activer ou désactiver ce cube en appuyant sur l'une de ses faces. Quand il est activé, il constitue une zone cubique de 3 mètres d'arête autour de son possesseur (ou autour du cube, s'il est posé plutôt que tenu), à l'intérieur de laquelle il maintient une température minimale de 20° C si la température extérieure est plus faible (si elle est plus élevée, le cube reste sans effet). Le champ de force absorbe toutes les attaques à base de froid (telles que les sorts *tempête de grêle* ou *cône de froid*, ou le souffle d'un dragon blanc). S'il subit un total de 50 points de dégâts en 1 round, il reprend sa forme initiale et ne peut être activé avant au moins 1 heure (cela se produit que les dégâts aient été infligés par une ou plusieurs attaques). Enfin, s'il essuie un minimum de 100 points de dégâts dans un laps de temps de 10 rounds, le cube est irrémédiablement détruit.

Abjuration faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *protection contre les énergies destructives* ; Prix 27 000 po.

Cuillère nourrissante. Cet ustensile de table en apparence anodin est généralement taillé dans de la corne. Si la cuillère est placée sur un récipient vide (bol, coupe, assiette, etc.), celui-ci se remplit d'un épais gruau, aussi immonde que nourrissant. Même s'il donne l'impression de mâcher du carton détrempé, il contient tous les éléments nécessaires pour subvenir aux besoins d'une créature herbivore, carnivore ou omnivore. Chaque jour, la cuillère peut en produire assez pour nourrir jusqu'à quatre humains.

Invocation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *création de nourriture et d'eau* ; Prix 5 400 po.

Diamant du Chaos. Bien que non taillée, cette pierre précieuse est splendide et grosse comme le poing. Chaque jour, elle confère les pouvoirs suivants à son possesseur :

- *Cercle magique contre la Loi*
- *Confusion mineure*
- *Manteau du Chaos*
- *Parole du Chaos*

Chaque pouvoir est utilisable 1d4 fois par jour (on détermine le chiffre exact chaque jour, en jetant séparément le dé pour chaque pouvoir).

Si le possesseur du diamant n'est pas d'alignement chaotique, il acquiert instantanément un niveau négatif. Ce niveau ne se traduit jamais par une perte de niveau effective, mais rien (pas même restauration) ne permet de le faire disparaître tant que le personnage conserve le diamant du Chaos.

Multiples puissantes ; NLS 19 ; Création d'objets merveilleux, *cercle magique contre la Loi, confusion mineure, manteau du Chaos, parole du Chaos*, alignement chaotique ; Prix 160 000 po ; Poids 500 g.

Écharpe de résistance à la magie. Cette large bande de tissu brodé se porte sur les épaules, par-dessus les vêtements ou l'armure. Elle confère à son porteur une résistance à la magie de 21.

Abjuration modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *résistance à la magie* ; Prix 90 000 po.

Élixir d'acuité visuelle. Cette potion permet de remarquer le moindre détail, aussi petit soit-il (bonus d'aptitude de +10 aux tests de Fouille pendant 1 heure).

Divination faible ; NLS 2 ; Création d'objets merveilleux, *vision lucide* ; Prix 250 po.

Élixir de déplacement furtif. Cette potion confère à qui la boit le pouvoir de se déplacer sans bruit. Dans le même temps, elle assourdit les sons qui émanent du personnage, ce qui lui procure un bonus d'aptitude de +10 aux tests de Déplacement silencieux (pendant 1 heure).

Illusion faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *silence* ; Prix 250 po.

Élixir de discréption instinctive. Un personnage buvant cette potion trouve instinctivement les meilleurs endroits pour se cacher (bonus d'aptitude de +10 en Discréption pendant 1 heure).

Illusion faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *invisibilité* ; Prix 250 po.

Élixir de nage. Cette potion facilite la nage. Une aura magique presque imperceptible entoure le personnage et l'aide à mieux glisser dans l'eau, ce qui se traduit par un bonus d'aptitude de +10 aux tests de Natation pendant 1 heure.

Transmutation faible ; NLS 2 ; Création d'objets merveilleux, niveau 6 de lanceur de sorts ; Prix 250 po.

Élixir de souffle enflammé. Cet étrange elixir procure à qui le boit le pouvoir de cracher des flammes. Le buveur peut le faire jusqu'à trois fois, chacun de ses souffles infligeant 4d6 points de dégâts de feu à une cible unique distante de 7,50 mètres au maximum. La victime a droit à un jet de Réflexes de DD 13 pour demi-dégâts. Si tous les souffles ne sont pas utilisés, la potion cesse de faire effet au bout d'une heure.

Évocation modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *rayon ardent* ; Prix 1 100 po.

Encens de méditation. Ce bloc rectangulaire d'encens à l'odeur douceâtre est impossible à différencier d'un encens non magique tant qu'on ne l'allume pas. À ce moment-là, sa senteur bien particulière et les volutes de fumée perlée qu'il dégage sont reconnaissables par quiconque réussit un test d'Art de la magie (DD 15).

Quand un pratiquant de la magie divine (druide, paladin, prêtre ou rôdeur) allume un bloc d'encens de méditation et passe 8 heures à prier à côté, il prépare ses sorts comme si tous bénéficiaient du don de métamagie Quintessence des sorts, si ce n'est qu'ils sont toujours comptabilisés à leur niveau normal (alors qu'ils devraient avoir trois niveaux de plus avec ce don).

Chaque bloc d'encens brûle pendant 8 heures et ses effets persistent 24 heures.

Enchantement modéré ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, Quintessence des sorts, *bénédiction* ; Prix 4 900 po ; Poids 500 g.

Encensoir de contrôle des élémentaires de l'Air. Large de 15 centimètres et haut de 2 ou 3, ce récipient en or parsemé de trous ressemble aux encensoirs que l'on trouve dans les lieux de culte. Il suffit de le remplir d'encens, de l'allumer et de prononcer l'incantation appropriée pour faire apparaître un élémentaire de l'Air de taille G. Il faut 1 round entier pour réciter l'incantation. L'encensoir fonctionne comme le sort *convocation de monstres VI*, sauf quand on fait brûler de l'encens de méditation à l'intérieur. Dans ce cas, il produit l'effet du sort *convocation de monstres IX* et l'entité appelée est un seigneur élémentaire. On ne peut pas appeler plusieurs élémentaires de l'Air à la fois. Un nouveau bloc d'encens est nécessaire chaque fois que l'on souhaite convoquer un nouvel élémentaire, et il est impossible de le faire apparaître tant que le premier élémentaire n'a pas disparu (en étant tué, renvoyé dans son plan ou dissipé).

Invocation puissante ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, *convocation de monstres VI, convocation de monstres IX* ; Prix 100 000 po ; Poids 500 g.

Éventail enchanté. Cet objet a l'air d'un banal éventail de papier ou tissu tendu sur une armature de bois léger, mais quand son possesseur l'agit en prononçant le mot de commande, il génère, non pas un petit courant d'air, mais un violent coup de vent équivalent au sort *bourrasque*. L'éventail peut être utilisé sans risque une fois par jour. Au-delà, il y a 20% de risques cumulables par utilisation supplémentaire qu'il se déchire, auquel cas il est irrémédiablement détruit.

Évocation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *bourrasque* ; Prix 5 500 po.

Fers à cheval de rapidité. Ces fers à cheval se trouvent par jeu de quatre. Quand on les cloue aux sabots d'un animal, ils lui confèrent un bonus d'altération de +9 mètres à la vitesse de déplacement au sol de base. Comme toutes les augmentations de vitesse, celle-ci est accompagnée d'un bonus aux tests de Saut. Les quatre fers doivent être portés en même temps pour que la magie fasse effet.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *rapidité* ; Prix 3 000 po ; Poids 6 kg (les quatre).

Fers à cheval du zéphyr. Ces fers à cheval vont par quatre et doivent être cloués aux sabots de l'animal auquel ils sont destinés. La monture qui en est équipée ne touche plus le sol, même si elle continue de se déplacer à une dizaine de centimètres de toute surface relativement horizontale. Le cheval ne vole pas, mais il peut traverser les surfaces trop instables pour supporter son poids, comme l'eau ou la lave. De plus, il ne laisse pas de trace et ne risque pas de déclencher les pièges à pression. Sa vitesse de déplacement est inchangée. Les quatre fers doivent être portés en même temps pour que la magie fasse effet.

Transmutation faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *lévitation* ; Prix 6 000 po ; Poids 2 kg (les quatre).

Flacon d'air pur. De prime abord, cet objet ressemble à une banale bouteille en verre, vide et fermée par un bouchon. Mais il suffit de l'amener dans un environnement privé d'air (par exemple sous l'eau, ou dans le vide) pour se rendre compte qu'elle est en réalité remplie d'oxygène et que son contenu se renouvelle en permanence. Son possesseur peut donc trouver à l'intérieur l'oxygène nécessaire pour subsister, et le flacon peut être utilisé par plusieurs personnes à la fois. Prendre une grande goulée d'air est une action simple, mais par la suite, l'aventurier peut agir normalement tant qu'il parvient à retenir son souffle.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *respiration aquatique* ; Prix 7 250 po ; Poids 1 kg.

Flasque de fer. Cet étrange récipient est souvent couvert de runes d'argent et fermé par un bouchon en laiton frappé d'un sceau composé de glyphes et autres symboles insolites. En prononçant le mot de commande, l'utilisateur peut forcer un Extérieur à entrer dans la flasque, à condition que sa cible rate un jet de Volonté (DD 19). Cette attaque a une portée de 18 mètres. La flasque de fer ne peut contenir qu'une seule entité à la fois. Le prisonnier est libéré dès que le bouchon est enlevé.

Le mot de commande ne peut être prononcé qu'une fois par jour.

Si le personnage libérant une créature enfermée prononce le mot de commande, l'ancien prisonnier est obligé de le servir pendant 1 heure. En l'absence du mot de commande, l'entité agit en accord avec ses dispositions naturelles (le plus souvent, elle attaque le possesseur de la flasque, à moins d'avoir de bonnes raisons de ne pas le faire). Toute tentative faite pour emprisonner de nouveau une créature ayant déjà été enfermée à l'intérieur du récipient se traduit par un bonus de +2 au jet de sauvegarde et la rend résolument hostile. Il se peut qu'une flasque de fer nouvellement découverte contienne déjà un prisonnier, comme indiqué sur la table suivante :

1d10 Contenu

0

- 01–50 Vide
- 51–54 Élémentaire de l'Air (taille G)
- 55–58 Arrawak
- 59–62 Élémentaire de la Terre (taille G)
- 63–66 Xorn
- 67–70 Élémentaire du Feu (taille G)
- 71–74 Salamandre
- 75–78 Élémentaire de l'Eau (taille G)
- 79–82 Tojanida adulte
- 83–84 Slaad rouge
- 85–86 Contremaître formien
- 87 Démon (vrock)
- 88 Démon (hezrou)
- 89 Démon (glabrezu)
- 90 Démone (succube)
- 91 Diable (osyluth)
- 92 Diable (barbazu)
- 93 Diable (érynyes)
- 94 Diable (cornugon)
- 95 Céleste (avoral)
- 96 Céleste (ghaele)
- 97 Myrmarque (formien)
- 98 Slaad bleu
- 99 Rakshasa
- 100 Démon (balor) ou diable (diantrefosse) ; une chance sur deux

Invocation puissante ; NLS 20 ; Création d'objets merveilleux, *séquestration* ; Prix 170 000 po (vide). Poids 500 g.

Flûte à bruitages. Entre les mains d'un personnage possédant la compétence Représentation (instruments à vents), cette flûte peut produire des sons aussi étranges que différents. Ces bruits chimériques sont l'équivalent du sort *son imaginaire* (niveau 2 de lanceur de sorts).

Illusion faible ; NLS 2 ; Création d'objets merveilleux, *son imaginaire* ; Prix 1 800 po ; Poids 1,5 kg.

Flûte de douleur. Cette flûte semble anodine et rien ne trahit sa nature magique. Mais lorsqu'un personnage qui en joue réussit un test de Représentation (instruments à vent) de DD 15, elle produit une sublime mélodie. Toutes les créatures distantes de 9 mètres ou moins doivent réussir un jet de Volonté (DD 14) pour ne pas être fascinées par la musique. (Il s'agit d'un effet mental de son de type coercition.)

Dès que la musique cesse, toutes les créatures affectées ressentent une douleur atroce au moindre bruit, aussi faible soit-il. À moins d'évoluer dans un environnement totalement silencieux, elles subissent 1d4 points de dégâts par round durant 2d4 rounds. Pendant ce temps, les dégâts de son (tels que ceux infligés par *cacophonie*) sont doublés. Par la suite, les créatures cessent de subir des dégâts, mais tout bruit reste douloureux ; elles sont secouées au moindre son (c'est-à-dire sauf en cas de silence total). Cet effet est semblable à une malédiction, il est donc très difficile de s'en débarrasser (voir le sort du même nom).

Enchantement et Évocation faibles ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, aptitude de classe de musique de barde, *cacophonie* ; Prix 12 000 po ; Poids 1,5 kg.

Flûte d'Hameln. Cette flûte de Pan a l'air on ne peut plus ordinaire, mais il suffit que son utilisateur connaisse la mélodie appropriée pour appeler 1d3 nuées de rats, à condition que ces animaux se trouvent à moins de 120 mètres de distance. Pour chaque 15 mètres que les rats auront à parcourir, il y a un délai de 1 round. Le flûtiste doit jouer sans interruption jusqu'à ce que les rats apparaissent. Quand cela se produit, il doit effectuer un test de Représentation (instruments à vents) de DD 10. En cas de succès, les rats obéissent aux directives télépathiques du personnage tant qu'il joue. Dans le cas contraire, ils se jettent sur lui. Si le flûtiste cesse de jouer pour quelque raison que ce soit, les rats s'en vont immédiatement. Si on les rappelle au cours de la même journée, la tâche est plus complexe et le DD du test de Représentation passe à 15.

Au cas où les rats seraient sous le contrôle d'une autre créature, le nombre de DV de cette dernière vient s'ajouter au DD du test de Représentation. De plus, même si le personnage parvient à imposer sa volonté aux rats, un nouveau test est nécessaire chaque round si l'ancien maître des rongeurs tente activement de reprendre le contrôle.

Invocation modérée ; NLS 2 ; Création d'objets merveilleux, *charme-animal, convocation d'alliés naturels I*, aptitude de classe d'empathie sauvage ; Prix 1 150 po ; Poids 1,5 kg.

Flûte de hantise. Cette flûte de Pan est un peu plus petite que la normale. Lorsque la personne qui en joue réussit un test de Représentation (instruments à vent), elle produit une mélodie étrange et envoûtante. Les créatures à 9 mètres ou moins doivent réussir un jet de Volonté de DD 13 ou être effrayées pendant 4 rounds. Les créatures ayant 6 DV ou plus ne sont pas affectées. La *flûte de hantise* peut être utilisée deux fois par jour. Nécromancie faible ; NLS 4 ; Création d'objets merveilleux, *effroi* ; Prix 6 000 po ; Poids 1,5 kg.

Forteresse instantanée. Ce cube métallique n'a rien d'impressionnant, mais il suffit de l'activer par un mot de commande pour faire apparaître une tour carrée de 6 mètres de côté et de 9 mètres de haut, surmontée de créneaux et dotée de meurtrières sur toutes ses faces. Les parois métalliques s'enfoncent de 3 mètres dans le sol, ce qui assure l'assise de la tour et l'empêche de basculer. On y entre par une petite porte ne s'ouvrant que sur ordre du possesseur de l'objet (même le sort *déblocage* ne suffit pas).

Les murs de la forteresse sont en adamantium et ont 100 points de résistance pour une solidité de 20. Les dommages infligés à l'édifice ne peuvent être réparés, sauf à l'aide des sorts *souhait* et *miracle*, qui lui rendent chacun 50 points de résistance.

Le cube n'a besoin que de 1 round pour se transformer en forteresse. Sa porte, qui fait automatiquement face à son propriétaire, s'ouvre ou se ferme instantanément sur son ordre. Les créatures se trouvant à proximité doivent prendre garde à ne pas se laisser surprendre par la croissance subite de la forteresse, sous peine de subir 10d10 points de dégâts (total réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, DD 19). Le possesseur de la tour ne risque rien, car elle se forme systématiquement à distance suffisante de lui.

La forteresse peut être désactivée grâce à un second mot de commande (différent du premier). Elle ne peut être désactivée que si elle est vide.

Invocation puissante ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, *manoir somptueux* ; Prix 55 000 po.

Fourreau d'affûtage. Ce fourreau de cuir traité et d'argent fin s'élargit ou se rétrécit pour accueillir n'importe quelle arme à lame, depuis une dague ou un couteau jusqu'à une épée à deux mains. Trois fois par jour, sur ordre de son possesseur, il peut lancer *affûtage* sur l'arme qu'il contient.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *affûtage* ; Prix 16 000 po ; Poids 500 g.

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Objets merveilleux II

Gant de rangement. Cet objet prend la forme d'un gant de cuir tout simple. Sur commande, un objet que le personnage tient dans sa main gantée disparaît (à condition qu'il ne pèse pas plus de 20 kg et qu'il soit possible de le tenir à une main). Tant qu'il est rangé, l'objet a un poids négligeable. Par la suite, il suffit que le personnage claque des doigts (toujours de la main gantée) pour que l'objet réapparaisse. Un tel gant ne permet de ranger qu'un seul objet à la fois. Ranger ou sortir un objet est une action libre. L'objet affecté est placé en état d'animation suspendue et si réduit qu'il devient impossible de le voir à l'œil nu. Il est stocké dans un repli de la paume. Nombre de possesseurs de *gants de rangement* s'en servent pour avoir en permanence à portée de main une arme, une baguette magique, ou même une torche allumée (laquelle ne se consume pas, étant maintenue en état d'animation suspendue). Les durées des sorts ne sont pas interrompues et continuent de s'écouler. Si l'effet magique du gant est réprimé ou dissipé, l'objet stocké réapparaît instantanément.

Transmutation faible ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, *rédiction d'objet* ; Prix 10 000 po (pour un gant).

Gantelets d'ogre. Ces gantelets de cuir rigide sont renforcés de clous en fer sur toute leur longueur (face extérieure uniquement). Ils confèrent une grande puissance physique à leur porteur, ce qui se traduit par un bonus d'altération de +2 en Force. Les deux gantelets doivent être portés pour que l'enchantement fasse effet. Transmutation faible ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, *force de taureau* ; Prix 4 000 po ; Poids 1 kg chacun.

Gantelet de rouille. Ce gantelet de métal unique est extrêmement puissant bien que piqueté de rouille. Une fois par jour, il peut affecter un objet grâce à l'équivalent du sort *rouille*. Dans le même temps, il protège totalement son porteur et l'équipement de ce dernier contre la corrosion (magique ou non) et contre les attaques des oxydeurs.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *rouille* ; Prix 1 1500 po ; Poids 1 kg.

Gants antiprojectiles. Une fois enfilés, ces gants semblent se fondre dans les mains de leur porteur et deviennent quasiment invisibles. Deux fois par jour, leur porteur peut agir comme s'il possédait le don Interception de projectiles, même s'il ne possède pas les conditions nécessaires. Les deux gants doivent être portés pour que la magie fasse effet, et le personnage doit avoir au moins une main de libre s'il veut attraper quoi que ce soit.

Abjuration faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *bouclier* ; Prix 4 000 po.

Gants de Dextérité. Ces gants de cuir souple extrêmement moulants permettent de manipuler les objets les plus délicats. De plus, ils améliorent la Dextérité de leur porteur, sous la forme d'un bonus d'altération variable s'appliquant à cette caractéristique (+2, +4 ou +6, selon le modèle). Il faut porter les deux gants pour profiter de ce bonus.

Transmutation modérée ; NLS 8 ; Création d'objets merveilleux, *grâce féline* ; Prix 4 000 po (+2), 16 000 po (+4) ou 36 000 po (+6).

Gants de nage et d'escalade. Ces gants légers d'aspect anodin confèrent un bonus d'aptitude de +5 aux tests d'Escalade et de Natation. Les deux gants doivent être portés pour que la magie fasse effet.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *force de taureau* ; Prix 6 250 po.

Gemme à élémentaire. Cette gemme contient un sort de convocation lié à un plan élémentaire spécifique (Air, Eau, Feu ou Terre). Lorsqu'elle est brisée, frappée ou cassée (une action simple), un élémentaire de taille G apparaît, comme si on avait lancé un sort de *convocation d'alliés naturels*. L'élémentaire est sous le contrôle de la créature ayant brisé la gemme.

La couleur de la gemme correspond au type d'élémentaire qu'elle permet de convoquer. Une *gemme à élémentaire d'Air* est transparente, une *gemme à élémentaire d'Eau* est bleu-verte, une *gemme à élémentaire de Feu* est orange rougeâtre et une *gemme à élémentaire de la Terre* est brun clair.

Invocation modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *convocation d'alliés naturels V* ; Prix 2 250 po.

Gemme d'illumination. Ce cristal prend la forme d'un prisme allongé au contact rugueux. Selon le mot de commande choisi par son utilisateur, il peut émettre de la lumière sur l'un des trois modes suivants :

- Le premier mot de commande fait apparaître une pâle lueur naissant au cœur de la gemme et éclairant comme une lanterne à capote. Cette fonction ne consomme aucune charge.
- Le deuxième mot de commande libère un rai de lumière aveuglante de 30 centimètres de large et de 15 mètres de long. Toute créature touchée par ce rayon (ce qui nécessite une attaque de contact à distance) est aveuglée pendant 1d4 rounds, à moins de réussir un jet de Vigueur (DD 14). Cette utilisation dépense 1 charge.

• Le troisième mot de commande génère une lumière aveuglante dans un cône de 9 mètres de long. Même si cette vive lueur ne dure qu'une fraction de seconde, toutes les créatures prises dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Vigueur (DD 14) sous peine d'être aveuglées pendant 1d4 rounds. Cette utilisation dépense 5 charges.

Une *gemme d'illumination* nouvellement créée a 50 charges. Quand toutes ses charges ont été utilisées, elle perd toute sa magie.

Évocation faible ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, *lumière du jour* ; Prix 13 000 po.

Gemme de vision. De prime abord, rien ne permet d'établir que cette pierre précieuse finement taillée et polie est magique. Pourtant, quiconque regarde au travers bénéficie de l'effet du sort *vision lucide*. Une *gemme de vision* peut être utilisée jusqu'à 30 minutes par jour, réparties selon les désirs de son propriétaire en plusieurs périodes pouvant aller jusqu'au round.

Divination modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *vision lucide* ; Prix 75 000 po.

Gilet d'évasion. Les poches secrètes de ce gilet en soie contiennent des crochets de cambrioleur spéciaux, qui offrent un bonus d'aptitude de +4 aux tests de Crochetage du personnage. Le gilet lui-même confère un bonus d'aptitude de +6 aux tests d'Évasion.

Invocation et Transmutation faibles ; NLS 4 ; Création d'objets merveilleux, *déblocage, graisse* ; Prix 5 200 po.

Harpe de suggestion. Cet instrument de musique est doré et sculpté avec soin. Son utilisateur peut tenter de faire passer une suggestion (comme le sort, jet de Volonté DD 14 pour annuler) dans sa musique pour chaque 10 minutes d'utilisation et à condition de réussir un test de Représentation (instruments à cordes) de DD 14. Si le test échoue, ce public ne peut plus être affecté par d'autres représentations d'ici 24 heures.

Enchantement faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *suggestion* ; Prix 7 500 po ; Poids 2,5 kg.

Havresac. Ce sac à dos semble bien confectionné, mais aussi passablement usé et on ne peut plus ordinaire. Il est fait de cuir tanné avec soin et ses bretelles sont renforcées par des boucles en laiton. Il possède deux poches de côté, apparemment assez larges pour contenir, chacune, un volume correspondant à un litre de liquide. En réalité, ces deux poches sont l'équivalent de *sacs sans fond* pouvant accueillir un volume maximal de 60 dm³ ou un poids ne dépassant pas 10 kg. Quant à la poche centrale, elle peut contenir quatre fois plus, soit 240 dm³ (1/4 m³) ou 40 kg. Même chargé au maximum, le havresac ne pèse que 2,5 kg.

Une telle capacité est déjà fort intéressante, mais le havresac d'Hévard possède un autre pouvoir qui l'est plus encore : chaque fois que son possesseur plonge la main dedans pour en sortir un certain objet, celui-ci se trouve systématiquement au-dessus. Le personnage ne perd donc aucun temps à fouiller dans son sac. Une action de mouvement est nécessaire pour récupérer l'objet désiré, mais elle ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Invocation modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *coffre secret* ; Prix 2 000 po ; Poids 2,5 kg.

Jatte de contrôle des élémentaires de l'Eau. Ce large récipient est généralement taillé dans un minéral semi-précieux bleu ou vert, tel que la malachite, le lapis-lazuli, l'azurite, la turquoise, le péridot ou même le jade. Relativement fragile, il fait une trentaine de centimètres de diamètre et deux fois moins de profondeur. Il suffit d'emplir la jatte d'eau douce et de prononcer l'incantation appropriée (ce qui prend 1 round entier) pour voir apparaître un élémentaire de l'Eau de taille G. La jatte fonctionne en tout point comme le sort *convocation de monstres VI*. On ne peut pas appeler plusieurs élémentaires à la fois. Il faut remettre de l'eau dans la jatte chaque fois que l'on souhaite convoquer un nouvel élémentaire, et il est impossible de le faire apparaître tant que le premier élémentaire n'a pas disparu (en étant tué, renvoyé dans son plan ou dissipé).

Si l'on utilise de l'eau salée, l'élémentaire qui apparaît est de taille TG et la jatte produit un effet similaire au sort *convocation de monstres VII*.

Invocation puissante ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, *convocation de monstres VI, convocation de monstres VII* ; Prix 100 000 po ; Poids 1,5 kg.

Lanterne révélatrice. Cette lanterne fonctionne comme une lanterne à capote normale. Mais en plus, quand elle est allumée, elle révèle la présence de toutes les créatures et de tous les objets invisibles dans un rayon de 7,50 mètres, comme le sort *négation de l'invisibilité*.

Évocation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *négation de l'invisibilité* ; Prix 30 000 po ; Poids 1 kg.

Liens mystiques de Bilarro. Quand on le voit pour la première fois, cet objet extrêmement puissant paraît n'être qu'une vulgaire boule de métal rouillé de 7,5 cm de diamètre, couverte de bandelettes métalliques.

Quand la boule est jetée sur un adversaire en prononçant le mot de commande, les bandes se déplient et se referment sur leur cible en cas d'attaque de contact à distance réussie. Elles permettent de capturer et d'immobiliser une créature de taille G ou moins, le prisonnier ne pouvant presque rien faire (voir ci-dessous) tant que le personnage ne prononce pas une seconde fois le mot de commande (ce qui retransforme les liens mystiques en sphère métallique). La créature emprisonnée peut détruire les liens mystiques (et les rendre inutilisables) en réussissant un test de Force (DD 30). Elle peut également leur échapper sur un test d'Évasion réussi (DD 30). Les *liens mystiques de Bilarro* peuvent être utilisés une fois par jour.

Évocation puissante ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, *poigne agrippeuse* ; Prix 26 000 po ; Poids 500 g.

Livre magique. Ce livre confectionné avec soin est toujours de taille modeste, ses dimensions dépassant rarement 30 cm x 20 cm x 2,5 cm. Fait pour durer, il est également étanche, et sa couverture est composée de deux plaques en fer décorées d'argent et fermée par une serrure.

Un magicien peut remplir de sorts les 1 000 pages d'un *livre magique* sans avoir à payer le coût habituel en matières premières. Si l'on en trouve un dans le cadre d'un trésor déterminé aléatoirement, il n'y a jamais la moindre formule magique à l'intérieur.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *page secrète* ; Prix 12 500 po ; Poids 500 g.

Loupe de détection. Ce verre taillé de forme circulaire permet à son utilisateur de remarquer les plus infimes détails qui soient, ce qui se traduit par un bonus de +5 aux tests de Fouille. Il aide également à suivre les traces, conférant un bonus de +5 aux tests de Survie effectués pour pister. Le verre fait une quinzaine de centimètres de diamètre. Il est muni d'une monture et d'une poignée, l'ensemble constituant la loupe. Il est impossible d'utiliser cet objet si l'on porte déjà des lunettes ou des lentilles magiques.

Divination modérée ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *vision lucide* ; Prix 3 500 po ; Poids 500g.

Lunettes grossissantes. Les verres de ces lunettes sont faits d'un cristal traité magiquement. Quiconque les chausse y voit nettement mieux que la normale à très courte distance (pas plus de 30 centimètres). Cette perception bien plus nette du moindre détail se traduit par un bonus d'aptitude +5 aux tests de Fouille pour déceler les portes secrètes, les pièges et autres objets dissimulés. Les lunettes ne fonctionnent que si les deux verres sont présents.

Divination faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *vision lucide* ; Prix 1 250 po.

Lunettes de nyctalope. Les verres de ces lunettes ont été taillés dans un cristal noir. Même si elles paraissent opaques, quiconque les chausse y voit normalement et acquiert le pouvoir de vision dans le noir (jusqu'à une portée de 18 mètres). Les lunettes ne fonctionnent que si les deux verres sont présents.

Transmutation faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *vision dans le noir* ; Prix 12 000 po.

Lustrargent. Cette substance peut être appliquée à une arme par une action simple. Cela lui donne les propriétés de l'argent alchimique pendant 1 heure, en remplaçant les propriétés de son matériau d'origine. Ainsi, une *épée longue d'adamantium +1 sainte* devient une *épée longue d'argent +1 sainte* pour la durée de l'effet. Un flasque de *lustrargent* permet d'enduire une arme de corps à corps ou 20 munitions.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux ; Prix 250 po.

Lyre de bâtisseur. Pour peu que le propriétaire de cet instrument de musique sache jouer le bon morceau, quelques notes suffisent pour contrer les attaques portées contre tous les matériaux de construction (murs, planchers, toits, etc.) dans un rayon de 90 mètres. Cela inclut l'effet d'un *cor de dévastation* ou du sort *désintégration*, mais aussi les coups de bâlier et les attaques portées par les machines de guerre. La lyre peut être utilisée de cette manière une fois par jour, et la protection se prolonge pendant 30 minutes.

Comme son nom l'indique, la lyre permet également de bâtir. Une fois par jour, elle peut produire une mélodie construisant magiquement des bâtiments ou creusant des galeries, des tranchées, etc. L'effet produit en 30 minutes de musique fournit un résultat égal au travail de 100 humains pendant 3 jours. Chaque heure après la première, le personnage jouant de la lyre doit réussir un test de Représentation (instruments à corde) de DD 18. Dès qu'il en rate un, il doit s'arrêter et attendre au moins une semaine pour pouvoir réutiliser ce pouvoir de la lyre.

Transmutation faible ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, fabrication ; Prix 13 000 po ; Poids 2,5 kg.

Maillet des titans. Cet énorme maillet fait 2,40 mètres de long. Utilisé comme arme, il fonctionne comme une *massue +3* et inflige des dégâts triplés aux objets inanimés. Son porteur doit toutefois avoir un minimum de 18 en Force pour pouvoir s'en servir correctement, sans quoi tous ses coups s'accompagnent d'un malus de -4 au jet d'attaque.

Évocation puissante ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, Création d'armes et armures magiques, *poing serré* ; Prix 25 305 po ; Coût 12 305 po + 480 po ; Poids 80 kg.

Main du mage. Cette main d'elfe momifiée est fixée à une chaîne en or permettant de la porter autour du cou (ce qui interdit tout autre objet de type collier ou amulette). Elle permet à son possesseur de lancer à volonté le sort *manipulation à distance*.

Transmutation faible ; NLS 2 ; Création d'objets merveilleux, *manipulation à distance* ; Prix 900 po ; Poids 1 kg.

Main miraculeuse. Cette main humaine momifiée est fixée à une lanière de cuir permettant de l'attacher autour du cou (ce qui interdit tout autre objet de type collier ou amulette). Si un anneau magique est glissé à l'un des doigts de la main, le possesseur de cette dernière bénéficie de ses pouvoirs comme s'il le portait lui-même, et l'anneau vient en plus des deux auxquels il a normalement droit (grâce à la main miraculeuse, il est donc possible de porter trois anneaux magiques en même temps). La main ne peut porter qu'un seul anneau à la fois.

En plus, la *main miraculeuse* permet de lancer *détection de l'invisibilité* et *lumière du jour* (1 fois par jour chacun).

Multiples faibles ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *animation des morts, détection de l'invisibilité, lumière du jour* ; Prix 8 000 po ; Poids 1 kg.

Manuel de coordination physique. Ce gros ouvrage contient mille conseils sur la façon d'améliorer son équilibre et sa coordination physique. De plus, une magie puissante a été intégrée au texte. Quiconque lit ce livre (ce qui exige un minimum de 48 heures réparties sur 6 jours) bénéficie d'un bonus inné à sa valeur de Dextérité (la valeur exacte de ce bonus, comprise entre +1 et +5, dépend du type de manuel). Une fois l'ouvrage lu, toute magie disparaît de ses pages et il devient un livre on ne peut plus normal.

Évocation puissante (si *miracle* est utilisé) ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, soit *souhait*, soit *miracle* ; Prix 27 500 po (+1), 55 000 po (+2), 82 500 po (+3), 110 000 po (+4) ou 137 500 po (+5) ; Coût 1 250 po + 5 100 PX (+1), 2 500 po + 10 200 PX (+2), 3 750 po + 15 300 PX (+3), 5 000 po + 20 400 PX (+4) ou 6 250 po + 25 500 PX (+5). Poids 2,5 kg.

Manuel de remise en forme. Ce gros ouvrage contient mille conseils de remise en forme, depuis les exercices physiques à pratiquer couramment jusqu'à l'alimentation à suivre. De plus, une magie puissante a été intégrée au texte. Quiconque lit ce livre (ce qui exige un minimum de 48 heures réparties sur 6 jours) bénéficie d'un bonus inné à sa valeur de Force (la valeur exacte de ce bonus, comprise entre +1 et +5, dépend du type de manuel). Une fois l'ouvrage lu, toute magie disparaît de ses pages et il devient un livre on ne peut plus normal.

Évocation puissante (si *miracle* est utilisé) ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, soit *souhait*, soit *miracle* ; Prix 27 500 po (+1), 55 000 po (+2), 82 500 po (+3), 110 000 po (+4) ou 137 500 po (+5) ; Coût 1 250 po + 5 100 PX (+1), 2 500 po + 10 200 PX (+2), 3 750 po + 15 300 PX (+3), 5 000 po + 20 400 PX (+4) ou 6 250 po + 25 500 PX (+5). Poids 2,5 kg.

Manuel de vitalité. Ce gros ouvrage contient mille conseils pour garder une excellente condition physique. De plus, une magie puissante a été intégrée au texte. Quiconque lit ce livre (ce qui exige un minimum de 48 heures réparties sur 6 jours) bénéficie d'un bonus inné à sa valeur de Constitution (la valeur exacte de ce bonus, comprise entre +1 et +5, dépend du type de manuel). Une fois l'ouvrage lu, toute magie disparaît de ses pages et il devient un livre on ne peut plus normal.

Évocation puissante (si *miracle* est utilisé) ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, soit *souhait*, soit *miracle* ; Prix 27 500 po (+1), 55 000 po (+2), 82 500 po (+3), 110 000 po (+4) ou 137 500 po (+5) ; Coût 1 250 po + 5 100 PX (+1), 2 500 po + 10 200 PX (+2), 3 750 po + 15 300 PX (+3), 5 000 po + 20 400 PX (+4) ou 6 250 po + 25 500 PX (+5). Poids 2,5 kg.

Masque de la camarade. Ce masque d'ivoire a été taillé de manière à représenter un crâne grimaçant. Une fois par jour, après avoir été porté pendant 1 heure d'affilée, le masque se détache de lui-même et fond en volant sur la cible qui lui a été assignée, à condition que cette dernière soit distante de moins de 15 mètres. Le *masque de la camarade* effectue une attaque de contact au corps à corps, en utilisant le bonus de base à l'attaque de son porteur. En cas de succès, sa cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 20) pour ne pas mourir sur le coup, comme si elle venait d'être affectée par le sort *doigt de mort*. Même si le jet de sauvegarde est réussi, la cible subit 3d6+13 points de dégâts. Que l'attaque soit couronnée de succès ou non, le masque revient, toujours en volant, se fixer sur le visage de son propriétaire.

Nécromancie et Transmutation modérées ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, *animation d'objets, doigt de mort, vol* ; Prix 22 000 po ; Poids 1,5 kg.

Médaillon de Sagesse. Cette perle fixée à une chaîne fine augmente la valeur de Sagesse de qui la porte autour du cou. Le bonus d'altération conféré est de +2, +4 ou +6, selon la nature de la perle.

Transmutation modérée ; NLS 8 ; Création d'objets merveilleux, *sagesse du hibou* ; Prix 4 000 po (+2), 16 000 po (+4) ou 36 000 po (+6).

Médaillon des pensées. Ce pendentif prend la forme d'un disque fixé à une chaîne. Le plus souvent fait de bronze, de cuivre ou de faux argent, alliage à base de cuivre, de zinc et de nickel, il permet à qui le porte autour du cou de lire les pensées des autres, comme à l'aide du sort *détection de pensées*.

Divination faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *détection de pensées* ; Prix 12 000 po.

Miroir d'emprisonnement. Ce miroir de cristal est le plus souvent un carré de 1,20 mètre de côté, encadré de métal ou de bois. Il peut être fixé au mur et activé à l'aide d'un mot de commande. Le même mot de commande le désactive. Le miroir contient 15 compartiments extradimensionnels. Toute créature approchant à 9 mètres ou moins et contemplant son reflet dans le miroir doit réussir un jet de Volonté (DD 23) sous peine d'être aspirée dans l'un des compartiments. Quelqu'un qui ignore la véritable nature du miroir voit systématiquement son reflet et risque donc de se retrouver emprisonné. Par contre, un individu conscient du danger n'a que 50% de chances de voir son reflet s'il détourne les yeux (mêmes règles que les attaques de regard).

Quand une créature rate son jet de sauvegarde, elle est aspirée à l'intérieur du miroir, quelle que soit sa taille. Morts-vivants et créatures artificielles ne peuvent être absorbés, pas plus que les objets inanimés ou la matière non vivante. L'équipement de la victime reste derrière elle, de même que tout ce qu'elle portait ou tenait à la main. Si le propriétaire du miroir connaît le mot de commande approprié, il peut appeler le reflet de n'importe quelle créature emprisonnée dans l'un des compartiments extradimensionnels et discuter avec elle. Un autre mot de commande libère le prisonnier. Ces deux mots de commande (appel et libération) sont différents pour chaque prisonnier.

Si le miroir vient à dépasser ses capacités de détention, un de ses captifs (déterminé aléatoirement) est relâché afin de faire de la place à la dernière victime en date. Si le miroir est brisé, tous les prisonniers sont libérés. Ils attaquent aussitôt le propriétaire de l'objet pour se venger.

Abjuration puissante ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, *emprisonnement* ; Prix 200 000 po ; Poids 25 kg.

Miroir d'opposition. Cet objet ressemble à un miroir normal, de 1,20 mètre de long sur un petit mètre de large. Fait pour être fixé au mur, on l'active à l'aide d'un mot de commande (le même mot le désactive). Dès qu'une créature voit son reflet dans le miroir, son double se matérialise immédiatement et l'attaque. Le double a les mêmes possessions que l'original, y compris ses objets magiques. À la mort de l'un des deux adversaires, le double disparaît, ainsi que tout son équipement.

Nécromancie puissante ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, *clone* ; Prix 92 000 po ; Poids 22,5 kg.

Miroir de révélation. Ce miroir mesure 1,50 mètre de long sur une soixantaine de centimètres de large. Si son possesseur connaît les mots de commande appropriés, il peut faire appel à l'objet pour obtenir les effets suivants :

- Lire les pensées de toute créature dont le reflet est visible dans le miroir (même si elles sont exprimées dans une langue inconnue), du moment que l'utilisateur se trouve à moins de 7,50 mètres du miroir.
- Observer des endroits éloignés comme par le sort *clairvoyance/clairaudience*, à la différence que le personnage peut voir des lieux se trouvant dans d'autres plans, pour peu qu'il les connaisse suffisamment.
- S'en servir comme portail pour se rendre dans d'autres lieux. L'utilisateur commence par observer grâce à la fonction précédente l'endroit qui l'intéresse, après quoi il n'a plus qu'à passer au travers du miroir pour atteindre sa destination. D'autres que lui peuvent le suivre s'ils le souhaitent. Un portail invisible reste sur place à l'endroit où le personnage arrive, et ce dernier peut l'emprunter pour repartir. Une fois qu'il le fait, le portail se referme aussitôt. Sinon, il disparaît de lui-même au bout de 24 heures, piégeant éventuellement l'utilisateur, ou plus tôt si le personnage prononce le mot de commande approprié. Les créatures ayant au moins 12 en Intelligence ont autant de chances de remarquer le portail qu'un capteur magique émis par le sort *scrutation*. Toute créature passant par ce portail réapparaît dos au miroir.
- Une fois par semaine, le miroir répond avec une grande précision à une brève question concernant une créature dont l'image est visible à sa surface (les réponses sont similaires à celles obtenues par l'intermédiaire du sort *mythes et légendes*)..

Divination et Invocation puissantes ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, *clairvoyance/clairaudience, détection de pensées, mythes et légendes, portail* ; Prix 175 000 po ; Poids 20 kg.

Onguent des roches. Cette étrange pommade a deux usages. Si on en applique une dose (soit 25 grammes) sur une créature pétrifiée, elle ramène cette dernière à la vie (comme le sort *transmutation de la pierre en chair*). À l'inverse, si une créature de chair et de sang s'en enduit la peau, elle bénéficie de l'équivalent du sort *peau de pierre*.

Abjuration et Transmutation puissantes ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, *peau de pierre, transmutation de la pierre en chair* ; Prix 4 000 po par dose.

Onguent d'insaisissabilité. Cette substance confère un bonus d'aptitude de +20 aux tests d'Évasion, ce qui fait qu'il est quasiment impossible de se saisir ou de ligoter quiconque s'en enduit. Des obstacles tels que les toiles d'araignée (magiques ou non) ne gênent nullement le personnage, pas plus que les cordes magiques. Si l'onguent est renversé par terre ou dans un escalier, il a l'effet du sort *graisse*, si ce n'est qu'il reste active bien plus longtemps. L'onguent est complètement absorbé en 8 heures par la surface sur laquelle elle se trouve, mais on peut s'en débarrasser à l'aide d'une solution alcoolisée (le vin fait parfaitement l'affaire).

Les parois intérieures d'un récipient destiné à contenir de la *colle universelle* doivent au préalable être enduites avec un *onguent d'insaisissabilité*.

Invocation modérée ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, *graisse* ; Prix 1 000 po.

Onguent d'intemporalité. Si l'on applique cette substance sur une matière qui était autrefois vivante (cuir, feuilles, papier, bois, chair morte, etc.), l'objet enduit se trouve protégé contre le passage du temps : chaque année qui passe correspond seulement à une journée en termes d'usure. Il bénéficie également d'un bonus de résistance de +1 à tous les jets de sauvegarde. Les effets de l'onguent sont permanents, mais il est possible de l'ôter par magie (par exemple, en dissipant son effet). Une flasque contient suffisamment de liquide pour enduire huit objets de taille M ou moins. Un objet de taille G compte comme deux objets de taille M, un objet de taille TG comme 4.

Transmutation faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux ; Prix 150 po.

Orbe des tempêtes. Cette boule de verre fait 25 centimètres de diamètre. Son possesseur peut appeler les manifestations climatiques de son choix, y compris des tempêtes d'une violence surnaturelle. Une fois par jour, le personnage peut se servir de l'orbe pour faire appel au sort *contrôle du climat*. Une fois par mois, il peut également lancer *tempête vengeresse*. De plus, l'*orbe des tempêtes* protège son porteur comme un sort *d'endurance aux énergies destructives*.

Multiples puissantes ; NLS 18 ; Création d'objets merveilleux, *contrôle du climat, endurance aux énergies destructives, tempête vengeresse* ; Prix 48 000 po ; Poids 3 kg.

Perle des sirènes. Cette perle est splendide et d'un grain très fin ; elle vaut manifestement un minimum de 1 000 po. Si son possesseur la serre fermement en ramenant sa main sur son cœur et s'il tente ensuite d'exécuter une action en rapport avec les pouvoirs de la perle, il comprend la nature de cette dernière et peut faire appel à toutes ses propriétés.

La perle permet à son propriétaire de respirer sous l'eau avec autant d'aisance que s'il se trouvait à l'air libre. De plus, le personnage a une vitesse de déplacement de 18 mètres sous l'eau, et il peut agir normalement (combattre avec n'importe quelle arme, lancer des sorts, etc.) dans cet élément.

Abjuration et Transmutation modérées ; NLS 8 ; Création d'objets merveilleux, *liberté de mouvement, respiration aquatique* ; Prix 15 300 po.

Perle de thaumaturgie. Cette perle en apparence normale, tant par la taille que par l'éclat, est en réalité un ustensile précieux pour tout pratiquant de la magie préparant ses sorts à l'avance (ce qui est le cas des magiciens, prêtres, druides, paladins et rôdeurs). Une fois par jour, le personnage peut, en prononçant le mot de commande, se rappeler un sort qu'il a préparé puis lancé dans le courant de la journée. Le sort doit être d'un niveau correspondant à la perle. Il existe dix types différents de perles de thaumaturgie : les neuf premiers permettent de se rappeler un sort du 1^{er} au 9^e niveau, tandis que le dernier permet de se remémorer deux sorts (de niveau différent ; 6^e niveau maximum).

Transmutation puissante ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, le créateur doit être capable de lancer des sorts correspondant au niveau de la perle ; Prix 1 000 po (1^{er} niveau), 4 000 po (2^e niveau), 9 000 po (3^e niveau), 16 000 po (4^e niveau), 25 000 po (5^e niveau), 36 000 po (6^e niveau), 49 000 po (7^e niveau), 64 000 po (8^e niveau), 70 000 po (2 sorts ne dépassant pas le 6^e niveau) ou 81 000 po (9^e niveau).

Philtre d'amour. Quiconque boit cette boisson doucereuse est automatiquement charmé par la première personne qu'il voit ensuite (voir l'effet du sort *charme-personne* ; le buveur doit être un humanoïde de taille M ou moins ; jet de Volonté DD 14 pour annuler). L'effet du charme s'estompe au bout de 1d3 heures.

Enchantement faible ; NLS 4 ; Création d'objets merveilleux, *charme-personne* ; Prix 150 po.

Phylactère du croyant. Cet objet religieux prend la forme d'une petite boîte renfermant des textes religieux et fixée à une lanière de cuir faisant office de bandeau. Aucun moyen non magique ne permet de découvrir sa fonction tant qu'il n'est pas en contact avec le front de son utilisateur (il ne fonctionne pas en même temps qu'un casque, par exemple). Le porteur d'un phylactère du croyant est instantanément conscient des actes (ou des objets, effets magiques, etc.) qui seraient contraires à son alignement et qui pourraient nuire à la relation qu'il entretient avec son dieu. Dès que le personnage risque d'accomplir une action déconseillée ou de se saisir d'un objet qu'il devrait éviter, le phylactère le prévient, pour peu qu'il réfléchisse quelques instants, avant d'agir, aux possibles conséquences de son choix.

Divination faible ; NLS 1 ; Création d'objets merveilleux, *détection de la Loi, détection du Bien, détection du Chaos, détection du Mal* ; Prix 1 000 po.

Phylactère d'ascendant sur les morts-vivants. Cet objet sacré permet à un prêtre ou un paladin de repousser les morts-vivants comme s'il avait quatre niveaux de classe de plus.

Nécromancie (Bien) modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, niveau 10 de prêtre ; Prix 11 000 po.

Pierre d'alerte. Pour peu que son propriétaire prononce le mot de commande, ce cube de pierre se fixe à n'importe quel objet. Si l'objet est par la suite touché par quelqu'un qui n'a pas d'abord dit le même mot de commande, la pierre d'alerte émet un long cri perçant qui s'entend à 400 mètres de distance en l'absence de barrières propres à étouffer le bruit. Elle crie pendant 1 heure sans discontinuer.

Abjuration faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *alarme* ; Prix 2 700 po ; Poids 1 kg.

Pierre de contrôle des élémentaires de la Terre. Cet objet est généralement une pierre mal polie et de forme étrange. Son possesseur n'a qu'à déclamer l'incantation appropriée pour qu'un élémentaire de la Terre de taille TG apparaisse, s'il y a de la terre, de la boue ou de l'argile à proximité. L'incantation demande 1 round entier et l'effet produit par la pierre est identique à celui du sort *convocation de monstres VII*, si ce n'est que l'identité de la créature appelée est déjà définie. Si l'élémentaire est convoqué à l'aide de sable ou de pierre non taillée, sa puissance est moindre : il est seulement de taille G et la pierre fonctionne comme le sort *convocation de monstres VI*. La zone de terre (ou argile, sable, etc.) servant de base de convocation doit faire au moins 1 m² en termes de surface, et plus de 0,1 m³ en termes de volume (soit le même carré sur un minimum de 10 centimètres de profondeur). L'élémentaire apparaît au bout de 1d4 rounds. On ne peut pas appeler plusieurs élémentaires à la fois. Une nouvelle base de convocation est nécessaire chaque fois que l'on souhaite convoquer un nouvel élémentaire, et il est impossible de le faire apparaître tant que le premier élémentaire n'a pas disparu (en étant tué, renvoyé dans son plan ou dissipé).

Invocation modérée ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, *convocation de monstres VI, convocation de monstres VII* ; Prix 100 000 po ; Poids 500 g.

Pierre ioun. Il existe de nombreux modèles de *pierres ioun*, qui flottent dans les airs, à moins d'un mètre de leur possesseur. Quand un personnage trouve une pierre, il doit la serrer dans sa main quelques instants, puis la relâcher : elle se met alors à tourner autour de sa tête, en décrivant une orbite dont le rayon est égal à 1d3 x 30 cm. Par la suite, il faut attraper la pierre pour la séparer de son propriétaire. Ce dernier peut la ranger quand il

le souhaite (par exemple, pour dormir), mais dans ce cas, il perd le bénéfice qu'elle lui procure. Une *pierre ioun* a une CA de 24, 10 points de résistance et une solidité de 5.

La régénération prodiguée par une *pierre ioun* d'un blanc laiteux fonctionne comme celle d'un anneau de régénération (la pierre ne permet de récupérer que les points de vie perdus alors qu'elle était activée). Celles qui sont lavande ou vert et lavande ont le même effet qu'un *spectre d'absorption*, si ce n'est qu'elles ne peuvent absorber des sorts que si le personnage se tient prêt à le faire (en préparant son action au début du round) et que l'énergie qu'elles absorbent n'est jamais réutilisable (leur propriétaire ne peut donc pas s'en servir pour lancer ses propres sorts, contrairement à ce qui se produit avec un *sceptre d'absorption*). Enfin, les sorts stockés dans les pierres violet vif doivent être jetées dans la pierre par un lanceur de sorts, après quoi ils peuvent être utilisés par n'importe qui (voir le fonctionnement de l'*anneau à stockage de sorts*).

Multiples modérées ; NLS 12 ; Création d'objets merveilleux, niveau 12 de lanceur de sorts.

Pierres ioun

Couleur	Forme	Effet	Prix de vente
Translucide	Fuseau	Permet de subsister sans boire ni manger	4 000 po
Rose laiteux	Prisme	Bonus d'intuition de +1 à la CA	5 000 po
Bleu pâle	Rhombe	Bonus d'altération de +2 en Force	8 000 po
Rouge sang	Sphère	Bonus d'altération de +2 en Dextérité	8 000 po
Rose vif	Rhombe	Bonus d'altération de +2 en Constitution	8 000 po
Rouge et bleue	Sphère	Bonus d'altération de +2 en Intelligence	8 000 po
Bleu incandescent	Sphère	Bonus d'altération de +2 en Sagesse	8 000 po
Rose et verte	Sphère	Bonus d'altération de +2 en Charisme	8 000 po
Bleu nuit	Rhombe	Vigilance (comme le don du même nom)	10 000 po
Irisée	Fuseau	Permet de subsister sans respirer	18 000 po
Blanc laiteux	Fuseau	Régénération (1 pv/heure)	20 000 po
Lavande	Ellipsoïde	Absorbe des sorts jusqu'au 4 ^e niveau ¹	20 000 po
Vert pâle	Prisme	Bonus d'aptitude de +1 aux jets d'attaque, de sauvegarde et aux tests de compétence	30 000 po
Orange	Prisme	Bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts	30 000 po
Violet vif	Prisme	Stocke trois niveaux de sorts, comme un <i>anneau à stockage de sorts</i>	36 000 po
Vert et lavande	Ellipsoïde	Absorbe des sorts jusqu'au 8 ^e niveau ²	40 000 po

1 Après avoir absorbé 20 niveaux de sorts, la pierre se vide de toute son énergie et vire au gris terne, devenant alors inutile.

2 Après avoir absorbé 50 niveaux de sorts, la pierre se vide de toute son énergie et vire au gris terne, devenant alors inutile.

Pierre porte-bonheur. Cet objet magique prend souvent la forme d'un morceau d'agate grossièrement poli ou d'une autre pierre similaire. Son propriétaire obtient un bonus de chance de +1 à tous ses jets de sauvegarde et ses tests de compétences et de caractéristiques.

Évocation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *faveur divine* ; Prix 20 000 po.

Pigments merveilleux. Ces poudres colorées magiques permettent de créer des objets permanents en les dessinant en deux dimensions. On les applique à l'aide d'un pinceau dont les poils doivent être d'origine naturelle (cheveux ou fourrure). Une fois le dessin achevé, le personnage doit se concentrer pour faire naître l'objet. Un pot de pigments merveilleux permet de créer un objet de 27 m³ maximum en le représentant en deux dimensions sur une surface de 9 m² (un carré de 3 mètres de côté). Ainsi, un dessin de fosse de 3 mètres de large fera apparaître un trou de 3 mètres de profondeur, la représentation d'une pièce de 3 m x 3 m donnera naissance à une salle cubique de 3 mètres de plafond, et ainsi de suite.

On ne peut dessiner que des objets normaux et inanimés (porte, cellule, arbre, fleur, etc.), pas des créatures, quelles qu'elles soient. Les pigments doivent être appliqués sur une surface (porte, mur, plancher, etc.), ce qui nécessite 10 minutes et requiert un test d'Artisanat (peinture) de DD 15. Ils ne peuvent pas créer des objets magiques. Malgré leur aspect précieux, les objets de valeur dessinés par les pigments (or, platine, gemmes, bijoux, ivoire, etc.) sont en réalité constitués de matériaux vulgaires (fer blanc, plomb, verroterie, os et autres). Le possesseur des pigments peut s'en servir pour créer des armes et des armures non enchantées, ainsi que tout objet dont la valeur ne dépasse pas 2 000 po.

Tous les objets créés sont non magiques. L'effet des pigments est instantané.

Invocation puissante ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, *création majeure* ; Prix 4 000 po.

Pioche des titans. Cet outil mesure 3 mètres de long. Toute créature de taille TG ou plus peut s'en servir pour démolir des remparts de terre battue au rythme d'un cube de 3 mètres d'arête toutes les 10 minutes. La pioche permet également d'attaquer la roche, mais plus lentement (le même cube exigera une heure de travail). Si l'on s'en sert comme arme, la *pioche des titans* est l'équivalent d'un *marteau de guerre en adamantium +3 de taille Gig*, infligeant 4d6 points de dégâts à chaque coup.

Transmutation puissante ; NLS 16 ; Création d'objets merveilleux, Création d'armes et armures magiques, *glissement de terrain* ; Prix 23 348 po ; Coût 13 348 po + 800 PX ; Poids 60 kg.

Plume magique. Ces plumes enchantées ont été taillées selon plusieurs formes, chacune correspondant à un pouvoir précis. Chaque plume n'est utilisable qu'une seule et unique fois.

Ancre. Cette plume permet d'amarrer une embarcation et de s'assurer qu'elle restera immobile pendant une journée maximum.

Arbre. Cette plume fait jaillir du sol un chêne de 18 mètres de haut et de 12 mètres de large. L'effet est instantané.

Bateau cygne. Cette plume fait apparaître un grand bateau en forme de cygne, capable d'évoluer sur l'eau avec une vitesse de déplacement de 18 mètres. Il peut transporter jusqu'à 8 chevaux, 32 créatures de taille M, ou toute combinaison équivalente. Le navire disparaît au bout d'une journée.

Éventail. Cette plume crée un grand éventail battant l'air avec suffisamment de vigueur pour faire avancer un bateau à 37,5 km/h. Ce courant d'air n'est pas cumulable avec les vents existants : si un vent violent souffle déjà, l'apparition de l'éventail ne pourra pas créer des vents de tempête dans la zone affectée. Par contre, il permet de générer une zone de calme relatif dans la tourmente (même si la taille des vagues n'est en rien diminuée par sa présence). L'éventail peut être utilisé pendant un maximum de 8 heures. Il ne fonctionne pas sur la terre ferme.

Fouet. Cette plume se transforme en grand fouet de cuir qui se comporte comme une arme dansante pour peu qu'on lui désigne un adversaire. Le fouet a un bonus de base à l'attaque de +10, inflige 1d6+1 points de dégâts et bénéficie d'un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. De plus, lorsqu'il réussit une attaque, il peut effectuer une attaque de lutte dans la foulée (avec un bonus de lutte de +15), en plus de son attaque normale. Il dure 1 heure maximum.

Oiseau. Cette plume permet de délivrer un message sans coup férir, comme s'il transitait par un pigeon voyageur. L'oiseau disparaît une fois la missive transmise.

Invocation modérée ; NLS 12 ; Création d'objets merveilleux, *création majeure* ; Prix 50 po (ancre), 400 po (arbre), 200 po (éventail), 300 po (oiseau), 450 po (bateau cygne) ou 500 po (fouet).

Poudre d'apparition. Cette fine poudre a un vague aspect métallique. Il suffit d'en jeter une poignée dans l'air pour qu'elle s'accroche à tous les objets dans un rayon de 3 mètres et les rende visibles s'ils étaient invisibles. Elle révèle également les chimères, les images miroir et les projections d'image pour ce qu'elles sont, et annule l'effet des sorts *flou* et *déplacement* (fonctionnant en cela comme le sort *lueur féerique*). Enfin, une créature recouverte de poudre d'apparition subit un malus de -30 sur les tests de Discréption. L'effet de la poudre dure 5 minutes.

La *poudre d'apparition* est généralement rangée dans de petits sachets en soie ou des sarbacanes en os, fermées aux deux extrémités afin d'éviter que la poudre s'échappe.

Invocation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *poussière scintillante* ; Prix 1 800 po.

Poudre dessicative. Cette poudre à nulle autre pareille a plusieurs usages. Si on la jette dans l'eau, elle en absorbe instantanément 400 litres. Dans le même temps, la poudre devient une petite bille flottant à l'endroit où on l'a jetée (ou gisant sur le sol, si son action a été suffisante pour faire disparaître toute l'eau avec laquelle elle était en contact). Si cette bille est par la suite jetée, elle libère au point d'impact le volume d'eau qu'elle a emmagasiné. À noter qu'elle n'affecte que l'eau (douce ou salée), pas les autres liquides.

Si la poudre est employée contre une créature de type élémentaire et de sous-type eau, celle-ci doit réussir un jet de Vigueur (DD 18) pour ne pas être détruite. Même en cas de succès, l'action de la poudre lui fait perdre 5d6 points de vie.

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *contrôle de l'eau* ; Prix 850 po.

Poudre d'illusion. Cette poudre d'aspect anodin ressemble à de la poussière de craie ou de graphite, mais il suffit de la regarder fixement pour qu'elle change de forme et de couleur. Si on répand la *poudre d'illusion* sur une créature, cette dernière est affectée par l'équivalent du sort *déguisement*, l'illusion étant décidée par celui qui a versé la poudre. Si le sujet n'est pas consentant, il a droit à un jet de Réflexes (DD 11) pour échapper à l'effet. L'illusion persiste pendant 2 heures.

Illusion faible ; NLS 2 ; Création d'objets merveilleux, *déguisement* ; Prix 1 200 po.

Poudre de disparition. Cette poudre ressemble à de la *poudre d'apparition* et est généralement stockée de la même manière. Si on la répand sur un objet ou une créature, elle le rend invisible (comme à l'aide d'*invisibilité suprême*). La vision normale ne permet pas de voir les créatures ou objets recouverts de poudre, pas plus que les moyens magiques tels que *détection de l'invisibilité* ou *négation de l'invisibilité*. En revanche, la *poudre d'apparition* contre l'effet de la *poudre de disparition*, rendant visibles les créatures et objets affectés par cette

dernière. D'autres sens que la vue, tels que l'ouïe et l'odorat, peuvent éventuellement permettre de repérer une créature bénéficiant de la protection prodiguée par cette poussière.

L'invisibilité suprême conférée par la poudre de disparition dure 2d6 rounds. La créature affectée ne sait pas quand l'effet prendra fin.

Illusion modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *invisibilité suprême* ; Prix 3 500 po.

Poudre de dissimulation des traces. Cette poudre d'aspect normal permet en réalité d'effacer ses traces et celles de ses compagnons. Il suffit d'en jeter une pincée dans l'air pour qu'une salle de 9 m² maximum se couvre de poussière et se garnisse de toiles d'araignée, comme si elle était laissée à l'abandon depuis une dizaine d'années.

Une pincée de poudre répandue sur une route ou un chemin fait disparaître les traces d'une douzaine d'humains et de leurs chevaux, sur une distance de 75 mètres. L'effet est instantané, ce qui signifie qu'aucune aura magique ne plane par la suite sur la zone traitée. Les tests de Survie s'effectuent avec un modificateur de +20 au DD dans une zone affectée par de la *poudre de dissimulation des traces*.

Transmutation faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *passage sans trace* ; Prix 250 po.

Puits des mondes. Cet étrange objet interdimensionnel ressemble à s'y méprendre à un *puits portable*, mais tout ce qui est mis à l'intérieur se retrouve instantanément envoyé dans un autre monde (monde parallèle, autre planète ou autre plan). Dès que le puits est déplacé, la destination change. Cet objet peut être ramassé et replié ou roulé sur lui-même, comme un *puits portable*. Les créatures et objets du monde sur lequel s'ouvre le puits peuvent eux aussi passer au travers (le portail fonctionne dans les deux sens).

Invocation puissante ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, *portail* ; Prix 82 000 po.

Puits portable. Ce cercle de textile est tissé à l'aide de toile d'araignée de phase, entremêlée de fils d'éther et de rayons de lumière stellaire. Une fois déployé, il fait 1,80 mètre de diamètre, mais il est possible de le replier sur lui-même, auquel cas il ne prend pas plus de place qu'un mouchoir de poche. Quand on l'étale à plat, il s'ouvre sur un espace extradimensionnel de 3 mètres de profondeur. Ce trou peut être refermé du dedans ou du dehors, en repliant les bords du tissu. Quelle que soit la méthode choisie, l'entrée disparaît, mais tout ce qui se trouve à l'intérieur du puits continue d'exister.

Il n'y a pas d'air autre que celui qui entre dans le puits quand il est ouvert. Ce volume d'oxygène permet à une créature de taille M, ou deux de taille P, de respirer pendant 10 minutes (voir L'asphyxie). Le poids du cercle de tissu ne change pas, même si le puits est rempli (d'or, par exemple). Chaque puits portable s'ouvre sur un espace extradimensionnel différent. Si un *sac sans fond* est placé dans un *puits portable*, cela produit une déchirure dans le plan Astral ; les deux objets sont aspirés dans le vide et il n'existe aucun moyen de les récupérer, ni eux, ni leur contenu. Si, au contraire, un *puits portable* replié est rangé dans un *sac sans fond*, l'interaction entre les deux objets ouvre un portail à destination du plan Astral. Le puits, le sac et tout ce qui se trouve à 3 mètres à la ronde sont aspirés par la faille ainsi créée et expédiés dans le plan Astral (le puits et le sac sont irrémédiablement détruits lors de l'opération).

Invocation modérée ; NLS 12 ; Création d'objets merveilleux, *changement de plan* ; Prix 20 000 po.

Robe d'archimage. Cette robe d'aspect anodin peut être blanche (01–45 sur 1d100, ce qui correspond à un alignement bon), grise (46–75, alignement neutre) ou noire (76–100, alignement mauvais). Si son porteur est un pratiquant de la magie profane, il gagne les bénéfices suivants :

- Bonus d'armure de +5 à la CA.
- Résistance à la magie de 18.
- Bonus de résistance de +4 à tous les jets de sauvegarde.
- Bonus d'altération de +2 sur les tests de niveau de lanceur de sorts joués pour vaincre la résistance à la magie.

Si un personnage d'alignement mauvais enfile une robe blanche, il acquiert immédiatement trois niveaux négatifs, et le même phénomène se produit si un aventurier d'alignement bon revêt une robe noire. Si un individu bon ou mauvais se glisse dans une robe grise, ou si un personnage neutre enfile une robe blanche ou noire, la sanction est légèrement moins sévère, puisque le lanceur de sorts acquiert seulement deux niveaux négatifs. Ces niveaux négatifs n'entraînent jamais une perte de niveau effective, mais rien ne peut les faire disparaître tant que la robe est portée (même les sorts tels que *restauration* restent sans effet).

Multiples puissantes ; NLS 14 ; Création d'objets merveilleux, *zone d'antimagie*, soit *armure de mage*, soit *bouclier de la foi*, le créateur doit être du même alignement que la robe ; Prix 75 000 po ; Poids 500 g.

Robe de camelot. De prime abord, cette robe n'a rien de remarquable, mais quiconque l'enfile s'aperçoit qu'elle est composée de multiples pièces de tissu de forme et de taille différentes, un peu comme si elle avait été rapiécée à la hâte. En réalité, ces morceaux de tissu sont magiques et le porteur de la robe est le seul à les voir, à avoir conscience de leur fonction et à pouvoir les détacher (au rythme d'un par round). Chaque pièce détachée se transforme en objet réel, comme indiqué ci-dessous. Une robe de camelot nouvellement créée a toujours deux pièces de tissu représentant chacun des objets suivants :

- Corde de chanvre (15 mètres)
- Dague
- Lanterne sourde (pleine d'huile et allumée)

- Miroir (en acier poli, 1,20 m x 60 cm)

- Perche (3 mètres)

- Sac

La robe possède également 4d4 pièces de tissu supplémentaires, à déterminer sur la table suivante en lançant 1d100 pour chacun d'entre eux.

1d100 Résultat

01–07	Barque (3,50 m de long)
08–15	Bourse de 100 pièces d'or
16–22	Chiens de guerre, 2 (mêmes caractéristiques que les chiens de selle)
23–29	Coffret en argent (15 cm x 15 cm x 30 cm), valeur 500 po
30–43	Échelle en bois (7,50 m de long)
44–49	Fenêtre (1,20 m x 60 cm, jusqu'à 60 cm de renforcement)
50–57	Fosse ouverte (3 m x 3 m x 3 m)
58–65	Gemmes, 10 (100 po chacune)
66–72	Mulet (et fontes)
73–80	Parchemin de faible puissance (1 sort, déterminé aléatoirement)
81–87	Porte en fer (jusqu'à 3 m de haut et 3 m de large, barrée d'un côté ; doit être placée verticalement, après quoi elle se fixe d'elle-même)
88–96	Potion de soins importants
97–	Un bâlier portable
100	

Il est possible d'avoir plusieurs fois le même objet. Une fois enlevées de la robe, les pièces de tissu ne sont pas remplacées, pas plus que les objets qu'elles représentent.

Transmutation modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *fabrication* ; Prix 7 000 po ; Poids 500 g.

Robe de mimétisme. Il suffit d'enfiler ce vêtement pour se rendre compte qu'il possède des propriétés hors du commun. Comme son nom l'indique, la robe de mimétisme permet à qui la porte de se fondre dans le paysage, ce qui se traduit par un bonus d'aptitude de +10 aux tests de Discréption. De plus, le personnage peut, à volonté, prendre les traits d'une autre créature, comme s'il utilisait le sort *déguisement*. Cette illusion a toutefois un champ d'action restreint, en ce sens que tous les amis du porteur de la robe le voient tel qu'il est vraiment. Illusion modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *déguisement* ; Prix 30 000 po ; Poids 500 g.

Robe d'ossements. Cet objet fort utile est l'équivalent d'une *robe de camelot* pour les nécromanciens. Elle n'apparaît pas remarquable à première vue, mais une personne l'enfilant remarque qu'elle est décorée de silhouettes mortuaires représentant des créatures mortes-vivantes. Seul le porteur de la robe peut voir ces silhouettes et reconnaître les créatures qu'elles peuvent devenir une fois détachées. Détacher une silhouette la transforme en effet en une créature morte-vivante (voir la liste ci-dessous). Cette créature n'est pas sous les ordres du porteur, mais elle peut le devenir par l'intermédiaire d'un sort ou d'un renvoi des morts-vivants. Une *robe d'ossements* nouvellement créée contient deux silhouettes de chacune des créatures suivantes :

- Gobelín squelette (taille P)
- Humain (homme du peuple) squelette (taille M)
- Loup squelette (taille M)
- Gobelín zombi (taille P)
- Humain (homme du peuple) zombi (taille M)
- Loup zombi (taille M)

Nécromancie (Mal) modérée ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, *animation des morts* ; Prix 2 400 po ; Poids 500 g.

Robe étoilée. Cette robe est généralement noire ou bleu nuit et constellée d'étoiles brodées, blanches ou argentées. Elle offre trois pouvoirs à son porteur :

- Elle lui permet de se rendre physiquement dans le plan Astral, de même que tout ce qu'il porte sur lui ou à la main.
- Elle lui confère un bonus de chance de +1 à tous les jets de sauvegarde.
- Six des étoiles brodées au niveau de la poitrine peuvent être décrochées et utilisées comme des *shurikens* +5. Grâce à la robe, le personnage est automatiquement formé au maniement de ces projectiles, qui disparaissent une fois jetés (ils ne sont pas réutilisables).

Multiples puissances ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, *projectile magique*, soit *changement de plan*, soit *projection astrale* ; Prix 58 000 po ; Poids 500 g.

Robe prismatique. Le porteur de cette robe peut lui demander de prendre une succession de couleurs incroyables et mouvantes, qui s'enchaînent sans répit de haut en bas et semblent le vêtir de vagues multicolores et éblouissantes. Ces couleurs ont trois effets : elles sont source d'hébétude chez les créatures entourant

le porteur, aident ce dernier à se cacher et illuminent les environs. Une fois le mot de commande prononcé, la robe se pare de couleurs au bout de 1 round.

Pour commencer, les arcs-en-ciel qui se succèdent à la surface de la robe constituent l'équivalent d'une attaque de regard dans un rayon de 9 mètres. Toutes les créatures tournées vers le personnage sont hébétées pendant 1d4+1 rounds (jet de Volonté DD 16 pour annuler). Il s'agit là d'un effet mental de type mirage.

Chaque round de scintillement successif réduit les chances de localiser le porteur de la robe, ce dernier étant de mieux en mieux camouflé : les attaques qui devraient normalement le toucher ont 10% de chances de le rater dès le premier round, ce pourcentage augmentant de 10% par round de scintillement (jusqu'à un maximum de 50%, correspondant à un camouflage total).

Enfin, la robe éclaire dans une zone de 9 mètres de rayon.

La *robe prismatique* ne peut pas fonctionner plus de 10 rounds par jour, en continu ou non.

Illusion modérée ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, *flou, lueurs d'arc-en-ciel* ; Prix 27 000 po ; Poids 500 g.

Robe de vision totale. Cette précieuse robe a l'air on ne peut plus normale tant qu'on ne l'a pas enfilée. À partir de ce moment, son porteur est capable de voir dans toutes les directions à la fois, grâce aux dizaines d'yeux magiques qui ornent la robe. Il bénéficie également de vision dans le noir (jusqu'à 36 mètres de portée) et voit les créatures et objets invisibles ou éthérisés à la même distance (36 mètres).

La *robe de vision totale* confère également un bonus d'aptitude de +10 aux tests de Détection et de Fouille.

Son porteur conserve son bonus de Dextérité à la CA même quand il est pris au dépourvu, et il est impossible de le prendre en tenaille. Par contre, il ne peut jamais se protéger contre les attaques de regard en détournant ou en fermant les yeux.

S'ils sont lancés directement sur la robe, les sorts *lumière* et *flammes éternelles* "l'aveuglent" (autrement dit, lui font perdre ses pouvoirs) pendant 1d3 minutes, tandis que *lumière du jour* a le même effet, mais pour une durée plus importante (2d4 minutes).

Divination modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *vision lucide* ; Prix 120 000 po ; Poids 500 g.

Sac à malice. Ce petit sac a l'air vide et on ne peut plus anodin. Néanmoins, quiconque glisse la main à l'intérieur sent une petite boule de poils dans les replis du tissu. Si cette boule est retirée du sac et jetée par terre dans les 6 mètres, elle se transforme en un animal, qui sert pendant 10 minutes celui qui l'a sorti du sac (à moins qu'il ne soit tué avant ou que l'aventurier ne lui ordonne de retourner dans le sac). À la fin de ce délai, il disparaît automatiquement. L'animal peut exécuter n'importe quel tour décrit dans la compétence Dressage. Il existe trois modèles de sac, tous étant de couleur terne. Chaque sac contient des animaux différents. Référez-vous aux tables suivantes pour déterminer leur nature.

Gris		Rouille		Ocre	
1d100	Animal	1d100	Animal	1d100	Animal
01–15	Belette	01–30	Glouton	01–20	Destrier lourd
16–25	Blaireau	31–60	Loup	21–50	Lion
26–40	Chat	61–75	Ours noir	51–80	Ours brun
41–70	Chauve-souris	76–100	Sanglier	81–90	Rhinocéros
71–100	Rat			91–100	Tigre

Le destrier apparaît avec un harnais et une selle. Il accepte la personne l'ayant sorti du sac comme cavalier.

Les animaux tirés du sac sont toujours déterminés aléatoirement. Il est impossible d'en convoquer un second tant que le premier n'a pas disparu. Un sac à malice peut produire jusqu'à 10 animaux par semaine.

Invocation faible (gris et rouille) ou modérée (ocre) ; NLS 3 (gris), 5 (rouille) ou 9 (ocre) ; Création d'objets merveilleux, *convocation d'alliés naturels II* (gris), *convocation d'alliés naturels III* (rouille) ou *convocation d'alliés naturels V* (ocre) ; Prix 900 po (gris), 3 000 po (rouille) ou 6 300 po (ocre).

Sac sans fond. Ce grand sac en toile mesure environ 1,20 mètre de long sur 60 centimètres de large. Il s'ouvre sur un espace non dimensionnel (c'est-à-dire plus volumineux de l'intérieur que de l'extérieur), ce qui lui permet de contenir bien plus de choses que ses dimensions ne le laisseraient supposer. Son poids ne varie jamais, quoi que l'on mette à l'intérieur. Il dépend uniquement du modèle de sac, et c'est également ce critère qui détermine sa contenance totale :

Type de sac	Poids du sac	Contenu max. (poids)	Contenu max. (volume)	Prix de vente
1 ^{er} modèle	7,5 kg	125 kg	1,25 m ³	2 500 po
2 ^e modèle	12,5 kg	250 kg	2,5 m ³	5 000 po
3 ^e modèle	17,5 kg	500 kg	5 m ³	7 400 po
4 ^e modèle	30 kg	750 kg	7,5 m ³	10 000 po

Si le sac est surchargé ou si un objet pointu vient à le transpercer (de l'intérieur ou de l'extérieur), il perd tous ses pouvoirs et son contenu est perdu à tout jamais. Si l'on retourne un *sac sans fond*, son contenu se renverse mais il reste parfaitement utilisable. Si une créature vivante est enfermée dans le sac, elle a de l'air pendant 10 minutes, après quoi elle commence à suffoquer. Récupérer un objet à l'intérieur d'un *sac sans fond* exige une action de mouvement, sauf si le sac contient plus de choses qu'un sac à dos bien rempli (auquel cas une action complexe est nécessaire).

Si un *sac sans fond* est placé dans un *puits portable*, cela produit une déchirure dans le plan Astral ; les deux objets sont aspirés dans le vide et il n'existe aucun moyen de les récupérer, ni eux, ni leur contenu. Si, au contraire, un puits portable replié est rangé dans un *sac sans fond*, l'interaction entre les deux objets ouvre un portail à destination du plan Astral. Le puits, le sac et tout ce qui se trouve à 3 mètres à la ronde sont aspirés par la faille ainsi créée et expédiés dans le plan Astral (le puits et le sac sont irrémédiablement détruits lors de l'opération).

Invocation modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *coffre secret*.

Scarabée de protection. Ce petit médaillon en argent a la forme d'un scarabée. Il suffit de le tenir pendant 1 round pour qu'une inscription révélant qu'il s'agit d'un objet de protection apparaisse sur sa surface.

Le possesseur du scarabée gagne une résistance à la magie de 20. De plus, le bijou peut absorber des attaques de type absorption d'énergie (comme celle infligée par les coups d'un vampirien), des attaques de mort (causée par des sorts ou effets magiques de type *doigt de mort*), ou des attaques liées à l'énergie négative (comme *blessures critique*). Dès qu'il a absorbé 12 attaques de ce genre, le scarabée tombe en poussière et rien ne permet de le récupérer.

Abjuration et Nécromancie puissantes ; NLS 18 ; Création d'objets merveilleux, *protection contre la mort, résistance à la magie* ; Prix 38 000 po.

Serre-tête de lumière destructrice. Une fois par jour et sur commande, ce serre-tête en or tout simple projette une décharge de lumière brûlante (3d8 points de dégâts).

Évocation faible ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, *lumière brûlante* ; Prix 6 480 po.

Serre-tête de lumière dévastatrice. Une fois par jour et sur commande, ce serre-tête en or ouvrage projette une décharge de lumière brûlante (40 points de dégâts).

Évocation puissante ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, Quintessence des sorts, *lumière brûlante* ; Prix 23 760 po.

Serre-tête de persuasion. Ce serre-tête en argent confère à son porteur un bonus d'aptitude de +3 aux tests associés au Charisme.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *charme-personne* ; Prix 4 500 po.

Sérum de vérité. Cette potion force quiconque la boit à ne dire que la vérité pendant 10 minutes (jet de Volonté DD 13 pour annuler). Le buveur est obligé de répondre aux questions qui lui sont posées, chaque question lui offrant un nouveau jet de Volonté (également DD 13). Si l'un de ces jets de sauvegarde secondaires est réussi, le personnage reste sous l'effet du sérum mais n'est pas tenu de répondre à cette question bien précise. On ne peut lui poser qu'une question par round. Cette potion génère un effet mental de type enchantement (coercition).

Enchantement faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *zone de vérité* ; Prix 500 po.

Solvant universel. Cette substance a la propriété unique d'être capable de dissoudre de la *colle universelle*, des sacoches immobilisantes ou la substance adhésive sécrétée par un kua-toa. Appliquer le solvant est une action simple.

Transmutation puissante ; NLS 20 ; Création d'objets merveilleux, *désintégration* ; Prix 50 po.

Statuette merveilleuse. Il existe plusieurs types de *statuettes merveilleuses*, qui représentent différentes créatures. Toutes font dans les 2 ou 3 centimètres de haut (à une exception près). Il suffit de prononcer le mot de commande approprié en jetant la statuette sur le sol pour qu'elle se transforme en créature de chair et d'os (sauf indication contraire), qui sert fidèlement son maître et obéit à toutes ses directives. Sauf indication contraire, la créature comprend le commun, mais ne parle pas.

Si une *statuette merveilleuse* est cassée ou détruite sous forme de statuette, elle perd toute magie et devient inutilisable. Par contre, si elle est tuée sous forme animale, elle se retrouve en statuette et pourra de nouveau servir ultérieurement.

Chèvres d'ivoire. Ces statuettes vont par trois, toutes étant légèrement différentes. Les fonctions de chacune sont les suivantes :

- *Chèvre de la terreur.* Quand son possesseur prononce le mot de commande, cette statuette se transforme en monture ayant les mêmes caractéristiques qu'un destrier léger (mais bien plus poilue). Ses cornes sont détachables, et son cavalier peut s'en servir d'armes ; l'une d'elles est l'équivalent d'une *lance d'arçon* +3, l'autre d'une *épée longue* +5. En situation de combat, cette chèvre justifie son nom en dégageant une aura de *terreur* dans un rayon de 9 mètres (comme le sort du même nom, jet de Volonté DD 15 pour effet partiel). On peut s'en servir une fois tous les quinze jours, pour un maximum de 3 heures à chaque fois.

• *Chèvre des titans*. Cette statuette se transforme en chèvre monstrueuse, plus grosse qu'un taureau et dont les caractéristiques sont les mêmes que celles d'un destrier noir, sauf qu'elle peut également combattre à l'aide de ses cornes acérées (deux attaques supplémentaires, infligeant 1d8+4 points de dégâts chacune). Si la chèvre charge, elle ne peut attaquer qu'à l'aide de ses cornes, mais si elle touche, elle bénéficie d'un bonus de +6 points de dégâts à chaque coup au but. Elle ne peut être appelée qu'une fois par mois, pour 12 heures seulement.

• *Chèvre de voyage*. Cette statuette se transforme en monture rapide et résistante à l'effort, dont les caractéristiques sont les mêmes que celles d'un cheval lourd, même si son apparence diffère sensiblement. Elle peut voyager un maximum d'un jour par semaine, en continu ou par périodes ne dépassant pas un total de 24 heures. Une fois ce temps écoulé, elle retrouve sa forme de statuette pendant au moins 24 heures (voire plus si la semaine entière n'était pas écoulée lors de son utilisation précédente).

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *animation d'objets* ; Prix 21 000 po.

Chien d'onyx. Dès que son propriétaire prononce le mot de commande, cette statuette se transforme en chien possédant les caractéristiques d'un chien de selle, si ce n'est qu'il a une valeur d'Intelligence de 8, qu'il peut communiquer en commun et qu'il possède des facultés visuelles et olfactives hors du commun (il a le pouvoir spécial odorat et bénéficie d'un bonus de +4 aux tests de Détection et de Fouille). Enfin, il dispose de la vision dans le noir (jusqu'à 18 mètres) et voit l'invisible (comme à l'aide du sort *détection de l'invisibilité*). On peut l'appeler une fois par semaine, pour une période de 6 heures maximum. Il n'obéit qu'à son maître.

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *animation d'objets* ; Prix 15 500 po.

Corbeau d'argent. Dès qu'on prononce le mot de commande, cette statuette se transforme en corbeau, mais tout en gardant sa consistance métallique (ce qui lui confère une solidité de 10). Un autre mot de commande permet de l'envoyer délivrer un message, comme tout animal affecté par le sort messager animal. Sinon, il obéit aux ordres de son maître mais ne possède pas de pouvoirs spéciaux ni de facultés télépathiques. Il peut rester en corbeau pour un total de 24 heures par semaine, durée pas nécessairement continue.

Enchantement et Transmutation modérés ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, *animation d'objets, messager animal* ; Prix 3 800 po.

Destrier d'obsidienne. Cette statuette est en réalité un petit bloc informe de pierre noire. Il faut l'étudier de près pour se rendre compte qu'elle ressemble vaguement à une sorte de quadrupède. Toutefois, dès que le mot de commande est prononcé, elle se transforme en monture fantastique. Ses caractéristiques sont les mêmes que celles d'un destrier lourd, si ce n'est qu'elle peut également utiliser les pouvoirs suivants, à volonté et au rythme d'un par round : *vol supérieur, changement de plan et forme éthérée*. Le destrier accepte qu'on le monte, mais si son cavalier est d'alignement bon, il a 10% de chances par utilisation de l'amener contre son gré dans l'un des plans inférieurs et de se retransformer automatiquement en statuette. On peut faire appel au *destrier d'obsidienne* une fois par semaine, pour un maximum de 24 heures d'usage continu. À noter que si la monture passe dans le plan Éthétré ou change de plan, son cavalier la suit. Cette statuette permet donc de se déplacer entre les plans.

Invocation et Transmutation modérées ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, *animation d'objets, changement de plan, forme éthérée, vol supérieur* ; Prix 28 500 po.

Eléphant de marbre. Cette statuette est de loin la plus grande de toutes, puisqu'elle fait environ la taille d'une main d'homme. Dès que son possesseur prononce le mot de commande, elle grandit rapidement et se transforme en éléphant. L'animal obéit fidèlement à son maître, que celui-ci s'en serve de bête de somme, de monture ou d'allié au combat.

On peut faire appel au pouvoir de la statuette jusqu'à quatre fois par mois, pour une durée maximale de 24 heures à chaque fois.

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *animation d'objets* ; Prix 17 000 po.

Griphon de bronze. Une fois animé, le *griffon de bronze* se comporte en tout point comme un griffon normal, obéissant au propriétaire de la statuette. On peut faire appel à lui deux fois par semaine, pour un maximum de 6 heures à chaque fois. Quand ce laps de temps est écoulé (ou quand le mot de commande est prononcé), le griffon de bronze se retransforme en minuscule statuette.

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *animation d'objets* ; Prix 10 000 po.

Hibou de chrysolite. En fonction du mot de commande utilisé, cette statuette peut se transformer en grand duc (utilisez les caractéristiques de la chouette) ou en hibou géant. La transformation peut s'effectuer une fois par jour, pour une durée maximale de 8 heures à chaque fois. Néanmoins, la statuette perd tout son pouvoir après trois transformations en hibou géant. Le grand duc communique télépathiquement avec son maître, l'informant de tout ce qu'il voit ou entend (mais n'oubliez pas que son intelligence limitée peut être une source de différences d'interprétation entre lui et son propriétaire).

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *animation d'objets* ; Prix 9 100 po.

Lions d'or. Ces statuettes vont par deux. Quand on prononce le mot de commande, elles donnent naissance à deux lions adultes. S'ils meurent au combat, il est impossible de les rappeler tant qu'une semaine entière n'est pas écoulée. Sinon, ils peuvent être utilisés une fois par jour, pour 1 heure maximum. Ils se transforment dans les deux sens dès que leur propriétaire prononce le mot de commande.

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *animation d'objets* ; Prix 16 500 po.

Mouche d'ébène. Quand on l'anime, la *mouche d'ébène* devient une mouche grosse comme un poney, et dont les caractéristiques sont celles d'un hippogriffe (DV, CA, vitesse de déplacement, charge transportable, etc. Elle est incapable de combattre. Elle peut être utilisée trois fois par semaine, pour un maximum de 12 heures à chaque fois. Quand ce laps de temps est écoulé (ou quand le mot de commande est prononcé), la *mouche d'ébène* se retrouve en minuscule statuette.

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *animation d'objets* ; Prix 10 000 po.

Suaire de désintégration. Ces draps funéraires sont coupés dans du tissu finement tissé. Une fois qu'on a placé un cadavre dans le suaire, un mot de commande permet de le transformer en poussière. La magie du suaire ne peut servir qu'une fois, après quoi il redevient un drap ordinaire, bien que de qualité.

Transmutation puissante ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, *désintégration* ; Prix 6 600 po ; Poids 5 kg.

Submersible du crabe. Cet objet a l'air d'un énorme tonneau en fer hermétiquement scellé, mais un petit loquet extrêmement difficile à trouver (test de Fouille de DD 20) ouvre un panneau (en réalité, une écoutille) à l'une de ses extrémités. Quiconque se glisse à l'intérieur en rampant se retrouve face à 10 leviers dénués de la moindre inscription :

Levier (1d10) Fonction

- | | |
|----|--|
| 1 | Déploie/rétrécit les pattes et la queue |
| 2 | Ouvre/ferme le hublot frontal |
| 3 | Ouvre/ferme les hublots latéraux |
| 4 | Déploie/rétrécit les pinces et les antennes |
| 5 | Referme brusquement les pinces |
| 6 | Avant/arrière |
| 7 | Virage à droite/à gauche |
| 8 | Ouvre/ferme les "yeux" (éclairant à l'aide du sort <i>flamme éternelle</i>) |
| 9 | Fait monter/descendre le submersible sous l'eau |
| 10 | Ouvre/ferme l'écouille |

Le submersible a le profil suivant : pv 200 ; solidité 15 ; VD 6 m, nage 6 m ; CA 20 (-1 taille, +11 naturelle), Att 2 pinces (+12 corps à corps, 2d8).

Il faut une action complexe pour actionner un levier, et aucun levier ne peut être actionné plus d'une fois par round. Mais comme deux personnes de taille M peuvent se glisser dans le submersible, celui-ci a la possibilité de se déplacer et d'attaquer au cours d'un même round (il suffit de se répartir les commandes). Le *submersible du crabe* peut opérer jusqu'à une profondeur de 300 mètres. Il contient suffisamment d'air pour que son équipage puisse respirer 1d4+1 heures durant (deux fois plus s'il n'y a qu'un seul personnage à l'intérieur). Quand tous ses appendices sont déployés, il ressemble à un homard géant.

Évocation et Transmutation puissantes ; NLS 19 ; Création d'objets merveilleux, *animation d'objets, flamme éternelle*, degré de maîtrise de 8 en Connaissances (architecture et ingénierie) ; Prix 90 000 po ; Poids 250 kg.

Tapis volant. Ce tapis peut se déplacer dans les airs comme s'il était affecté par un sort de *vol supérieur* de durée illimitée. La taille, les capacités de transport et la vitesse de déplacement des divers modèles de tapis volant sont indiquées sur la table ci-après. Splendidement tissé, chaque tapis est activé par un mot de commande qui lui est propre. S'il se trouve suffisamment près pour entendre son propriétaire, celui-ci peut l'activer à distance, auquel cas il ne lui reste plus qu'à contrôler le tapis à la voix.

Taille	Capacité	Vitesse	Poids	Prix de vente
1,50 m x 1,50 m	100 kg	12 m	4 kg	20 000 po
1,50 m x 3 m	200 kg	12 m	7,5 kg	35 000 po
3 m x 3 m	400 kg	12 m	15 kg	60 000 po

Un *tapis volant* peut porter jusqu'au double de sa capacité, mais cela réduit sa vitesse à 9 mètres. Bien que sa manœuvrabilité soit moyenne, un *tapis volant* peut tout de même faire du sur place.

Transmutation modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *vol supérieur, permanence*.

Timbales de panique. Ces timbales mesurent une petite cinquantaine de centimètres de diamètre et sont montées sur un pied. Elles vont toujours par paire et n'ont a priori rien de remarquable. Pourtant, si l'on joue des deux en même temps, toutes les créatures distantes de 36 mètres ou moins (sauf celles qui se trouvent dans une zone de 6 mètres autour des timbales) sont affectées par le sort *terreur* (jet de Volonté de DD 16 pour effet réduit). Les *timbales de panique* ne peuvent être utilisées qu'une fois par jour.

Nécromancie modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *terreur* ; Prix 30 000 po ; Poids 5 kg la paire.

Traité d'autorité et d'influence. Ce gros ouvrage explique longuement comment persuader et inspirer les autres. De plus, une magie puissante a été intégrée au texte. Quiconque lit ce livre (ce qui exige un minimum de 48 heures réparties sur 6 jours) bénéficie d'un bonus inné à sa valeur de Charisme (la valeur exacte de ce bonus, comprise entre +1 et +5, dépend du type de manuel). Une fois l'ouvrage lu, toute magie disparaît de ses pages et il devient un livre on ne peut plus normal.

Évocation puissante (si *miracle* est utilisé) ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, soit *souhait*, soit *miracle* ; Prix 27 500 po (+1), 55 000 po (+2), 82 500 po (+3), 110 000 po (+4) ou 137 500 po (+5) ; Coût 1 250 po + 5 100 PX (+1), 2 500 po + 10 200 PX (+2), 3 750 po + 15 300 PX (+3), 5 000 po + 20 400 PX (+4) ou 6 250 po + 25 500 PX (+5). Poids 2,5 kg.

Traité de compréhension. Ce gros ouvrage recèle de nombreux conseils pour développer son instinct et ses perceptions. De plus, une magie puissante a été intégrée au texte. Quiconque lit ce livre (ce qui exige un minimum de 48 heures réparties sur 6 jours) bénéficie d'un bonus inné à sa valeur de Sagesse (la valeur exacte de ce bonus, comprise entre +1 et +5, dépend du type de manuel). Une fois l'ouvrage lu, toute magie disparaît de ses pages et il devient un livre on ne peut plus normal.

Évocation puissante (si *miracle* est utilisé) ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, soit *souhait*, soit *miracle* ; Prix 27 500 po (+1), 55 000 po (+2), 82 500 po (+3), 110 000 po (+4) ou 137 500 po (+5) ; Coût 1 250 po + 5 100 PX (+1), 2 500 po + 10 200 PX (+2), 3 750 po + 15 300 PX (+3), 5 000 po + 20 400 PX (+4) ou 6 250 po + 25 500 PX (+5). Poids 2,5 kg.

Traité de création des golems. Un *traité de création des golems* contient des informations, des incantations et des forces magiques qui peuvent aider un personnage à créer un golem. Les informations qu'il fournit confèrent un bonus d'aptitude de +5 sur les tests de compétence nécessaires à la fabrication du corps du golem. L'ouvrage propose également les sorts nécessaires à la création du golem ainsi que l'usage effectif du don *Création de créature artificielle* pendant la création du golem et fournit une augmentation du niveau de lanceur de sorts effectif dans le but de créer le golem. Tout golem créé à l'aide du *traité de création des golems* ne coûte aucun PX au personnage, puisque les PX nécessaires sont déjà « contenus » dans l'ouvrage et qu'il les « dépense » lors de la création.

Les sorts contenus dans un *traité de création des golems* nécessite un potentiel magique et ne peuvent être activés que pour aider à la construction d'un golem. Le coût du livre ne comprend pas le prix des matériaux utilisés pour construire le corps du golem. Une fois que la fabrication du golem est achevée, les pages du traité s'effacent et le livre est consumé par le feu. Les cendres doivent être saupoudrées sur le golem pour qu'il s'anime.

Traité de création des golems d'argile. Ce livre contient les sorts *animation d'objets*, *bénédiction*, *communion*, *prière* et *résurrection*. Le lecteur obtient un bonus de +2 à son niveau de lanceur de sorts pour ce qui est de créer un golem d'argile. L'ouvrage fournit 1 540 PX pour la création d'un golem d'argile.

Divination, Enchantement, Invocation et Transmutation modérés ; NLS 11 ; Création de créature artificielle, niveau 11 de lanceur de sorts, *animation d'objets*, *bénédiction*, *communion*, *prière*, *résurrection* ; Prix 12 000 po ; Coût 2 150 po + 1 712 PX ; Poids 2,5 kg.

Traité de création des golems de chair. Ce livre contient les sorts *animation des morts*, *force de taureau*, *quête* et *souhait limité*. Le lecteur obtient un bonus de +1 à son niveau de lanceur de sorts pour ce qui est de créer un golem de chair. L'ouvrage fournit 780 PX pour la création d'un golem de chair.

Enchantement, Nécromancie (Mal) et Transmutation modérés ; NLS 8 ; Création de créature artificielle, niveau 8 de lanceur de sorts, *animation des morts*, *force de taureau*, *quête*, *souhait limité* ; Prix 8 000 po ; Coût 2 050 po + 944 PX ; Poids 2,5 kg.

Traité de création des golems de fer. Ce livre contient les sorts *brume mortelle*, *métamorphose universelle*, *quête* et *souhait limité*. Le lecteur obtient un bonus de +4 à son niveau de lanceur de sorts pour ce qui est de créer un golem de fer. L'ouvrage fournit 5 600 PX pour la création d'un golem de fer.

Enchantement, Invocation et Transmutation puissants ; NLS 16 ; Création de créature artificielle, niveau 16 de lanceur de sorts, *brume mortelle*, *métamorphose universelle*, *quête*, *souhait limité* ; Prix 35 000 po ; Coût 3 500 po + 5 880 PX ; Poids 2,5 kg.

Traité de création des golems de pierre. Ce livre contient les sorts *lenteur*, *métamorphose universelle*, *quête* et *souhait limité*. Le lecteur obtient un bonus de +3 à son niveau de lanceur de sorts pour ce qui est de créer un golem de pierre. L'ouvrage fournit 3 400 PX pour la création d'un golem de pierre.

Abjuration et Enchantement puissants ; NLS 14 ; Création de créature artificielle, niveau 14 de lanceur de sorts, *quête*, *symbole d'étourdissement*, *zone d'antimagie* ; Prix 22 000 po ; Coût 2 500 po + 3 600 PX ; Poids 2,5 kg.

Traité de création des golems de pierre monumentaux. Ce livre contient les sorts *lenteur*, *métamorphose universelle*, *quête* et *souhait limité*. Le lecteur obtient un bonus de +3 à son niveau de lanceur de sorts pour ce qui est de créer un golem de pierre monumental. L'ouvrage fournit 7 640 PX pour la création d'un golem de pierre monumental.

Abjuration et Enchantement puissants ; NLS 16 ; Création de créature artificielle, niveau 16 de lanceur de sorts, *quête*, *symbole d'étourdissement*, *zone d'antimagie* ; Prix 44 000 po ; Coût 2 900 po + 7 872 PX ; Poids 2,5 kg.

Traité de perspicacité. Ce gros ouvrage multiplie les conseils et les exercices permettant d'améliorer sa mémoire et sa logique. De plus, une magie puissante a été intégrée au texte. Quiconque lit ce livre (ce qui exige un minimum de 48 heures réparties sur 6 jours) bénéficie d'un bonus inné à sa valeur d'Intelligence (la valeur exacte de ce bonus, comprise entre +1 et +5, dépend du type de manuel). Une fois l'ouvrage lu, toute magie disparaît de ses pages et il devient un livre on ne peut plus normal.

Évocation puissante (si *miracle* est utilisé) ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, soit *souhait*, soit *miracle* ; Prix 27 500 po (+1), 55 000 po (+2), 82 500 po (+3), 110 000 po (+4) ou 137 500 po (+5) ; Coût 1 250 po + 5 100 PX (+1), 2 500 po + 10 200 PX (+2), 3 750 po + 15 300 PX (+3), 5 000 po + 20 400 PX (+4) ou 6 250 po + 25 500 PX (+5). Poids 2,5 kg.

Urne du mauvais génie. Le plus souvent en laiton ou en bronze, cette urne est fermée par un bouchon en plomb arborant des sceaux spéciaux. Une mince volute de fumée s'en échappe en permanence. Quand on l'ouvre, le mauvais génie enfermé à l'intérieur, un efrit, en sort aussitôt. Jetez 1d100. Il y a 10% de chances (sur un résultat de 01–10) pour que l'efrit soit fou de rage et attaque immédiatement. À l'inverse, il a également 10% de chances (91–100) d'accorder trois *souhaits* à la personne qui l'a libéré. Dans ces deux cas, il disparaît dès que le combat s'achève ou que les vœux ont été accordés. Le reste du temps (sur un résultat de 11–90), il sert loyalement le possesseur de l'urne pendant un maximum de 10 minutes par jour (ou jusqu'à sa mort). Rejouez le dé chaque fois que l'urne est ouverte afin de voir comment se comporte le mauvais génie.

Invocation puissante ; NLS 14 ; Création d'objets merveilleux, *convocation de monstres VII* ; Prix 145 000 po ; Poids 500 g.

Urne fumigène. Cette urne métallique ressemble à une urne du mauvais génie, mais elle ne fait que dégager de la fumée. Si quelqu'un ôte le bouchon, un épais nuage noir se forme en 1 round, occupant une étendue de 15 mètres de rayon autour de l'urne. Si celle-ci n'est pas rebouchée, la fumée se répand au rythme de 3 mètres par round, jusqu'à ce que le nuage ait atteint un rayon maximal de 30 mètres. À partir de ce moment, il cesse de croître, mais se renouvelle constamment tant que l'urne est ouverte. Pour chasser la fumée, l'urne doit être rebouchée en prononçant le mot de commande. Un vent modéré (15 km/h) disperse la fumée en 4 rounds et un vent important (30 km/h) en seulement un round.

Transmutation faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *pyrotechnie* ; Prix 5 400 po ; Poids 500 g.

Yeux d'anathème. Ces lentilles de cristal se fixent sur les yeux de leur porteur et lui permettent, une fois par round, de lancer le sort *anathème* sur une créature dont il croise le regard. Les règles sont les mêmes que pour une attaque de regard intentionnelle. Les personnes qui regardent le porteur des *yeux d'anathème* ne risquent rien. Si la cible rate un jet de Volonté (DD 11), elle subit les effets du sort *anathème*. Si le personnage ne possède qu'une seule lentille, le DD de l'effet magique tombe à 10. Par contre, s'il possède les deux, il bénéficie en permanence du pouvoir de *perception de la mort* et peut lancer *terreur* (jet de sauvegarde DD 16 pour effet partiel) une fois par semaine.

Nécromancie modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *anathème*, *perception de la mort*, *terreur* ; Prix 25 000 po.

Yeux de charme. Ces lentilles de cristal se fixent sur les yeux de leur porteur, qui peut ensuite lancer *charme-personne* rien qu'en croisant le regard de ses cibles (une par round). Si celles-ci ratent un jet de Volonté (DD 16), elles se retrouvent charmées. Si le personnage ne possède qu'une seule lentille, le DD du jet de sauvegarde tombe à 10.

Enchantement modéré ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, Augmentation d'intensité, *charme-personne* ; Prix 56 000 po pour une paire.

Yeux de lynx. Ces lentilles taillées dans un cristal spécial se fixent sur les yeux de leur porteur, à qui elles confèrent un bonus d'aptitude de +5 aux tests de Détection. Si un personnage ne porte qu'une seule lentille, il est pris d'étourdissement pendant 1 round, après quoi il peut s'en servir normalement à condition de garder l'autre œil fermé. Rien ne l'empêche bien évidemment d'enlever la lentille afin d'y voir normalement, ou de mettre la seconde pour bénéficier pleinement du pouvoir de cet objet.

Divination faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *clairaudience/clairvoyance* ; Prix 2 500 po.

Yeux de pétrification. Ces lentilles taillées dans un cristal spécial se fixent sur les yeux de leur porteur, lui permettant de pétrifier ses adversaires d'un seul regard (jet de Vigueur DD 19 pour annuler), comme un basilic. Ce pouvoir est utilisable un maximum de 10 rounds par jour. Il ne fonctionne que si l'utilisateur possède les deux lentilles.

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *pétrification* ; Prix 98 000 po.

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Parchemins, potions, sceptres

Parchemins

Un parchemin est un sort (ou une série de sorts) transcrit sur le papier. Chaque sort écrit sur un parchemin ne peut être utilisé qu'une seule et unique fois, les symboles magiques s'effaçant au fur et à mesure qu'on les lit. L'activation d'un parchemin est très proche de l'incantation d'un sort.

Présentation. Un parchemin est une feuille épaisse de vélin ou de papier de qualité. Une surface de 20 cm par 30 cm peut accueillir un sort. Le parchemin est renforcé en haut et en bas par une bande de cuir dépassant légèrement sur les côtés. Un parchemin proposant plusieurs sorts a la même largeur mais gagne 30 cm en longueur pour chaque nouveau sort. Les parchemins à trois sorts ou plus sont souvent renforcés par de fines baguettes en lieu et place des bandes de cuir. Un parchemin a une CA de 9, 1 point de résistance, une solidité de 0 et le test de Force pour le casser a un DD de 8.

Afin de protéger un parchemin, on l'enroule en partant des deux extrémités, ce qui constitue un double cylindre (cette méthode permet de le dérouler plus rapidement). Le parchemin est ensuite placé dans un tube ou étui, pouvant être en ivoire, en jade, en cuir, en métal ou en bois. La plupart des étuis arborent un ou plusieurs symboles identifiant clairement le propriétaire du parchemin et/ou les sorts que contient ce dernier. Ces symboles sont souvent piégés magiquement.

Activation. Pour activer un parchemin, il faut lire le sort qu'il contient, ce qui ne peut se faire qu'à plusieurs conditions.

Déchiffrer le texte. Le personnage doit commencer par déchiffrer le texte du parchemin pour savoir quel sort il contient. Cela nécessite un jet d'Art de la magie (DD 20 + niveau du sort) ou l'utilisation du sort *lecture de la magie*.

Le fait de déchiffrer un parchemin n'active pas sa magie, sauf dans le cas d'un parchemin maudit. Le personnage peut déchiffrer un parchemin à l'avance. Une fois cela fait, il peut l'utiliser à tout moment.

Activer le sort. Pour activer le parchemin, il faut y lire le sort. Le personnage doit bien évidemment être capable de voir et de lire ce qui est écrit sur le parchemin.

Le personnage n'a pas besoin de composantes matérielles ou de focaliseur (le créateur de l'objet s'est occupé de cette partie de l'incantation au moment de l'écrire). Notez que certains sorts ne fonctionnent que si on les lance sur un objet. Dans ce cas, l'utilisateur doit posséder l'objet en question. Un personnage tentant de lire un parchemin peut être interrompu comme s'il jetait un sort préparé normalement. Utiliser un parchemin compte comme l'incantation d'un sort pour les risques d'échec des sorts profanes engendrés par une armure.

Pour pouvoir activer un parchemin, son utilisateur doit satisfaire aux conditions suivantes :

- Le sort doit être du bon type (profane ou divin). Les pratiquants de la magie profane (magiciens, ensorceleurs et bardes) ne peuvent utiliser que les parchemins de magie profane, de même que les pratiquants de la magie divine (prêtres, druides, paladins et rôdeurs) ne peuvent utiliser que les parchemins de magie divine. (Le type de parchemin que crée un personnage est déterminé par sa classe.)
- Le sort doit appartenir à la liste des sorts de la classe du personnage.
- Le personnage doit avoir la valeur nécessaire dans la caractéristique primordiale correspondant au sort.

Si l'utilisateur satisfait aux trois conditions précédentes et si son niveau de lanceur de sorts est au moins égal à celui du parchemin, il active la magie à coup sûr. S'il satisfait aux conditions mais si son niveau de lanceur de sorts est inférieur à celui du parchemin, il doit effectuer un test de niveau de lanceur de sorts (DD = niveau de lanceur de sorts du parchemin +1). S'il le réussit, il lance le sort normalement. Par contre, en cas d'échec, il doit impérativement réussir un jet de Sagesse (DD 5) pour éviter un incident (voir ci-dessous). Un 1 naturel au jet constitue toujours un échec, quels que soient les modificateurs dont le personnage dispose.

Déterminer l'effet. Un sort lancé à partir d'un parchemin fonctionne exactement comme un sort préparé et lancé normalement. Partez du principe que le niveau de lanceur de sorts du parchemin est égal au niveau minimal pour lancer le sort (c'est-à-dire, généralement, le double du niveau du sort moins 1), sauf si le personnage qui le rédige désire qu'il en soit autrement.

Les symboles magiques s'effacent dès qu'on lit le parchemin.

Incident. En cas d'incident, le sort écrit sur le parchemin a un effet inverse ou défavorable parmi l'une des possibilités qui suivent.

- L'utilisateur est frappé par une décharge d'énergie qui lui inflige 1d6 points de dégâts par niveau du sort.

- Le sort frappe l'utilisateur ou l'un de ses alliés plutôt que la cible souhaitée (il affecte un adversaire dans le cas d'un sort bénéfique dont l'utilisateur souhaitait profiter).
- Le sort prend effet en un point déterminé au hasard (mais compris dans les limites de portée).
- Son effet est contraire à celui qu'il devrait normalement avoir. Par exemple, une *boule de feu* pourra libérer une vague de froid n'infligeant aucun dégât, ou encore un rayonnement d'énergie rendant des points de vie aux créatures blessées.
- Le personnage est victime d'un effet mineur ayant un rapport avec le sort. Un tel effet se prolonge rarement au-delà de la durée initiale du sort (2d10 minutes pour un sort instantané). À noter que le sort lui-même ne fonctionne pas.
- L'énergie du sort fait apparaître un ou plusieurs objets totalement inutiles.
- Le sort fonctionne bel et bien, mais à retardement. Il prend effet dans les 1d12 heures suivant la lecture du parchemin. Si l'utilisateur devait être le sujet du sort, celui-ci fonctionne normalement. Sinon, il part dans la direction du sujet ou de la cible et se déclenche au maximum de sa portée (dans le cas, fort probable, où le sujet s'est déplacé depuis la lecture du parchemin).

Détermination aléatoire. Plusieurs sorts profanes ont un niveau différent selon qu'ils sont lancés par un ensorceleur, un magicien ou un barde. Ces sorts apparaissent sur la table au niveau approprié pour les ensorceleurs et magiciens. On considère en effet que la plupart des bardes ne s'intéressent pas à l'écriture de parchemins.

De même, plusieurs sorts divins ont un niveau différent selon qu'ils sont lancés par un druide, un prêtre, un paladin ou un rôdeur. Ces sorts apparaissent sur la *Table : parchemins de magie divine* au niveau approprié pour les druides et prêtres. On considère en effet que la plupart des paladins et des rôdeurs ne s'intéressent pas à l'écriture de parchemins.

Les sorts divins qui sont lancés à des niveaux différents par les druides et les prêtres apparaissent sur la table au niveau approprié pour les prêtres, qu'on considère comme étant le choix par défaut.

Beaucoup de sorts existent sous forme divine ou profane, selon la classe du lanceur. Ces sorts apparaissent une fois sur chaque table, au niveau approprié pour leur classe divine ou leur classe profane.

Table : type de parchemin

1d100 Type de magie

01–70	Profane
71–	Divine
100	

Table : nombre de sorts par parchemin

Puissance du parchemin Nombre de sorts

Faible	1d3 sorts
Intermédiaire	1d4 sorts
Grande	1d6 sorts

Table : niveau des sorts d'un parchemin

Faible Intermédiaire Puissant Niveau du sort Niveau de lanceur de sorts¹

01–05	—	—	0	1
06–50	—	—	1 ^{er}	1
51–95	01–05	—	2 ^e	3
96–100	06–65	—	3 ^e	5
—	66–95	01–05	4 ^e	7
—	96–100	06–50	5 ^e	9
—	—	51–70	6 ^e	11
—	—	71–85	7 ^e	13
—	—	86–95	8 ^e	15
—	—	96–100	9 ^e	17

1 Le niveau de lanceur de sorts indiqué est uniquement valable pour un magicien, un prêtre ou un druide.

Table : parchemins de magie profane

Sorts profanes du niveau 0

1d100	Sort	Prix de vente
01–04	<i>Aspersion acide</i>	12 po 5 pa
05–06	<i>Berceuse</i>	12 po 5 pa
07–08	<i>Convocation d'instrument</i>	12 po 5 pa
09–12	<i>Destruction de mort-</i>	12 po 5 pa

	<i>vivant</i>	
13–19	<i>Détection de la magie</i>	12 po 5 pa
20–23	<i>Détection du poison</i>	12 po 5 pa
24–27	<i>Fatigue</i>	12 po 5 pa
28–31	<i>Hébètement</i>	12 po 5 pa
32–36	<i>Illumination</i>	12 po 5 pa
37–42	<i>Lecture de la magie</i>	12 po 5 pa
43–48	<i>Lumière</i>	12 po 5 pa
49–53	<i>Lumières dansantes</i>	12 po 5 pa
54–58	<i>Manipulation à distance</i>	12 po 5 pa
59–63	<i>Message</i>	12 po 5 pa
64–68	<i>Ouverture/fermeture</i>	12 po 5 pa
69–73	<i>Prestidigitation</i>	12 po 5 pa
74–77	<i>Rayon de givre</i>	12 po 5 pa
78–82	<i>Réparation</i>	12 po 5 pa
83–84	<i>Repérage</i>	12 po 5 pa
85–91	<i>Résistance</i>	12 po 5 pa
92–95	<i>Signature magique</i>	12 po 5 pa
96–	<i>Son imaginaire</i>	12 po 5 pa
100		

Sorts profanes du 1^{er} niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01–03	<i>Agrandissement</i>	25 po
04–06	<i>Alarme</i>	25 po
07	<i>Alignement indétectable</i>	50 po
08–10	<i>Arme magique</i>	25 po
11–13	<i>Armure de mage</i>	25 po
14–15	<i>Aura magique</i>	25 po
16–17	<i>Bouclier</i>	25 po
18–19	<i>Brume de dissimulation</i>	25 po
20–22	<i>Charme-personne</i>	25 po
23–25	<i>Compréhension des langages</i>	25 po
26	<i>Confusion mineure</i>	50 po
27–28	<i>Contact glacial</i>	25 po
29–30	<i>Convocation de monstres I</i>	25 po
31–32	<i>Corde animée</i>	25 po
33–34	<i>Couleurs dansantes</i>	25 po
35–36	<i>Coup au but</i>	25 po
37–38	<i>Décharge électrique</i>	25 po
39–41	<i>Déguisement</i>	25 po
42–43	<i>Détection des morts-vivants</i>	25 po
44–46	<i>Détection des passages secrets</i>	25 po
47–49	<i>Disque flottant</i>	25 po
50–51	<i>Effacement</i>	25 po
52–54	<i>Endurance aux énergies destructives</i>	25 po
55	<i>Feuille morte</i>	25 po
56–57	<i>Frayeur</i>	25 po
58–59	<i>Graisse</i>	25 po
60–61	<i>Hypnose</i>	25 po
62–63	<i>Identification</i>	125 po
64–65	<i>Image silencieuse</i>	25 po
66–67	<i>Mains brûlantes</i>	25 po
68–70	<i>Monture</i>	25 po
71–72	<i>Projectile magique</i>	25 po
73–74	<i>Protection contre la Loi</i>	25 po
75–76	<i>Protection contre le Bien</i>	25 po
77–78	<i>Protection contre le Chaos</i>	25 po
79–80	<i>Protection contre le Mal</i>	25 po

81–82	<i>Rapetissement</i>	25 po
83–84	<i>Rayon affaiblissant</i>	25 po
85–86	<i>Regain d'assurance</i>	50 po
87–89	<i>Repli expéditif</i>	25 po
90–91	<i>Saut</i>	25 po
92–93	<i>Serviteur invisible</i>	25 po
94	<i>Soins légers</i>	50 po
95–96	<i>Sommeil</i>	25 po
97–98	<i>Ventriloquie</i>	25 po
99–	<i>Verrouillage</i>	25 po
100		

Sorts profanes du 2^e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
01	<i>Apaisement des émotions</i>	200 po
02	<i>Baiser de la goule</i>	150 po
03	<i>Bouche magique</i>	160 po
04	<i>Bourrasque</i>	150 po
05	<i>Cacophonie</i>	200 po
06–07	<i>Cécité/surdité</i>	150 po
08–09	<i>Contrôle mineur des morts-vivants</i>	150 po
10–11	<i>Convocation de monstres II</i>	150 po
12	<i>Corde enchantée</i>	150 po
13–15	<i>Déblocage</i>	150 po
16–18	<i>Détection de l'invisibilité</i>	150 po
19–20	<i>Détection de pensées</i>	150 po
21	<i>Détection faussée</i>	150 po
22	<i>Discours captivant</i>	200 po
23	<i>Dissimulation d'objet</i>	150 po
24	<i>Effroi</i>	150 po
25–27	<i>Endurance de l'ours</i>	150 po
28	<i>Flamme éternelle</i>	200 po
29–30	<i>Flèche acide</i>	150 po
31–32	<i>Flou</i>	150 po
33–35	<i>Force de taureau</i>	150 po
36	<i>Fou rire</i>	150 po
37	<i>Fracassemment</i>	150 po
38–40	<i>Grâce féline</i>	150 po
41	<i>Hébététement de monstre</i>	150 po
42	<i>Hypnose des animaux</i>	200 po
43	<i>Idiotie</i>	150 po
44	<i>Image imparfaite</i>	150 po
45–46	<i>Image miroir</i>	150 po
47–49	<i>Invisibilité</i>	150 po
50–51	<i>Lévitation</i>	150 po
52	<i>Localisation d'objet</i>	150 po
53–54	<i>Lueurs hypnotiques</i>	150 po
55	<i>Main spectrale</i>	150 po
56	<i>Messager animal</i>	200 po
57–58	<i>Modification d'apparence</i>	150 po
59	<i>Nappe de brouillard</i>	150 po
60–61	<i>Nuée grouillante</i>	150 po
62–63	<i>Pattes d'araignée</i>	150 po
64	<i>Piège illusoire</i>	200 po
65–66	<i>Poussière scintillante</i>	150 po
69–69	<i>Protection contre les projectiles</i>	150 po
70–71	<i>Pyrotechnie</i>	150 po
72	<i>Ralentissement du poison</i>	200 po
73–74	<i>Rayon ardent</i>	150 po

75–77	<i>Résistance aux énergies destructives</i>	150 po
78–80	<i>Ruse du renard</i>	150 po
81–83	<i>Sagesse du hibou</i>	150 po
84	<i>Silence</i>	200 po
85–86	<i>Simulacre de vie</i>	150 po
87	<i>Soins modérés</i>	200 po
88–89	<i>Sphère de feu</i>	150 po
90–92	<i>Splendeur de l'aigle</i>	150 po
93	<i>Ténèbres</i>	150 po
94–95	<i>Toile d'araignée</i>	150 po
96	<i>Vent de murmures</i>	150 po
97	<i>Verrou du mage</i>	175 po
98–100	<i>Vision dans le noir</i>	150 po

Sorts profanes du 3^e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
1–2	<i>Abri</i>	375 po
3–5	<i>Affûtage</i>	375 po
6–7	<i>Antidétection</i>	425 po
8–10	<i>Arme magique suprême</i>	375 po
11	<i>Bagou</i>	525 po
12–13	<i>Baiser du vampire</i>	375 po
14–15	<i>Boule de feu</i>	375 po
16–17	<i>Cercle magique contre la Loi</i>	375 po
18–19	<i>Cercle magique contre le Bien</i>	375 po
20–21	<i>Cercle magique contre le Chaos</i>	375 po
22–23	<i>Cercle magique contre le Mal</i>	375 po
24–25	<i>Clairaudience/clairvoyance</i>	375 po
26–27	<i>Clignotement</i>	375 po
28	<i>Communication avec les animaux</i>	525 po
29–30	<i>Convocation de monstres III</i>	375 po
31–32	<i>Coursier fantôme</i>	375 po
33–34	<i>Déplacement</i>	375 po
35–37	<i>Dissipation de la magie</i>	375 po
38–40	<i>Don des langues</i>	375 po
41–42	<i>Éclair</i>	375 po
43	<i>Espoir</i>	525 po
44–45	<i>État gazeux</i>	375 po
46–47	<i>Flèches enflammées</i>	375 po
48–49	<i>Héroïsme</i>	375 po
50–51	<i>Image accomplie</i>	375 po
52–53	<i>Immobilisation de morts-vivants</i>	375 po
54–55	<i>Immobilisation de personne</i>	375 po
56–57	<i>Lenteur</i>	375 po
58–60	<i>Lumière du jour</i>	525 po
61	<i>Manipulation des sons</i>	525 po
62–63	<i>Mur de vent</i>	375 po
64–65	<i>Nuage nauséabond</i>	375 po
66	<i>Page secrète</i>	375 po
67–68	<i>Préservation des morts</i>	375 po
69–71	<i>Protection contre les énergies destructives</i>	375 po
72–73	<i>Rage</i>	375 po
74–76	<i>Rapidité</i>	375 po
77–78	<i>Rayon d'épuisement</i>	375 po
79	<i>Réduction d'objet</i>	375 po
80–82	<i>Respiration aquatique</i>	375 po
83	<i>Runes explosives</i>	375 po
84	<i>Sceau du serpent</i>	875 po
85	<i>Soins importants</i>	525 po

87	<i>Sommeil profond</i>	375 po
88–90	<i>Sphère d'invisibilité</i>	375 po
91–92	<i>Suggestion</i>	375 po
93–94	<i>Tempête de neige</i>	375 po
95	<i>Texte illusoire</i>	425 po
96–97	<i>Vision magique</i>	375 po
98–100	<i>Vol</i>	375 po

Sorts profanes du 4^e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
1–3	<i>Ancre dimensionnelle</i>	700 po
4–5	<i>Agrandissement de groupe</i>	700 po
6–7	<i>Animation des morts</i>	1 050 po
8–9	<i>Assassin imaginaire</i>	700 po
10–12	<i>Bouclier de feu</i>	700 po
13–14	<i>Brouillard dense</i>	700 po
15–17	<i>Charme-monstre</i>	700 po
18	<i>Communication avec les plantes</i>	1 000 po
19–21	<i>Confusion</i>	700 po
22–23	<i>Contagion</i>	700 po
24–25	<i>Convocation d'ombres</i>	700 po
26–27	<i>Convocation de monstres IV</i>	700 po
28–29	<i>Création mineure</i>	700 po
30–31	<i>Cri</i>	700 po
32–34	<i>Délivrance des malédictions</i>	700 po
35–36	<i>Désespoir foudroyant</i>	700 po
37	<i>Détection de la scrutation</i>	700 po
38–39	<i>Énergie négative</i>	700 po
40–41	<i>Façonnage de la pierre</i>	700 po
42–44	<i>Globe d'invulnérabilité partielle</i>	700 po
45–47	<i>Invisibilité suprême</i>	700 po
48–50	<i>Liberté de mouvement</i>	1 000 po
51	<i>Localisation de créature</i>	700 po
52–53	<i>Lueur d'arc-en-ciel</i>	700 po
54–55	<i>Malédiction</i>	700 po
56	<i>Mémorisation</i>	700 po
57–58	<i>Métamorphose</i>	700 po
59	<i>Mission</i>	700 po
60	<i>Modification de mémoire</i>	1 000 po
61–63	<i>Mur de feu</i>	700 po
64–66	<i>Mur de glace</i>	700 po
67–68	<i>Mur illusoire</i>	700 po
69	<i>Neutralisation du poison</i>	1 000 po
70–72	<i>Œil du mage</i>	700 po
73–75	<i>Peau de pierre</i>	950 po
76–77	<i>Piège à feu</i>	725 po
78–81	<i>Porte dimensionnelle</i>	700 po
82–83	<i>Rapetissement de groupe</i>	700 po
84–85	<i>Refuge</i>	700 po
86	<i>Répulsif</i>	1 000 po
87–88	<i>Scrutation</i>	700 po
89	<i>Soins intensifs</i>	1 000 po
90–91	<i>Sphère d'isolement</i>	700 po
92–93	<i>Tempête de grêle</i>	700 po
94–95	<i>Tentacules noirs</i>	700 po
96–97	<i>Terrain hallucinatoire</i>	700 po
98–99	<i>Terreur</i>	700 po
100	<i>Zone de silence</i>	1 000 po

Sorts profanes du 5^e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
1–3	<i>Annulation d'enchantement</i>	1 125 po
4–5	<i>Brume mentale</i>	1 125 po
6–7	<i>Brume mortelle</i>	1 125 po
8–9	<i>Cauchemar</i>	1 125 po
10	<i>Chant de discorde</i>	1 625 po
11–12	<i>Chien de garde</i>	1 125 po
13	<i>Coffre secret</i>	1 125 po
14–16	<i>Communication à distance</i>	1 125 po
17–19	<i>Cône de froid</i>	1 125 po
20–21	<i>Contact avec les plans</i>	1 125 po
22–23	<i>Contrat</i>	1 125 po
24–25	<i>Convocation de monstres V</i>	1 125 po
26–27	<i>Création majeure</i>	1 125 po
28–29	<i>Croissance animale</i>	1 125 po
30–31	<i>Débilité</i>	1 125 po
32–34	<i>Dissipation suprême</i>	1 625 po
35–36	<i>Domination</i>	1 125 po
37–38	<i>Fabrication</i>	1 125 po
39–40	<i>Faux-semblant</i>	1 125 po
41–42	<i>Flétrissement végétal</i>	1 125 po
43–44	<i>Image prédestinée</i>	1 125 po
45–48	<i>Immobilisation de monstre</i>	1 125 po
49–50	<i>Leurre</i>	1 375 po
51–52	<i>Lien télépathique</i>	1 125 po
53–54	<i>Magie des ombres</i>	1 125 po
55–56	<i>Main interposée</i>	1 125 po
57–59	<i>Métamorphose funeste</i>	1 125 po
60–61	<i>Mirage</i>	1 125 po
62–64	<i>Mur de force</i>	1 125 po
65–67	<i>Mur de pierre</i>	1 125 po
68–69	<i>Œil indiscret</i>	1 125 po
70–72	<i>Passe-muraille</i>	1 125 po
73	<i>Permanence</i>	10 125 po ¹
74	<i>Possession</i>	1 125 po
75–77	<i>Renvoi</i>	1 125 po
78–79	<i>Sanctuaire</i>	1 125 po
80	<i>Soins légers de groupe</i>	1 625 po
81	<i>Songe</i>	1 125 po
82	<i>Symbole de douleur</i>	2 125 po
83	<i>Symbole de sommeil</i>	2 125 po
84–85	<i>Télékinésie</i>	1 125 po
86–90	<i>Téléportation</i>	1 125 po
91–92	<i>Transmutation de la boue en pierre</i>	1 125 po
93–94	<i>Transmutation de la pierre en boue</i>	1 125 po
95–96	<i>Vagues de fatigue</i>	1 125 po
97–100	<i>Vol supérieur</i>	1 125 po

1 Comprend un coût de points d'expérience allant jusqu'à 2 000 PX.

Sorts profanes du 6^e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
1–3	<i>Analyse d'enchantement</i>	1 650 po
4	<i>Animation d'objets</i>	2 400 po
5–6	<i>Annihilation de mort-vivant</i>	2 150 po
7–8	<i>Brume acide</i>	1 650 po
9–10	<i>Cercle de mort</i>	2 150 po

11–12	<i>Champ de force</i>	1 650 po
13–14	<i>Contrat intermédiaire</i>	1 650 po
15–16	<i>Contrôle de l'eau</i>	1 650 po
17–18	<i>Convocation de monstres VI</i>	1 650 po
19	<i>Création de mort-vivant</i>	2 350 po
20	<i>Défense magique</i>	1 650 po
21–23	<i>Désintégration</i>	1 650 po
24–27	<i>Dissipation suprême</i>	1 650 po
28–29	<i>Double illusoire</i>	1 650 po
30–32	<i>Éclair multiple</i>	1 650 po
33–35	<i>Endurance de l'ours de groupe</i>	1 650 po
36	<i>Festin des héros</i>	2 400 po
37–39	<i>Force de taureau de groupe</i>	1 650 po
40–41	<i>Glissement de terrain</i>	1 650 po
42–44	<i>Globe d'invulnérabilité renforcée</i>	1 650 po
45–47	<i>Grâce féline de groupe</i>	1 650 po
48–49	<i>Héroïsme suprême</i>	1 650 po
50–51	<i>Image permanente</i>	1 650 po
52–53	<i>Image programmée</i>	1 675 po
54–55	<i>Main impérieuse</i>	1 650 po
56–57	<i>Mauvais œil</i>	1 650 po
58–59	<i>Mur de fer</i>	1 700 po
60	<i>Mythes et légendes</i>	1 900 po
61	<i>Orientation</i>	2 400 po
62–63	<i>Pétrification</i>	1 650 po
64	<i>Prévoyance</i>	1 650 po
65	<i>Quête</i>	1 650 po
66	<i>Remémoration</i>	1 650 po
67	<i>Résonance</i>	2 400 po
68–70	<i>Ruse du renard de groupe</i>	1 650 po
71–73	<i>Sagesse du hibou de groupe</i>	1 650 po
74	<i>Soins modérés de groupe</i>	2 400 po
75–76	<i>Sphère glaciale</i>	1 650 po
77–79	<i>Splendeur de l'aigle de groupe</i>	1 650 po
80–81	<i>Suggestion de groupe</i>	1 650 po
82	<i>Symbol de persuasion</i>	6 650 po
83	<i>Symbol de terreur</i>	2 650 po
84–85	<i>Transformation martiale</i>	1 950 po
86–88	<i>Transmutation de la pierre en chair</i>	1 650 po
89–91	<i>Traversée des ombres</i>	1 650 po
92–94	<i>Vision lucide</i>	1 950 po
95–97	<i>Voile</i>	1 650 po
98–100	<i>Zone d'antimagie</i>	1 650 po

Sorts profanes du 7^e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
1–3	<i>Aliénation mentale</i>	2 275 po
4–7	<i>Bannissement</i>	2 275 po
8–10	<i>Boule de feu à retardement</i>	2 275 po
11–13	<i>Cage de force</i>	3 775 po
14–16	<i>Changement de plan</i>	2 275 po
17–19	<i>Contrôle des morts-vivants</i>	2 275 po
20–22	<i>Contrôle du climat</i>	2 275 po
23–25	<i>Convocation d'ombres suprême</i>	2 275 po
26–28	<i>Convocation de monstres VII</i>	2 275 po
29–31	<i>Dissimulation suprême</i>	2 275 po
32–34	<i>Doigt de mort</i>	2 275 po
35–37	<i>Épée de force</i>	2 275 po
38–41	<i>Forme éthérée</i>	2 275 po
42–45	<i>Immobilisation de personne de</i>	2 275 po

	<i>groupe</i>	
46–48	<i>Inversion de la gravité</i>	2 275 po
49–52	<i>Invisibilité de groupe</i>	2 275 po
53–54	<i>Invocation instantanée</i>	3 275 po
55–56	<i>Manoir somptueux</i>	2 275 po
57–59	<i>Mot de pouvoir aveuglant</i>	2 275 po
60–62	<i>Poigne agrippeuse</i>	2 275 po
63–65	<i>Porte de phase</i>	2 275 po
66–68	<i>Projection d'image</i>	2 280 po
69–72	<i>Rayons prismatiques</i>	2 275 po
73–75	<i>Renvoi des sorts</i>	2 275 po
76–78	<i>Scrutation suprême</i>	2 275 po
79	<i>Simulacre</i>	7 275 po ¹
80	<i>Souhait limité</i>	3 775 po ²
81–82	<i>Statue</i>	2 275 po
83	<i>Symbolle d'étourdissement</i>	7 275 po
84	<i>Symbolle de faiblesse</i>	7 275 po
85–87	<i>Téléportation d'objet</i>	2 275 po
88–92	<i>Téléportation suprême</i>	2 275 po
93–95	<i>Vagues d'épuisement</i>	2 275 po
96–98	<i>Vision magique suprême</i>	2 275 po
99–100	<i>Vision mystique</i>	3 025 po

1 Implique que le coût en PX ne dépasse pas 1 000 po.

2 Implique que le coût des composantes matérielles ne dépasse pas 1 000 po et que le coût en PX ne dépasse pas 300 PX.

Sorts profanes du 8^e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
1–4	<i>Animation suspendue</i>	3 500 po
5–6	<i>Attirance</i>	4 500 po
7–8	<i>Aversion</i>	3 000 po
9–12	<i>Charme-monstre de groupe</i>	3 000 po
13	<i>Clone</i>	4 000 po
14–16	<i>Contrat suprême</i>	3 000 po
17–19	<i>Convocation de monstres VIII</i>	3 000 po
20–22	<i>Corps de fer</i>	3 000 po
23–25	<i>Création de mort-vivant dominant</i>	3 000 po
26–28	<i>Cri suprême</i>	3 000 po
29–31	<i>Danse irrésistible d'Otto</i>	3 000 po
32–34	<i>Dédale</i>	3 000 po
35–36	<i>Écran</i>	3 000 po
37–39	<i>Entrave</i>	8 500 po ¹
40–42	<i>Esprit impénétrable</i>	3 000 po
43–45	<i>Exigence</i>	3 600 po
46–48	<i>Explosion de lumière</i>	3 000 po
49–51	<i>Flétrissure</i>	3 000 po
52–55	<i>Localisation suprême</i>	3 000 po
56–58	<i>Magie des ombres suprême</i>	3 000 po
59–61	<i>Métamorphose universelle</i>	3 000 po
62–64	<i>Moment de prescience</i>	3 000 po
65–67	<i>Mot de pouvoir étourdissant</i>	3 000 po
68–70	<i>Motif scintillant</i>	3 000 po
71–73	<i>Mur prismatique</i>	3 000 po
74–76	<i>Nuage incendiaire</i>	3 000 po
77–79	<i>Oeil indiscret suprême</i>	3 000 po
80–82	<i>Poing serré</i>	3 000 po
83–86	<i>Protection contre les sorts</i>	3 500 po
87–89	<i>Rayon polaire</i>	3 000 po
90–91	<i>Séquestration</i>	13 000 po ¹

92–95	<i>Sphère téléguidée</i>	3 000 po
96	<i>Symbole d'aliénation mentale</i>	8 000 po
97	<i>Symbole de mort</i>	8 000 po
98–100	<i>Verrou dimensionnel</i>	3 000 po

1 Implique une créature de 10 DV ou moins.

Sorts profanes du 9^e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
1–4	<i>Absorption d'énergie</i>	3 825 po
5–9	<i>Arrêt du temps</i>	3 825 po
10–12	<i>Capture d'âme</i>	3 825 po
13–15	<i>Cercle de téléportation</i>	4 825 po
16–21	<i>Changement de forme</i>	3 825 po
22–25	<i>Convocation de monstres IX</i>	3 825 po
26–31	<i>Délivrance</i>	3 825 po
32–35	<i>Disjonction</i>	3 825 po
36–40	<i>Domination universelle</i>	3 825 po
41–44	<i>Emprisonnement</i>	3 825 po
45–48	<i>Ennemi subconscient</i>	3 825 po
49–52	<i>Immobilisation de montre de groupe</i>	3 825 po
53–56	<i>Main broyeuse</i>	3 825 po
57–61	<i>Mot de pouvoir mortel</i>	3 825 po
62–66	<i>Nuée de météores</i>	3 825 po
67–71	<i>Passage dans l'éther</i>	3 825 po
72–75	<i>Plainte d'outre-tombe</i>	3 825 po
76–80	<i>Portail</i>	8 825 po
81–84	<i>Prémonition</i>	3 825 po
85–87	<i>Projection astrale</i>	4 870 po
88–91	<i>Reflets d'ombre</i>	3 825 po
92–95	<i>Refuge</i>	3 825 po
96	<i>Souhait</i>	28 825 po ¹
97–	<i>Sphère prismatique</i>	3 825 po

100

1 Implique que le coût des composantes matérielles ne dépasse pas 10 000 po et que le coût en PX ne dépasse pas 3 000 PX.

Potions et huiles

Les potions sont des breuvages magiques produisant leur effet quand on les boit. Les huiles magiques sont de même nature, si ce n'est qu'il faut en enduire un objet plutôt que de les avaler. Potions et huiles ne peuvent servir qu'une fois chacune. Elles dupliquent les effets d'un sort du 3^e niveau ou moins dont le temps d'incantation est inférieur à une minute.

Chaque potion est comme un sort lancé sur qui la boit. Le personnage n'a pas besoin de prendre la moindre décision concernant le sort, le nécessaire ayant déjà été fait par celui qui a concocté le breuvage. La personne qui boit une potion est toujours considérée à la fois comme la cible et le lanceur de l'effet magique. Bien que la potion détermine le niveau de lanceur de sorts, l'utilisateur contrôle les effets de la potion.

De même, la personne appliquant une huile est considérée comme le lanceur, par contre la cible est l'objet oint.

Présentation. Dans la plupart des cas, une potion ou une huile représente 2,5 centilitres de liquide contenu dans un petit flacon, en verre ou en céramique, appelé fiole et qui fait rarement plus de 2 ou 3 centimètres de large sur 5 centimètres de haut. Une fiole a une CA de 13, 1 point de résistance, une solidité de 1 et le test de Force pour la casser a un DD de 12. Une fiole contient 2,5 centilitres de liquide.

Identification des potions. En plus des méthodes d'identification habituelles, il est possible de goûter une potion du bout de la langue afin d'essayer de déterminer sa nature. Un aventurier expérimenté apprend à faire confiance à sa mémoire (laquelle peut par exemple lui permettre de se rappeler que, la dernière fois qu'il a goûté une potion ayant un goût d'amande, celle-ci s'est avérée être une *potion de soins modérés*).

Activation. Boire une potion ou enduire un objet d'huile ne nécessite aucune compétence particulière. Il suffit que l'utilisateur ôte le bouchon et qu'il avale ou répande le contenu de la fiole. Les règles suivantes s'appliquent à l'utilisation des potions et des huiles.

Boire une potion ou enduire un objet d'huile est une action simple. Le liquide fait effet immédiatement.

Utiliser une potion ou une huile expose à une attaque d'opportunité. Si l'adversaire le frappe (même s'il tente juste d'agripper le personnage), le personnage doit effectuer un test de Concentration, comme s'il lançait un sort. En cas d'échec, il n'arrive pas à boire la potion. L'adversaire peut diriger son attaque d'opportunité contre la fiole plutôt que contre l'aventurier. Si la fiole est touchée, le coup risque de la casser, auquel cas son contenu est perdu.

L'utilisateur doit pouvoir boire la potion ou appliquer l'huile. Les créatures intangibles ne peuvent donc pas se servir de ces objets.

Toute créature dotée d'un corps physique peut boire une potion ou enduire un objet d'huile.

Un personnage peut faire boire une potion à un compagnon inconscient, mais cela l'oblige à aller lentement pour ne pas en renverser (action complexe). Une action complexe est également nécessaire pour enduire d'huile une créature inconsciente.

Table : potions et huiles

Faible	Intermédiaire	Puissante	Potion	Prix de vente
01–03	—	—	<i>Arme magique</i> (huile)	50 po
04–06	—	—	<i>Armure de mage</i> (potion)	50 po
07–09	—	—	<i>Bouclier de la foi</i> (+2) (potion)	50 po
10–12	—	—	<i>Endurance aux énergies destructives</i> (potion)	50 po
13	—	—	<i>Gourdin magique</i> (huile)	50 po
14–15	—	—	<i>Invisibilité pour les animaux</i> (potion)	50 po
16–17	—	—	<i>Invisibilité pour les morts-vivants</i> (potion)	50 po
18–20	—	—	<i>Morsure magique</i> (potion)	50 po
21	—	—	<i>Passage sans trace</i> (potion)	50 po
22	—	—	<i>Pierre magique</i> (huile)	50 po
23–24	—	—	<i>Protection contre (un alignement)</i> (potion)	50 po
25–26	—	—	<i>Regain d'assurance</i> (potion)	50 po
27	—	—	<i>Sanctuaire</i> (potion)	50 po
28–29	—	—	<i>Saut</i> (potion)	50 po
30–39	—	—	<i>Soins légers</i> (potion)	50 po
40–41	01–02	—	<i>Bénédiction d'arme</i> (huile)	100 po
42–44	03–04	—	<i>Agrandissement</i> (potion)	250 po
45	05	—	<i>Rapetissement</i> (potion)	250 po
46–47	06	—	<i>Aide</i> (potion)	300 po
48	07	01	<i>Alignement indétectable</i> (potion)	300 po
49	08–09	02	<i>Bouclier de la foi</i> (+3) (potion)	300 po
50–51	10	03	<i>Délivrance de la paralysie</i> (potion)	300 po
52	11	—	<i>Détection faussée</i> (potion)	300 po

53–55	12–14	—	<i>Endurance de l'ours</i> (potion)	300 po
56–58	15–17	04–05	<i>Flou</i> (potion)	300 po
59–61	18–20	—	<i>Force de taureau</i> (potion)	300 po
62–64	21–23	—	<i>Grâce féline</i> (potion)	300 po
65–67	24–25	06–07	<i>Invisibilité</i> (potion ou huile)	300 po
68–69	26	—	<i>Lévitation</i> (potion ou huile)	300 po
70–71	27	—	<i>Pattes d'araignée</i> (potion)	300 po
72–74	28	—	<i>Peau d'écorce (+2)</i> (potion)	300 po
75–76	29	—	<i>Protection contre les projectiles</i> (10/magie) (potion)	300 po
77–79	30	—	<i>Ralentissement du poison</i> (potion)	300 po
80–82	31–32	—	<i>Résistance aux énergies destructives</i> (une énergie, 10) (potion)	300 po
83–85	33	08	<i>Restauration partielle</i> (potion)	300 po
86–87	34–35	—	<i>Ruse du renard</i> (potion)	300 po
88–89	36–37	—	<i>Sagesse du hibou</i> (potion)	300 po
90–94	38–45	09–13	<i>Soins modérés</i> (potion)	300 po
95–96	46–47	—	<i>Splendeur de l'aigle</i> (potion)	300 po
97	48	—	<i>Ténèbres</i> (huile)	300 po
98–	49–50	14–15	<i>Vision dans le noir</i> (potion)	300 po
100				
—	51	16–17	<i>Bouclier de la foi (+4)</i> (potion)	600 po
—	52	18	<i>Peau d'écorce (+3)</i> (potion)	600 po
—	53–55	19–20	<i>Résistance aux énergies destructives</i> (une énergie, 20) (potion)	700 po
—	56–57	21–22	<i>Affûtage</i> (huile)	750 po
—	58–59	23–24	<i>Antidétection</i> (potion)	750 po
—	60–61	—	<i>Arme magique suprême (+1)</i> (huile)	750 po
—	62	25	<i>Cercle magique contre (un alignement)</i> (potion)	750 po
—	63	26	<i>Délivrance des malédictions</i> (potion)	750 po
—	64–66	27–29	<i>Déplacement</i> (potion)	750 po
—	67	30	<i>Don des langues</i> (potion)	750 po
—	68	31	<i>État gazeux</i> (potion)	750 po
—	69	32	<i>Flèches enflammées</i> (huile)	750 po
—	70	33	<i>Guérison de la cécité/surdité</i> (potion)	750 po
—	71	34	<i>Guérison des maladies</i> (potion)	750 po
—	72–74	35–37	<i>Héroïsme</i> (potion)	750 po
—	75	38	<i>Lumière du jour</i> (huile)	750 po
—	76	39	<i>Marche sur l'onde</i> (potion)	750 po
—	77–78	—	<i>Morsure magique suprême (+1)</i> (potion)	750 po
—	79–81	40–42	<i>Neutralisation du poison</i> (potion)	750 po
—	82–83	—	<i>Panoplie magique (+1)</i> (huile)	750 po
—	84–86	43–44	<i>Protection contre les énergies destructives</i> (une énergie) (potion)	750 po
—	87–88	45	<i>Rage</i> (potion)	750 po
—	89–90	46–47	<i>Rapidité</i> (potion)	750 po
—	91–92	48	<i>Respiration aquatique</i> (potion)	750 po
—	93–97	49–56	<i>Soins importants</i> (potion)	750 po
—	98–100	57–61	<i>Vol</i> (potion)	750 po
—	—	62	<i>Bouclier de la foi (+5)</i> (potion)	900 po
—	—	63–64	<i>Peau d'écorce (+4)</i> (potion)	900 po
—	—	65	<i>Espoir</i> (potion)	1 050 po
—	—	66–68	<i>Résistance aux énergies destructives</i> (une énergie, 30) (potion)	1 100 po
—	—	69–72	<i>Arme magique suprême (+2)</i> (huile)	1 200 po
—	—	73–76	<i>Morsure magique suprême (+2)</i> (potion)	1 200 po
—	—	77–80	<i>Panoplie magique (+2)</i> (huile)	1 200 po
—	—	81	<i>Peau d'écorce (+5)</i> (potion)	1 200 po
—	—	82	<i>Protection contre les projectiles</i> (15/magie) (potion)	1 500 po
—	—	83–85	<i>Arme magique suprême (+3)</i> (huile)	1 800 po
—	—	86–88	<i>Morsure magique suprême (+3)</i> (potion)	1 800 po

—	—	89–91	<i>Panoplie magique (+3) (huile)</i>	1 800 po
—	—	92–93	<i>Arme magique suprême (+4) (huile)</i>	2 400 po
—	—	94–95	<i>Morsure magique suprême (+4) (potion)</i>	2 400 po
—	—	96–97	<i>Panoplie magique (+4) (huile)</i>	2 400 po
—	—	98	<i>Arme magique suprême (+5) (huile)</i>	3 000 po
—	—	99	<i>Morsure magique suprême (+5) (potion)</i>	3 000 po
—	—	100	<i>Panoplie magique (+5) (huile)</i>	3 000 po

Description des potions

Sauf indication contraire, le niveau de lanceur de sorts de la potion est le niveau minimal pour pouvoir jeter le sort en question.

Sceptres

Les sceptres sont de puissants objets magiques proposant des pouvoirs magiques uniques. Le plus souvent, ils ne sont pas à charges. N'importe qui peut les utiliser.

Présentation. Les sceptres pèsent environ 2,5 kg. Longs d'une soixantaine de centimètres à un petit mètre, ils sont le plus souvent en fer ou autre métal (la plupart d'entre eux sont assez solides pour faire office de masse d'armes légère ou de gourdin). Ils ont une CA de 9, 10 points de résistance, une solidité de 10 et le test de Force pour les casser a un DD de 27.

Activation. L'activation des sceptres varie d'un modèle à l'autre. Voir la description de chacun pour plus de précisions.

Détermination aléatoire. Les sceptres ont 30% de chances de présenter un signe distinctif suggérant leur fonction.

Table : sceptres

Intermédiaire	Puissant	Sceptre	Prix de vente
01–07	—	<i>Métamagie mineure, Extension de durée</i>	3 000 po
08–14	—	<i>Métamagie mineure, Extension de portée</i>	3 000 po
15–21	—	<i>Métamagie mineure, Incantation silencieuse</i>	3 000 po
22–28	—	<i>Inamovible</i>	7 500 po
29–35	—	<i>Métamagie mineure, Extension d'effet</i>	9 000 po
36–42	—	<i>Détection des métaux et des minéraux</i>	10 500 po
43–46	01–02	<i>Métamagie modérée, Extension de durée</i>	11 000 po
47–50	03–04	<i>Métamagie modérée, Extension de portée</i>	11 000 po
51–54	05–06	<i>Métamagie modérée, Incantation silencieuse</i>	11 000 po
55–65	07–10	<i>Oblitération</i>	11 000 po
66–71	11–14	<i>Merveilleux</i>	12 000 po
72–79	15–18	<i>Python</i>	13 000 po
80–83	—	<i>Métamagie mineure, Quintessence des sorts</i>	14 000 po
84–89	19–21	<i>Extinction des feux</i>	15 000 po
90–97	22–25	<i>Vipère</i>	19 000 po
—	26–30	<i>Détection de l'hostilité</i>	23 500 po
—	31–36	<i>Métamagie majeure, Extension de durée</i>	24 500 po
—	37–42	<i>Métamagie majeure, Extension de portée</i>	24 500 po
—	43–48	<i>Métamagie majeure, Incantation silencieuse</i>	24 500 po
—	49–53	<i>Flétrissement</i>	25 000 po
—	54–58	<i>Prestance</i>	25 000 po
98–99	59–64	<i>Métamagie modérée, Extension d'effet</i>	32 500 po
—	65–69	<i>Orage</i>	33 000 po
100	70–73	<i>Métamagie mineure, Incantation rapide</i>	35 000 po
—	74–77	<i>Annulation</i>	37 000 po
—	78–80	<i>Absorption</i>	50 000 po
—	81–84	<i>Grand fléau</i>	50 000 po
—	85–86	<i>Métamagie modérée, Quintessence des sorts</i>	54 000 po
—	87–88	<i>Suzeraineté</i>	60 000 po
—	89–90	<i>Sécurité</i>	61 000 po
—	91–92	<i>Seigneurs de la guerre</i>	70 000 po
—	93–94	<i>Métamagie majeure, Extension d'effet</i>	73 000 po
—	95–96	<i>Métamagie modérée, Incantation rapide</i>	75 500 po

—	97–98	<i>Éternelle vigilance</i>	85 000 po
—	99	<i>Métamagie majeure, Quintessence des sorts</i>	121 500 po
—	100	<i>Métamagie majeure, Incantation rapide</i>	170 000 po

Description des sceptres magiques

Même si tous les sceptres ont plus ou moins le même aspect extérieur, leurs pouvoirs, eux, sont extrêmement variés. Voici les modèles les plus courants :

Absorption. Le sceptre d'absorption agit comme un aimant, si ce n'est que ce sont les sorts et les pouvoirs magiques qu'il attire à lui. L'effet absorbé doit être un effet à cible unique ou un rayon prenant pour cible le possesseur du sceptre ou son équipement. Dans ce cas, le sceptre annule l'attaque et stocke son potentiel magique, jusqu'à ce que le personnage décide de la libérer sous la forme de sorts qu'il est capable de lancer. L'absorption ne nécessite aucune action pour peu que l'aventurier ait le sceptre en main. Ce dernier indique instantanément à son possesseur le niveau des sorts qu'il absorbe.

Il est souhaitable de comptabiliser les niveaux de sort absorbés et dépensés. Le personnage peut se servir de l'énergie absorbée pour jeter les sorts qu'il a préparés, sans que ceux-ci disparaissent de sa mémoire (il pourra donc les lancer normalement par la suite). Les seules restrictions à cette règle sont que les sorts jetés de la sorte ne doivent pas dépasser la quantité d'énergie contenue dans le sceptre, que l'aventurier doit tenir le sceptre en main au moment de l'incantation et qu'il doit posséder les composantes matérielles exigées par le sort. Dans le cas d'un barde ou d'un ensorceleur, qui n'a pas besoin de préparer ses sorts à l'avance, le personnage peut se servir du sceptre pour lancer n'importe quel sort qu'il connaît.

Le sceptre d'absorption ne peut absorber qu'un maximum de 50 niveaux de sort, et c'est l'énergie accumulée de la sorte qui détermine les sorts qu'il permet de libérer (cette limite est donc la même que la précédente, à savoir 50 niveaux de sort). Il ne peut pas être rechargeé. Le personnage sait à tout moment combien le sceptre peut absorber de niveaux de sort et quelle énergie magique il a emmagasiné.

Pour déterminer la puissance d'un sceptre découvert au hasard d'une aventure, jetez 1d100 et divisez le résultat par deux, en arrondissant à l'entier inférieur, afin d'obtenir le nombre de niveaux de sort qu'il peut encore absorber. Cela fait, jouez de nouveau 1d100. Sur un résultat de 71–100, la moitié des niveaux de sort absorbés sont encore présents à l'intérieur du sceptre ; sinon, ils ont été utilisés par un propriétaire précédent. Par exemple, si le premier jet de dé indique que le sceptre peut encore absorber 34 niveaux de sort, cela signifie qu'il en a déjà absorbé 16. Il y a donc 30% de chances pour que 8 niveaux de sort soient toujours utilisables. Sur un résultat de 01–30, toute l'énergie stockée a été dépensée.

Abjuration puissante ; NLS 15 ; Création de sceptres magiques, *renvoi des sorts* ; Prix 50 000 po.

Annulation. Ce sceptre annule les pouvoirs magiques des autres objets. Son possesseur n'a qu'à le pointer vers l'objet de son choix pour qu'un rayon perlé jaillisse du sceptre d'annulation. Si l'objet pris pour cible est touché (ce qui nécessite une attaque de contact à distance), tous ses pouvoirs actifs sont immédiatement dissipés et le fonctionnement de tous ses autres sorts et pouvoirs magiques a 75% de chances d'être interrompu pendant 2d4 rounds, quelle que soit leur puissance. Pour pouvoir annuler un effet instantané, le possesseur du sceptre doit se tenir prêt à l'intercepter. L'objet visé n'a droit à aucun jet de sauvegarde, mais le sceptre d'annulation ne peut affecter les artefacts (pas même ceux qui sont "seulement" rares). Il fonctionne un maximum de 3 fois par jour. École modérée ; NLS 16 ; Création de sceptres magiques, dissipation de la magie ; souhait limité ou miracle ; Prix 37 000 po.

Détection de l'hostilité. Ce sceptre vibre dans la main de son possesseur et indique dans quelle direction se trouvent les créatures hostiles au personnage (en commençant par les plus proches). Ces créatures sont détectées qu'elles soient visibles, déguisées, cachées, invisibles ou éthérees. Le sceptre a une portée de 18 mètres. Si le porteur du sceptre se concentre pendant un round entier, l'objet lui indique la position exacte de l'ennemi le plus proche et le nombre d'ennemis se trouvant à portée. Il peut être utilisé 3 fois par jour, chaque utilisation durant 10 minutes. Une action simple est nécessaire pour l'activer.

Divination modérée ; NLS 10 ; Création de sceptres magiques, *vision lucide* ; Prix 23 500 po.

Détection des métaux et des minéraux. Ce sceptre vibre dans la main de son possesseur et lui indique la plus importante masse métallique comprise dans un rayon de 9 mètres. S'il le souhaite, le personnage peut se concentrer sur un métal ou un minéral spécifique (or, platine, quartz, beryl, diamant, corindon, etc.). Si le métal ou le minéral recherché est présent à moins de 9 mètres de distance, le sceptre révèle tous les endroits où il se trouve, en commençant par les plus importantes concentrations. À chaque fois, le personnage a conscience de la quantité de minerai contenue dans le gisement. Le sceptre a besoin d'une action complexe pour détecter chaque veine ; plusieurs rounds seront donc nécessaires s'il y a divers filons du métal ou du minéral recherché à portée. Divination modérée ; NLS 9 ; Création de sceptres magiques, *localisation d'objet* ; Prix 10 500 po.

Éternelle vigilance. Un sceptre d'éternelle vigilance ressemble à s'y méprendre à une *masse d'armes légère +1* dotée de huit ailettes. Il transmet un bonus d'intuition de +1 sur les tests d'initiative de son porteur. Si le personnage le tient fermement, le sceptre lui confère les pouvoirs suivants : *détection de l'invisibilité, détection*

de la Loi, détection de la magie, détection du Bien, détection du Chaos, détection du Mal, détection du mensonge et lumière. Chaque pouvoir peut être utilisé sur simple concentration, au prix d'une action simple. Si la tête du sceptre est plantée dans le sol et si son possesseur lui demande de se mettre en mode de veille (ce qui nécessite une action simple), l'objet détecte aussitôt les intentions hostiles à 36 mètres de distance. Dans le même temps, le sceptre jette *prière* sur son propriétaire et tous ses alliés compris dans un rayon de 6 mètres, puis prévient par télépathie tout le monde si des créatures hostiles se trouvent à l'intérieur de la zone sondée. Cet effet dure 10 minutes. Le possesseur du sceptre peut y faire appel une fois par jour.

Enfin, le sceptre peut être utilisé pour lancer l'équivalent du sort *animation d'objets* sur un maximum de onze objets disposés en cercle, à 1,50 mètre autour de lui environ. Les objets restent animés pendant 11 rounds. Le sceptre doit être planté dans le sol pour exécuter cette fonction. Son possesseur peut y faire appel une fois par jour.

Multiples modérées ; NLS 11 ; Crédit de sceptres magiques, *alarme, animation d'objets, détection de la magie, détection de l'invisibilité, détection de la Loi, détection du Bien, détection du Chaos, détection du Mal, détection du mensonge, lumière, prière* ; Prix 85 000 po.

Extinction des feux. D'un seul contact (une action simple), ce sceptre éteint les feux non magiques de taille M ou moins. Pour que le *sceptre d'extinction des feux* fonctionne face à des feux plus importants ou magiques, il faut dépenser une ou plusieurs charges.

Il faut dépenser 1 charge pour éteindre un brasier de taille G ou plus, ou un feu magique de taille M ou moins (tel que celui créé par une *arme de feu* ou le sort *mains brûlantes*). Les flammes, brûlant en permanence comme celles qui entourent une *arme de feu* ou un élémentaire de cet élément, sont réprimées pendant 6 rounds avant de se rallumer. Pour pouvoir éteindre un sort instantané, le sceptre doit se trouver à l'intérieur de la zone d'effet et son possesseur doit se tenir prêt (comme s'il cherchait à lancer un contresort). Si le feu magique est de taille G ou plus (*boule de feu, colonne de feu, mur de feu, etc.*), il faut dépenser 2 charges pour l'éteindre.

Si le sceptre est utilisé contre une créature constituée de feu (en réussissant une attaque de contact au corps à corps), chaque attaque inflige 6d6 points de dégâts à cette dernière, mais le sceptre perd 3 charges à chaque fois. Un sceptre nouvellement créé possède un total de 10 charges. Ces charges se renouvellent tous les jours, ce qui permet au porteur de dépenser jusqu'à 10 charges chaque jour.

Transmutation puissante ; NLS 12 ; Crédit de sceptres magiques, *pyrotechnie* ; Prix 15 000 po.

Flétrissement. Le sceptre de flétrissement s'utilise au combat comme une *masse d'armes légère +1*, si ce n'est qu'il n'inflige pas le moindre point de dégât. Au lieu de cela, toute créature touchée (par une attaque de contact au corps à corps) subit un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force et 1d4 points de Constitution. En cas de coup critique, l'effet est le même, si ce n'est que l'affaiblissement temporaire devient une diminution permanente. Dans les deux cas, la victime a droit à un jet de Vigueur (DD 17). Si elle réussit, l'attaque est sans effet.

Nécromancie puissante ; NLS 13 ; Crédit de sceptres magiques, Crédit d'armes et armures magiques, *contagion* ; Prix 25 000 po.

Grand fléau. Sur ordre de son possesseur, ce sceptre d'apparence anodine se transforme en *fléau double +3*. Comme son nom l'indique, ce fléau est une arme double, ce qui signifie que, chaque round, ses deux têtes peuvent être utilisées au corps à corps. Le personnage gagne une attaque supplémentaire au cours du round (avec la seconde tête), à condition d'accepter un malus de -2 à toutes ses attaques (comme s'il possédait le don Combat à deux armes).

Une fois par jour, le possesseur du *sceptre du grand fléau* peut bénéficier d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un bonus de résistance (également de +4) à tous les jets de sauvegarde. Ce pouvoir dure 10 minutes, et le sceptre n'a pas besoin d'être transformé en arme pour le conférer. La transformation du sceptre en fléau double (et inversement) correspond à une action de mouvement.

Enchantement modéré ; NLS 9 ; Crédit de sceptres magiques, Crédit d'armes et armures magiques, *bénédiction* ; Prix 50 000 po.

Inamovible. Un *sceptre inamovible* est une simple barre en fer plate dotée d'un petit bouton à l'une de ses extrémités. Il suffit d'appuyer sur ce bouton pour que le sceptre reste totalement immobile, même si la position qu'il occupe défie les lois de la pesanteur. On peut donc le "fixer" n'importe où, même dans le vide. Il s'avère extrêmement utile pour attacher une corde, barrer une porte, etc. Nombre d'aventuriers aiment avoir plusieurs sceptres inamovibles, pour s'en servir par exemple d'échelle (il suffit d'en posséder deux pour les utiliser de la sorte, en les immobilisant puis en les libérant l'un après l'autre). Un sceptre inamovible peut supporter un total de 4 tonnes avant de tomber au sol. Si une créature tente de le pousser après qu'il a été arrimé, elle doit réussir un test de Force (DD 30) pour le déplacer de 3 mètres (ce qui lui prend 1 round).

Transmutation modérée ; NLS 10 ; Crédit de sceptres magiques, lévitation ; Prix 7 500 po.

Merveilleux. Le *sceptre merveilleux* est un objet aussi étrange qu'imprévisible, dont l'effet est déterminé aléatoirement à chaque utilisation. Il faut une action simple pour l'activer. Les effets les plus courants sont regroupés sur la table suivante, mais vous pouvez les modifier à l'envi en fonction de votre campagne.

1d100 Effet produit par le sceptre

- 01–05 *Lenteur* sur la créature désignée pendant 10 rounds (jet de Volonté DD 15 pour annuler).
- 06–10 *Lueur féerique* autour de la cible.
- 11–15 Le porteur croit pendant 1 round que le sceptre produit un effet déterminé par un second jet de dé (pas de jet de sauvegarde).
- 16–20 *Bourrasque*, mais avec la violence correspondant à une tempête (jet de Vigueur DD 14 pour annuler).
- 21–25 Le porteur connaît les pensées superficielles de la cible (comme à l'aide de *détection de pensées*) pendant 1d4 rounds (pas de jet de sauvegarde).
- 26–30 *Nuage nauséabond* à 9 mètres de distance (jet de Vigueur DD 15 pour annuler).
- 31–33 Une forte pluie s'abat pendant 1 round dans un rayon de 18 mètres autour du porteur.
- 34–36 *Convocation* d'un animal, soit un rhinocéros (01–25 sur 1d100), soit un éléphant (26–50) soit une souris (51–100).
- 37–46 *Éclair* (21 mètres de long, 1,50 mètre de large), 6d6 points de dégâts (jet de Réflexes DD 14 pour annuler).
- 47–49 600 gros papillons jaillissent du sceptre et volettent alentour pendant 2 rounds avant de disparaître. Leur présence aveugle toutes les créatures comprises dans un rayon de 7,50 mètres, y compris le porteur (jet de Réflexes DD 14 pour annuler).
- 50–53 *Agrandissement* sur la cible (18 mètres de portée, accroissement de taille de 50%, jet de Vigueur DD 11 pour annuler).
- 54–58 *Ténèbres*, hémisphère de 4,50 mètres de rayon, centré à 9 mètres du sceptre.
- 59–62 L'herbe se met à pousser sur 15 m² devant le sceptre. S'il y en avait déjà à cet endroit, elle atteint dix fois sa hauteur normale.
- 63–65 Un objet non vivant ne faisant pas plus de 1 m³ pour 500 kg devient éthéré.
- 66–69 Le porteur est réduit à 1/12e de sa taille habituelle (pas de jet de sauvegarde).
- 70–79 *Boule de feu* sur la cible ou droit devant, jusqu'à une portée de 30 mètres, 6d6 points de dégâts (jet de Réflexes DD 15 pour demi-dégâts).
- 80–84 *Invisibilité* sur le personnage.
- 85–87 Des feuilles poussent sur la cible si celle-ci se trouve à 18 mètres ou moins du sceptre. Elles tombent au bout de 24 heures.
- 88–90 10–40 éclats de pierres fines, d'une valeur unitaire de 1 po, jaillissent du sceptre et atteignent une portée de 9 mètres. Chaque éclat inflige 1 point de dégâts s'il touche quelqu'un. Jetez 5d4 pour déterminer le nombre d'impacts et répartissez équitablement le total entre les cibles potentielles.
- 91–95 Des lueurs dansantes apparaissent dans un rectangle de 12,50 mètres x 9 mètres devant le sceptre. Toutes les créatures prises dans cette zone sont aveuglées pendant 1d6 rounds (jet de Vigueur DD 15 pour annuler).
- 96–97 L'épiderme du porteur ou de la cible (une chance sur deux) devient bleu, vert ou violet, et ce de façon permanente (pas de jet de sauvegarde).
- 98–100 *Pétrification* sur la cible (ou *transmutation de la pierre en chair* si la cible est déjà en pierre) si elle se trouve à 18 mètres ou moins du sceptre (jet de Vigueur DD 19 pour annuler).

Enchantement modéré ; NLS 10 ; Création de sceptres magiques, *confusion*, alignement chaotique ; Prix 12 000 po.

Métamagie. Les *sceptres de métamagie* contiennent l'essence d'un don de métamagie qu'ils peuvent appliquer à un sort sans en modifier le niveau de l'emplacement de sort nécessaire. Tous les sceptres de ce type sont des objets à usage (mais lancer un sort dans une zone de contrôle provoque tout de même une attaque d'opportunité). Un personnage ne peut utiliser qu'un *sceptre de métamagie* sur un sort donné, mais il est possible de combiner l'utilisation de l'un d'entre eux avec les dons de métamagie effectivement possédés par le personnage. Dans ce cas, seuls ces derniers modifient le niveau de l'emplacement de sort nécessaire.

Un personnage possédant un *sceptre de métamagie* n'est pas considéré comme ayant le don en question (par exemple, pour remplir des pré requis pour un autre don ou une classe de prestige). Il ne peut utiliser le sceptre qu'un certain nombre de fois par jour pour modifier un sort. Un ensorceleur ou un barde utilisant un *sceptre de métamagie* doit passer plus de temps à l'incantation, de la même façon que s'il utilisait un don qu'il possédait. Les *sceptres de métamagie mineure* ne peuvent être utilisés que sur des sorts du 3^e niveau ou moins. Les *sceptres de métamagie modérée* ne peuvent être utilisés que sur des sorts du 6^e niveau ou moins. Enfin, les *sceptres de métamagie majeure* peuvent être utilisés sur tous les sorts jusqu'au 9^e niveau.

Métamagie, Extension d'effet. Trois fois par jour, le porteur de ce sceptre peut lancer un sort à effet étendu comme s'il utilisait le don Extension d'effet.

Aura puissante (pas d'école) ; NLS 17 ; Création de sceptres magiques, Extension d'effet ; Prix 9 000 po (mineur), 32 500 po (modérée), 73 000 po (majeure).

Métamagie, Extension de durée. Trois fois par jour, le porteur de ce sceptre peut lancer un sort à durée étendue comme s'il utilisait le don Extension de durée.

Aura puissante (pas d'école) ; NLS 17 ; Création de sceptres magiques, Extension de durée ; Prix 3 000 po (mineur), 11 000 po (modérée), 24 500 po (majeure).

Métamagie, Extension de portée. Trois fois par jour, le porteur de ce sceptre peut lancer un sort à portée étendue comme s'il utilisait le don Extension de portée.

Aura puissante (pas d'école) ; NLS 17 ; Création de sceptres magiques, Extension de portée ; Prix 3 000 po (mineur), 11 000 po (modérée), 24 500 po (majeure).

Métamagie, Incantation rapide. Trois fois par jour, le porteur de ce sceptre peut lancer un sort à incantation rapide comme s'il utilisait le don Incantation rapide.

Aura puissante (pas d'école) ; NLS 17 ; Création de sceptres magiques, Incantation rapide ; Prix 35 000 po (mineur), 75 500 po (modérée), 170 000 po (majeure).

Métamagie, Incantation silencieuse. Trois fois par jour, le porteur de ce sceptre peut lancer un sort à incantation silencieuse comme s'il utilisait le don Incantation silencieuse.

Aura puissante (pas d'école) ; NLS 17 ; Création de sceptres magiques, Incantation silencieuse ; Prix 3 000 po (mineur), 11 000 po (modérée), 24 500 po (majeure).

Métamagie, Quintessence. Trois fois par jour, le porteur de ce sceptre peut lancer la quintessence d'un sort comme s'il utilisait le don Quintessence de sort.

Aura puissante (pas d'école) ; NLS 17 ; Création de sceptres magiques, Quintessence de sort ; Prix 14 000 po (mineur), 54 000 po (modérée), 121 500 po (majeure).

Oblitération. Ce sceptre redouté par la plupart des aventuriers est le pire ennemi des objets magiques, qu'il peut vider de toute énergie. L'objet touché a droit à un jet de Volonté de DD 23 pour résister aux effets. Si quelqu'un le tient en main ou le porte au moment de l'attaque, l'objet peut utiliser le bonus de base de son possesseur aux jets de Volonté à la place du sien propre (c'est le bonus le plus avantageux qui est systématiquement pris en compte). Le personnage peut toucher l'objet qu'il vise à l'aide du sceptre en réussissant une attaque de contact au corps à corps. Si l'objet rate son jet de sauvegarde, il perd toute magie, tandis que le sceptre devient cassant et ne peut plus être réutilisé. Un objet vidé de son énergie magique par un *sceptre d'oblitération* ne peut retrouver ses propriétés que grâce à un *souhait* ou un *miracle*. Si un *sceptre d'oblitération* et une *sphère d'annihilation* s'entre-détruisent, rien ne permet de les récupérer, ni l'un, ni l'autre.

Abjuration puissante ; NLS 17 ; Création de sceptres magiques, *disjonction* ; Prix 11 000 po.

Orage. Ce sceptre de fer orné de rivets en argent se comporte en tout point comme une *masse d'armes légère +2*. Il possède également les pouvoirs suivants :

- **Tonnerre.** Une fois par jour, le sceptre peut frapper comme une *masse d'armes légère +3*. En cas de coup au but, la cible est étourdie par la déflagration qui se produit au moment de l'impact (jet de Vigueur DD 13 pour annuler). L'activation de ce pouvoir prend une action libre. Il ne fonctionne que contre un seul adversaire, lequel doit être touché au cours du round.

- **Électricité statique.** Une fois par jour, une violente étincelle jaillit du sceptre pour frapper la créature touchée lors d'une attaque de corps à corps. La cible subit alors les dégâts normaux pour une *masse d'armes légère +2* (1d6+2 points), auxquels viennent s'ajouter les dégâts dus à la décharge électrique (+2d6 points d'électricité). Même si l'attaque ne suffit pas pour toucher, la cible encaisse la décharge électrique (2d6) si le résultat obtenu est suffisant pour valider une attaque de contact au corps à corps. L'activation de ce pouvoir prend une action libre. Il ne fonctionne que contre un seul adversaire, qui doit être touché au cours du round.

- **Coup de tonnerre.** Une fois par jour, au prix d'une action simple, le sceptre peut produire un bruit assourdissant dont les effets sont identiques à ceux du sort cri (jet de Vigueur DD 16 pour effet partiel, attaque sonique infligeant 2d6 points de dégâts, cible assourdie pendant 2d6 rounds).

- **Foudre.** Une fois par jour, au prix d'une action simple, le porteur peut invoquer un éclair de 1,50 mètre de large (jet de Réflexes DD 16 pour demi-dégâts, 9d6 points de dégâts d'électricité) jaillissant de l'extrémité du sceptre (portée 60 mètres).

- **Fureur de l'orage.** Une fois par semaine, au prix d'une action simple, le sceptre a la possibilité de combiner les deux pouvoirs précédents (*coup de tonnerre* et *foudre*). Le *coup de tonnerre* affecte toutes les créatures se trouvant à moins de 3 mètres de la trajectoire de l'éclair, tandis que la puissance de ce dernier est augmentée (il inflige toujours 9d6 points de dégâts, mais tous les 1 et les 2 sont considérés comme des 3, pour un total de dégâts compris entre 27 et 54 points, plus 2d6 dus au *coup de tonnerre*). Les cibles ont droit à un jet de Réflexes unique (DD 16) pour se prémunir contre les deux effets. En cas de succès, elles ne sont pas assourdiées et les dégâts sont réduits de moitié.

Évocation modérée ; NLS 9 ; Création de sceptres magiques, Création d'armes et armures magiques, *éclair, cri* ; Prix 33 000 po.

Prestance. Le possesseur de ce sceptre jouit d'un bonus d'altération de +4 à sa valeur de Charisme tant qu'il le tient ou le porte sur lui. Une fois par jour, le sceptre peut également le vêtir des plus belles soieries et le parer de fourrures et de bijoux.

Les vêtements créés par le sceptre ont une durée d'existence de 12 heures, sauf si le personnage cherche à les vendre, à les donner ou à les utiliser comme composantes matérielles pour sort (auquel cas ils disparaissent immédiatement). Cela s'applique également si les habits sont arrachés de force au personnage.

La valeur totale de ces atours varie entre 7 000 et 10 000 po (1d4+6 x 1 000) : 1 000 po de soieries, 5 000 po de fourrures, le reste étant constitué de pierres fines (20 au maximum, d'une valeur unitaire de 200 po).

Le sceptre possède un second pouvoir, utilisable une fois par semaine. Sur ordre de son possesseur, il peut créer une tente gigantesque, un pavillon de soie de forme carrée et de près de 18 mètres de côté. Les meubles (chaises, grande table, etc.) et la nourriture apparaissant avec sont suffisants pour accueillir et sustenter une centaine de convives. La tente et son contenu n'ont qu'une journée d'existence, après quoi ils disparaissent sans laisser de trace (de même que tout ce qui aurait pu être pris dans le pavillon).

Invocation et Transmutation puissantes ; NLS 12 ; Création de sceptres magiques, *création majeure, fabrication, splendeur de l'aigle* ; Prix 25 000 po.

Python. Ce sceptre est plus long que la moyenne, puisqu'il fait environ 1,20 mètre, pour un poids de 5 kg. On peut l'utiliser au corps à corps comme un *bâton +1/+1*. Si son possesseur le jette par terre (ce qui demande une action simple), le sceptre enflé démesurément pour devenir, au terme du round, un serpent constricteur géant. Le python ainsi créé obéit fidèlement aux ordres du possesseur du sceptre (sous forme animale, il bénéficie toujours du bonus d'altération de +1 à l'attaque et aux dégâts). Le serpent se retrouve en sceptre (ce qui prend une action complexe) quand le personnage le souhaite, ou dès que 30 mètres le séparent de ce dernier. Si le python est tué, il redevient un sceptre, et il est alors impossible de le rappeler pendant 3 jours. Cet objet ne fonctionne qu'entre les mains d'un personnage d'alignement bon.

Transmutation modérée ; NLS 10 ; Création de sceptres magiques, Création d'armes et armures magiques, *métamorphose funeste*, alignement bon ; Prix 13 000 po.

Sécurité. Cet objet a le pouvoir de créer un espace non dimensionnel qui est en quelque sorte un paradis de poche. À l'intérieur, le possesseur du sceptre et jusqu'à 199 créatures peuvent vivre en totale sécurité pour une période maximale dépendant de leur nombre (200 jours, divisés par le nombre de créatures). Seul, le possesseur du sceptre pourra rester un maximum de 200 jours dans son paradis de poche, tandis que ce total sera réduit à 50 jours pour 4 créatures, et à 3 jours pour 60 créatures. On arrondit systématiquement à l'entier supérieur, ce qui signifie qu'un groupe comprenant de 101 à 200 individus ne pourra être protégé que durant une seule journée.

À l'intérieur de l'espace créé, les créatures cessent de vieillir et la guérison naturelle s'effectue deux fois plus rapidement. On trouve de l'eau potable en abondance, ainsi que de la nourriture (fruits et légumes seulement). Le climat est agréable pour tous.

Quand le *sceptre de sécurité* est activé (ce qui demande une action simple), son possesseur et tous ceux qui touchent le sceptre sont instantanément transportés dans le paradis de poche. Si le groupe est trop important, ses membres peuvent se tenir par la main pour être eux aussi affectés. Les créatures refusant de partir ont droit à un jet de Volonté (DD 17) pour rester sur place. À noter que, même si quelqu'un réussit son jet de sauvegarde, les autres individus se trouvant au-delà dans la chaîne sont tout de même transportés normalement.

Quand l'effet du sceptre expire ou est dissipé, toutes les créatures affectées réapparaissent instantanément à leur point de départ. Si un solide occupe désormais l'espace où un des voyageurs devrait revenir, celui-ci effectue une translation spatiale suffisante pour réapparaître dans le plus proche endroit dégagé. Le possesseur du sceptre peut mettre un terme à l'effet quand il le souhaite, mais le sceptre de sécurité ne peut être utilisé qu'une seule fois par semaine.

Invocation puissante ; NLS 20 ; Création de sceptres magiques, *portail* ; Prix 61 000 po.

Seigneurs de la guerre. Ce sceptre possède des pouvoirs magiques et peut se transformer en plusieurs armes et outils. Plus épais que les autres objets de ce type, le *sceptre des seigneurs de la guerre* est en métal. Son extrémité s'orne d'une tête à ailettes et il arbore six boutons ressemblant à de gros clous à tête plate (appuyer sur l'un d'eux revient à dégainer une arme). Il pèse 5 kg.

Chacun des pouvoirs magiques suivants peut être utilisé 1 fois par jour.

- *Immobilisation de personne* au contact (jet de Volonté DD 14 pour annuler). Le possesseur du sceptre doit décider d'utiliser le pouvoir, puis réussir une attaque de contact au corps à corps pour l'activer. Si l'attaque rate, l'effet est perdu pour la journée.

- *Terreur* affectant tous les adversaires voyant le sceptre, dans une portée maximale de 3 mètres (jet de Volonté DD 16 pour effet partiel). Il faut une action simple pour invoquer ce pouvoir.

- Sur une attaque de contact au corps à corps réussie, le sceptre inflige 2d4 points de dégâts à la cible (jet de Volonté DD 17 pour demi-dégâts) et le porteur récupère la même quantité de points de vie. Le personnage doit annoncer son intention avant de porter son coup, comme pour *immobilisation de personne*.

Les fonctions martiales suivantes peuvent être invoquées à volonté, sans limite d'utilisation.

- Sous sa forme habituelle, le sceptre fonctionne comme une *masse d'armes légère +2*.

- Pour peu qu'on appuie sur le bouton 1, il se transforme en *épée longue +1 de feu*. Le fer jaillit de la tête de masse, laquelle devient la garde de l'épée nouvellement créée. La longueur totale du sceptre est alors de 1,20 mètre.
 - Si l'on presse le bouton 2, le sceptre devient une *hache d'armes +4*. Le fer jaillit de la tête de masse et le manche s'allonge pour donner à l'ensemble une longueur totale de 1,20 mètre.
 - En appuyant sur le bouton 3, on transforme le sceptre en *épieu +3* ou *pique +3*, au choix. La lame jaillit de la tête de masse et le manche s'allonge jusqu'à une longueur déterminée par le possesseur mais ne pouvant dépasser 3,60 mètres. L'arme mesure alors entre 1,80 mètre et 4,50 mètres de long. En choisissant la longue maximale, on peut même s'en servir comme d'une lance d'arçon.
- Enfin, le possesseur du sceptre peut également faire appel aussi souvent qu'il le souhaite aux fonctions suivantes.
- Perche/échelle. Quand on presse le bouton 4, une pointe capable de se planter dans le granit jaillit de la tête de masse, tandis que trois crochets pointus apparaissent en bas du manche. En 1 round, le manche s'allonge pour atteindre une longueur totale allant de 1,50 mètre à 15 mètres (il s'arrête quand on appuie une seconde fois sur le bouton 4). Une fois le sceptre arrimé par les crochets et la pointe, des barreaux d'échelle se déploient sur toute sa longueur, à 30 centimètres d'intervalle (un à gauche, puis à droite, etc.). Le sceptre peut soutenir un poids total de 2 tonnes. Il se rétracte automatiquement quand on appuie sur le bouton 5.
 - L'échelle peut également être déployée de manière à enfoncer les portes. Le personnage plante le sceptre dans le sol à moins de 9 mètres de l'obstacle et l'incline dans la direction de ce dernier avant de presser le bouton 4. La force exercée par le sceptre correspond à modificateur de Force de +12.
 - Quand on appuie sur le bouton 6, le sceptre indique où se trouve le nord magnétique et révèle la profondeur ou l'altitude à laquelle se trouve son possesseur (par rapport à la surface, pas au niveau de la mer).
- Multiples puissances ; NLS 19 ; Création de sceptres magiques, Création d'armes et armures magiques, *blessure légère, force de taureau, immobilisation de personne, lame de feu, terreur* ; Prix 70 000 po.
- Suzeraineté.** Cet objet a l'air d'un sceptre royal d'une valeur apparente de 5 000 po minimum. Son possesseur peut gagner l'obéissance et la loyauté de toutes les créatures distantes de moins de 36 mètres dès qu'il l'active (ce qui nécessite une action simple). Un total de 300 DV de créatures peut être dirigé, mais celles qui ont 12 ou plus en Intelligence ont droit à un jet de Volonté (DD 16) pour conserver leur libre arbitre. Les créatures affectées obéissent au personnage comme si ce dernier était leur roi de droit divin. L'enchantedement cesse toutefois de faire effet si le possesseur du sceptre donne un ordre contraire à la nature des créatures soumises. Le sceptre de suzeraineté peut être utilisé pendant un total de 500 minutes avant de tomber en poussière. Cette durée n'a pas besoin d'être continue.
- Enchantedement puissant ; NLS 20 ; Création de sceptres magiques, *charme-monstre de groupe* ; Prix 60 000 po ; Coût 27 500 po + 2 200 PX.
- Vipère.** Au corps à corps, ce sceptre se comporte comme une *masse d'armes lourde +2*. Une fois par jour, sur ordre de son possesseur (ce qui ne demande qu'une action libre), la tête de l'arme se transforme en tête de serpent vivant pendant 10 minutes. Durant ce temps, tout coup porté à l'aide du sceptre inflige les dégâts normaux et empoisonne la créature touchée. Le venin provoque immédiatement un affaiblissement temporaire de 1d10 points de Constitution (jet de Vigueur DD 14 pour annuler), auxquels il faut ajouter 1d10 nouveaux points d'affaiblissement temporaire de Constitution, une minute plus tard (jet de Vigueur DD 14 pour annuler). Le sceptre de la vipère ne fonctionne qu'entre les mains d'un individu maléfique.
- Nécromancie modérée ; NLS 10 ; Création de sceptres magiques, Création d'armes et armures magiques, *empoisonnement, alignement mauvais* ; Prix 19 000 po.

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Objets intelligents, objets maudits, artefacts

Objets intelligents

Certains objets possèdent une intelligence propre. Rendus conscients par le processus qui leur a donné leurs propriétés magiques, ils pensent et ressentent des émotions comme tout le monde, à tel point qu'il est souhaitable de les traiter comme des PNJ. Les objets intelligents peuvent posséder des pouvoirs mineurs ou majeurs, et sont parfois construits pour (et motivés par) un dessein spécial. Seuls les objets permanents peuvent être intelligents, pas ceux qui sont à charges ou à usage unique (ce qui signifie que les potions, huiles, parchemins et baguettes, entre autres, ne sont jamais intelligents). En règle générale, moins de 1% des objets magiques sont intelligents. Les objets intelligents peuvent être considérés comme des créatures à part entière puisqu'ils ont une valeur d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. On les considère comme des créatures artificielles. Beaucoup d'objets intelligents ont le pouvoir de générer de la lumière (comme certaines armes magiques), et la plupart ne pourraient pas voir sans cela.

Contrairement à la plupart des objets magiques ordinaires, les objets intelligents ont la possibilité d'activer eux-mêmes leurs pouvoirs, sans attendre un mot de commande de leur porteur.

Table : Intelligence, Sagesse, Charisme et propriétés des objets intelligents

1d100	Caractéristiques	Communication	Propriétés	Perception	Modificateur au prix de base
01–34	Deux à 12, une à 10	Empathie ¹	1 pouvoir mineur	Vue et ouïe (9 m)	+1 000 po
35–59	Deux à 13, une à 10	Empathie ¹	2 pouvoirs mineurs	Vue et ouïe (18 m)	+2 000 po
60–79	Deux à 14, une à 10	Parole ²	2 pouvoirs mineurs	Vue et ouïe (36 m)	+4 000 po
80–91	Deux à 15, une à 10	Parole ²	3 pouvoirs mineurs	Vision dans le noir et ouïe (18 m)	+5 000 po
92–97	Deux à 16, une à 10	Parole ^{2,3}	3 pouvoirs mineurs	Vision dans le noir et ouïe (18 m)	+6 000 po
98	Deux à 17, une à 10	Parole, télépathie ^{3,4}	3 pouvoirs mineurs et 1 pouvoir majeur ⁶	Vision dans le noir et ouïe (36 m)	+9 000 po
99	Deux à 18, une à 10	Parole, télépathie ^{4,5}	3 pouvoirs mineurs + 2 pouvoir majeurs ⁶	Vision dans le noir, perception aveugle et ouïe (36 m)	+12 000 po
100	Deux à 19, une à 10	Parole, télépathie ^{4,5}	4 pouvoirs mineurs + 2 pouvoir majeurs ⁶	Vision dans le noir, perception aveugle et ouïe (36 m)	+15 000 po

1 Le possesseur ressent des émotions en provenance de l'objet, l'encourageant à faire ou à ne pas faire certaines choses.

2 Comme tout personnage, un objet intelligent parle le commun plus une langue par point de bonus correspondant à sa valeur d'Intelligence. Il peut communiquer par télépathie avec son porteur.

3 L'objet sait également lire les langues qu'il parle.

4 L'objet peut choisir à volonté entre ces deux modes de communication, ses langages connus étant ceux de n'importe quel objet doué de parole. Il peut communiquer par télépathie avec son porteur.

5 L'objet sait lire les langues qu'il parle, mais aussi les écrits magiques (comme à l'aide de *lecture de la magie*).

6 En remplacement d'un pouvoir majeur, l'objet intelligent peut avoir été créé dans un dessein particulier (et posséder le pouvoir dédié).

Alignement des objets intelligents

Tout objet intelligent a automatiquement un alignement. À noter que, dans le cas de certaines armes principalement, l'alignement de l'objet est déjà déterminé par sa nature ou sa fonction, du moins partiellement. Si vous créez une arme intelligente en laissant faire le hasard, n'oubliez pas que son alignement doit prendre en compte certaines de ses propriétés spéciales.

Chaque fois qu'un personnage prend en main ou revêt un objet intelligent dont l'alignement ne correspond pas au sien (sauf dans les cas indiqués par un astérisque sur la *Table : alignement des objets*), il acquiert un niveau négatif. Celui-ci n'entraîne jamais une perte de niveau effective, mais il faut se débarrasser de l'objet pour le résorber (même les sorts tels que restauration restent inefficaces). Ce niveau négatif s'ajoute à tous les handicaps que l'objet peut infliger à son porteur. En cas de différence d'alignement, un objet ayant un Ego (voir plus loin) compris entre 20 et 29 transmet deux niveaux négatifs à son porteur, au lieu d'un (et trois niveaux négatifs pour un objet dont l'Ego est au moins égal à 30).

Table : alignement des objets

1d100 Alignement de l'objet

01–25	Loyal bon
26–45	Neutre bon ¹
46–50	Chaotique bon
51–55	Loyal neutre ¹
56–75	Neutre
76–85	Chaotique neutre ¹
86–90	Loyal mauvais
91–95	Neutre mauvais ¹
96–100	Chaotique mauvais

1 Cet objet peut également être utilisé par tout personnage dont l'alignement correspond à la partie non neutre de l'alignement de l'objet.

Langues parlées par les objets

Comme tous les personnages, les objets intelligents parlent le commun plus une langue supplémentaire par point de bonus que leur confère leur valeur d'Intelligence. Choisissez des langages prenant en compte les origines de l'objet et sa raison d'être.

Pouvoirs des objets intelligents

Une fois que la *Table : Intelligence, Sagesse, Charisme et propriétés des objets intelligents* a indiqué le nombre de pouvoirs mineurs et majeurs de votre objet intelligent, déterminez-les grâce aux tables suivantes.

Tous les pouvoirs fonctionnent si et quand l'objet le souhaite. Cependant les objets intelligents obéissent généralement aux souhaits de leur propriétaire. Activer un pouvoir ou se concentrer sur un pouvoir actif nécessite une action simple, qui est effectuée par l'objet lui-même.

Si vous obtenez deux fois le même pouvoir, relancez les dés.

Pouvoirs mineurs des objets intelligents

1d100 Pouvoir mineur

		Modificateur au prix de base
01–05	L'objet peut lancer <i>bénédiction</i> , 3 fois par jour	+1 000 po
06–10	L'objet peut lancer <i>lueur féerique</i> , 3 fois par jour	+1 000 po
11–13	L'objet peut lancer <i>image imparfaite</i> , 1 fois par jour	+2 200 po
14–20	L'objet bénéficie d'une <i>perception de la mort</i> permanent	+2 700 po
21–25	L'objet peut lancer <i>détection de la magie</i> à volonté	+3 600 po
26–29	L'objet a un degré de maîtrise de 10 en Art de la magie	+5 000 po
30–35	L'objet a un degré de maîtrise de 10 en Bluff	+5 000 po
36–38	L'objet a un degré de maîtrise de 10 en Connaissances (une au choix)	+5 000 po
39–40	L'objet a un degré de maîtrise de 10 en Décryptage	+5 000 po
41–45	L'objet a un degré de maîtrise de 10 en Détection	+5 000 po
46–51	L'objet a un degré de maîtrise de 10 en Diplomatie	+5 000 po
51–55	L'objet a un degré de maîtrise de 10 en Fouille	+5 000 po
56–61	L'objet a un degré de maîtrise de 10 en Intimidation	+5 000 po
62–66	L'objet a un degré de maîtrise de 10 en Perception auditive	+5 000 po
67–72	L'objet a un degré de maîtrise de 10 en Psychologie	+5 000 po
73–77	L'objet peut lancer <i>image accomplie</i> , 1 fois par jour	+5 400 po
78–80	L'objet peut lancer <i>hébètement de monstre</i> , 3 fois par jour	+6 500 po
81–83	L'objet peut lancer <i>immobilisation de personne</i> , 3 fois par jour	+6 500 po
84–89	L'objet peut lancer <i>localisation d'objet</i> , 3 fois par jour	+6 500 po
90–94	L'objet peut lancer <i>soins modérés</i> (2d8+3), 3 fois par jour	+6 500 po
95–97	L'objet peut lancer <i>ténèbres</i> , 3 fois par jour	+6 500 po
98–	L'objet peut lancer <i>zone de vérité</i> , 3 fois par jour	+6 500 po
100		

Pouvoirs majeurs des objets intelligents

1d100 Pouvoir majeur

		Modificateur au prix de base
01–06	L'objet peut détecter les alignements opposés au sien, à volonté	+7 200 po
07–10	L'objet peut lancer <i>déttection des morts-vivants</i> , à volonté	+7 200 po
11–13	L'objet peut lancer <i>frayeur</i> , à volonté	+7 200 po
14–17	L'objet bénéficie d'une <i>détection de la scrutation</i> permanente	+10 000 po
18–21	L'objet peut créer un <i>mur de feu</i> en cercle autour du porteur, 1 fois par jour	+10 000 po
22–26	L'objet peut lancer <i>ancre dimensionnelle</i> , 1 fois par jour	+10 000 po
27–31	L'objet peut lancer <i>globe d'invulnérabilité partielle</i> , 1 fois par jour	+10 000 po
32–36	L'objet peut lancer <i>œil du mage</i> , 1 fois par jour	+10 000 po
37–41	L'objet peut lancer <i>renvoi</i> , 1 fois par jour	+10 000 po
42–46	L'objet bénéficie d'un <i>rapport</i> permanent	+11 000 po
47–50	L'objet peut lancer <i>bourrasque</i> , 3 fois par jour	+11 000 po
51–55	L'objet peut lancer <i>clairaudience/clairvoyance</i> , 3 fois par jour	+16 000 po
56–59	L'objet peut lancer <i>extinction des feux</i> , 3 fois par jour	+16 000 po
60–64	L'objet peut lancer <i>lumière du jour</i> , 3 fois par jour	+16 000 po
65–68	L'objet peut lancer <i>négation de l'invisibilité</i> avec une portée de 9 m, 3 fois par jour	+16 000 po
69–73	L'objet peut lancer <i>ralentissement</i> , 3 fois par jour	+16 000 po
74–77	L'objet peut lancer <i>rapidité</i> sur son porteur, 3 fois par jour	+16 000 po
78–80	L'objet peut lancer <i>ténèbres profondes</i> , 3 fois par jour	+16 000 po
81–85	L'objet peut lancer un <i>cercle magique</i> contre les alignements opposés au sien, 1 fois par jour	+16 000 po
86–90	L'objet peut lancer <i>localisation de créature</i> , 3 fois par jour	+30 000 po
91–95	L'objet peut lancer <i>terreur</i> , 3 fois par jour	+30 000 po
96–	L'objet peut lancer <i>détection des pensées</i> , 3 fois par jour	+44 000 po
100		

Objets créés dans un dessein spécial

Le dessein dans lequel un objet a été créé doit correspondre à sa nature et à son alignement. De plus, sachez garder le comportement de l'objet dans les limites du raisonnable. Un dessein visant à “ tuer les lanceurs de sorts profanes ” ne signifie pas que l'objet oblige son possesseur à attaquer tous les magiciens, bardes et ensorceleurs qu'il croise (ni même que l'objet pense qu'une telle tâche est possible). Par contre, il hait suffisamment les pratiquants de la magie profane pour avoir décidé, par exemple, de mettre un terme à l'existence de l'ordre de magie local et au règne de la reine-ensorceleuse du pays voisin. De la même manière, un dessein consistant à “ défendre les elfes ” ne signifie pas que, si le porteur est elfe, il cherchera seulement à s'aider lui-même. Au contraire, l'objet souhaite être utilisé pour défendre la cause des elfes et vaincre leurs ennemis. Un dessein de type “ Vaincre/tuer ” ne doit pas être interprété comme une manifestation de l'instinct de conservation : l'objet ne cherche pas à se protéger des créatures ou individus concernés ; il ne trouvera pas le repos (et ne le laissera pas non plus à son possesseur) tant qu'il ne sera pas venu à bout de ses ennemis désignés. Nul doute qu'il s'agit là d'une tâche irréalisable, mais l'objet a tout de même l'avantage de l'aborder de manière logique et locale, du moins dans la plupart des cas.

Dessein des objets intelligents

1d100 Dessein

01–20	Vaincre/tuer les créatures d'alignement diamétralement opposé ¹
21–30	Vaincre/tuer les pratiquants de la magie profane (ce qui inclut les monstres utilisant des pouvoirs magiques assimilables aux sorts profanes)
31–40	Vaincre/tuer les pratiquants de la magie divine (ce qui inclut les entités divines et leurs serviteurs)
41–50	Vaincre/tuer les créatures qui ne pratiquent pas la magie
51–55	Vaincre/tuer un certain type de créatures (voir la propriété spéciale d'arme tueuse pour une liste possible)
56–60	Vaincre/tuer une certaine race ou espèce de créatures
61–70	Protéger une certaine race ou espèce de créatures
71–80	Vaincre/tuer les serviteurs d'un dieu particulier
81–90	Protéger les serviteurs et les intérêts d'un dieu particulier
91–95	Vaincre/tuer tout le monde (possesseur de l'objet excepté)
96–100	Au choix

1 Dans ce cas, un objet d'alignement neutre a pour dessein de préserver l'équilibre. Ses ennemis jurés sont donc tous les alignements « extrémistes » : LB, CB, LM et CM.

Pouvoir dédié au dessein spécial

Comme son nom l'indique, ce type de pouvoir ne fonctionne que quand l'objet tente d'accomplir le dessein pour lequel il a été créé. C'est toujours lui qui décide si les conditions sont réunies ou non, mais dans la plupart des cas, les circonstances parlent d'elles-mêmes et vous ne devriez pas avoir de difficulté à décider quand l'objet fait appel à son pouvoir dédié. Cela étant, si son possesseur tente de le convaincre de se servir de son pouvoir dans une situation plus difficile à évaluer et si vous jugez qu'il ne se montre pas suffisamment crédible, l'objet refuse.

Pouvoir dédié au dessein spécial des objets intelligents

1d100 Pouvoir dédié

		Modificateur au prix de base
01–05	L'objet peut lancer <i>assassin imaginaire</i>	+50 000 po
06–11	L'objet peut lancer <i>confusion</i>	+50 000 po
12–18	L'objet peut lancer <i>désespoir foudroyant</i>	+50 000 po
19–25	L'objet peut lancer <i>porte dimensionnelle</i> sur lui et son porteur	+50 000 po
26–31	L'objet peut lancer <i>tempête de grêle</i>	+50 000 po
32–36	L'objet peut lancer <i>contagion</i> à intensité augmentée au 4 ^e niveau par une attaque de contact	+56 000 po
37–43	L'objet peut lancer <i>empoisonnement</i> à intensité augmentée au 4 ^e niveau par une attaque de contact	+56 000 po
44–50	L'objet peut lancer <i>rouille</i> par une attaque de contact	+56 000 po
51–56	L'objet peut lancer <i>boule de feu</i> (10d6)	+60 000 po
57–62	L'objet peut lancer <i>éclair</i> (10d6)	+60 000 po
63–68	L'objet peut conférer au porteur un bonus de chance de +2 aux jets d'attaque et de sauvegarde, ainsi qu'à tous les tests	+80 000 po
69–74	L'objet peut lancer <i>blessure légère de groupe</i>	+81 000 po
75–81	L'objet peut lancer <i>chant de discorde</i>	+81 000 po
82–87	L'objet peut lancer <i>œil indiscret</i>	+81 000 po
88–92	L'objet peut lancer <i>cri suprême</i> (15d6), 3 fois par jour	+130 000 po
93–98	L'objet peut lancer <i>vague d'épuisement</i>	+164 000 po
99–	L'objet peut lancer <i>résurrection suprême</i> sur son porteur, une fois par mois	+200 000 po
100		

Ego des objets intelligents

L'Ego détermine la puissance globale et la force de personnalité de l'objet. Ce n'est qu'après que tous les pouvoirs de l'objet ont été définis qu'il devient possible de calculer son Ego. Cette donnée est vitale pour déterminer qui, de l'objet ou de son possesseur, parvient à s'imposer à l'autre.

Ego des objets intelligents

Propriété de l'objet	Points d'Ego
Par point de bonus d'altération	1
Par point de bonus correspondant à une propriété spéciale	1
Par pouvoir mineur	1
Par pouvoir majeur	2
Dessein spécial (et pouvoir dédié)	4
Télépathie	1
Lecture des langues parlées	1
<i>Lecture de la magie</i>	1
Par point de bonus d'Intelligence	1
Par point de bonus de Sagesse	1
Par point de bonus de Charisme	1

Conflit entre personnages et objets

Quand un objet a une valeur d'Ego, il a automatiquement une volonté qui lui est propre. Il respecte toujours les préceptes de son alignment, sans jamais en dévier. Si, pour sa part, le personnage est moins fidèle à ses principes, il s'ensuit un conflit entre son objet et lui. De la même manière, un objet ayant au moins 20 en Ego se

considère toujours supérieur à son possesseur et, là encore, un conflit s'ensuit si l'aventurier refuse de faire tout ce que lui dit l'objet.

Dans ce cas, le personnage doit effectuer un jet de Volonté dont le DD est égal à la valeur d'Ego de l'objet. S'il le réussit, il parvient à imposer sa volonté à l'objet. Sinon, c'est l'inverse qui se produit. Cet état de fait se poursuit une journée durant, sauf cas de force majeure (bataille d'importance, situation menaçant l'objet ou la vie de l'aventurier, etc.). À ce moment, le dominé a une nouvelle chance de prendre le dessus (nouveau jet de Volonté). Quand l'objet est le partenaire dominant de la relation, il résiste aux souhaits de son possesseur et exige des concessions telles que les suivantes. Le personnage doit :

- Se séparer de ses alliés ou de ses objets dont l'alignement ou la personnalité ne convient pas à l'objet.
- Se débarrasser de tous ses autres objets (ou de tous les objets d'un certain type).
- Obéir à l'objet, qui lui indique où aller et comment se comporter.
- Rechercher et tuer sans attendre les ennemis jurés de l'objet.
- Ériger des défenses magiques autour de l'objet afin de le protéger quand il ne sert pas.
- Toujours avoir l'objet avec lui, quelles que soient les circonstances.
- Confier l'objet à un possesseur qui en sera plus digne (en fonction de son alignement ou de son comportement).

Dans les cas extrêmes, l'objet peut prendre des mesures plus radicales encore :

- Obliger son possesseur à se ruer au combat.
- Refuser de combattre.
- Frapper son possesseur ou les alliés de ce dernier.
- Forcer son possesseur à se rendre à l'ennemi.
- S'arranger pour échapper à son propriétaire.

Comme de bien entendu, de telles mesures de rétorsion n'ont aucune raison d'être si l'harmonie règne entre le personnage et l'objet, tant sur le plan de l'alignement que sur celui du comportement et de leurs objectifs à plus ou moins long terme. Selon la personnalité des objets, certains préfèrent avoir un possesseur suffisamment faible pour pouvoir lui imposer leurs vues, ou au contraire le plus puissant possible pour avoir davantage de chances de mener leurs desseins à bien.

Tous les objets magiques intelligents veulent jouer un rôle important dans ce qui se passe, surtout au moment du combat. Entre eux, ils se considèrent toujours comme des rivaux, même si leur alignement est similaire. Ils ne sont jamais d'accord pour partager leur propriétaire avec d'autres. Les objets intelligents se repèrent mutuellement à 18 mètres de distance, et la plupart d'entre eux font tout leur possible pour inciter leur possesseur à détruire leurs rivaux. L'alignement de l'objet doit bien évidemment être pris en compte.

Les objets dotés d'une personnalité ne sont jamais totalement contrôlés par leur possesseur, même s'ils sont trop faibles pour s'imposer à lui. Bien qu'étant incapables de prendre le dessus sur leur propriétaire, ils n'en continuent pas moins de lui faire savoir leurs exigences.

Objets maudits

On appelle objet maudit tout objet magique ayant un effet négatif sur son possesseur. Selon sa puissance, il peut présenter un danger certain, ou ne constituer qu'une gêne constante ou passagère. Quelques objets maudits ont également des pouvoirs bénéfiques, entraînant ainsi un choix pour le moins cornélien à leur propriétaire : faut-il les conserver et les utiliser à bon escient ou, au contraire, s'en débarrasser au plus vite ?

Malédictions courantes pour objets maudits

1d100 Malédiction

- | | |
|--------|---|
| 01–15 | Pouvoir imaginaire |
| 16–35 | Effet (ou cible) inversé |
| 36–45 | Fonctionnement intermittent |
| 46–60 | Conditions de fonctionnement |
| 61–75 | Inconvénient |
| 76–90 | Effet radicalement différent |
| 91–100 | Remplacé l'objet par un objet maudit spécifique |

Pouvoir imaginaire. Le possesseur pense que l'objet est ce qu'il semble être, alors qu'il n'a d'autre pouvoir que d'abuser son utilisateur. Ce dernier est persuadé que l'objet fonctionne normalement et seul le sort *délivrance des malédictions* peut le convaincre du contraire.

Effet (ou cible) inversé. Soit les objets maudits de ce genre ont un effet inverse de celui qui était prévu, soit ils affectent leur possesseur au lieu de ses adversaires. Certains de ces objets peuvent toutefois présenter un intérêt indéniable, même si leur fonction est totalement différente de ce qu'elle devrait être.

Parmi les objets maudits à effet opposé, on trouve les armes qui s'accompagnent d'un malus aux jets d'attaque et de dégâts. De même que les personnages ne connaissent pas immédiatement la valeur exacte du bonus d'altération conféré par leurs armes utiles, il n'y a aucune raison qu'ils se rendent compte immédiatement que leur nouvelle arme est maudite. Une fois qu'ils le comprennent, ils peuvent s'en séparer librement, à moins que l'arme ne s'accompagne d'un enchantement incitant son possesseur à vouloir la garder et à l'utiliser. Dans ce cas, le sort *délivrance des malédictions* est nécessaire pour s'en débarrasser.

Fonctionnement intermittent. Il existe trois variétés d'objets à fonctionnement intermittent. Tous fonctionnent comme ils le devraient, mais pas tout le temps. Certains sont d'une fiabilité douteuse, d'autres dépendent d'une condition extérieure, et les derniers sont incontrôlables.

Fiabilité douteuse. Chaque fois que l'objet est activé, il y a 5% de chances (01–05 sur 1d100) qu'il ne fonctionne pas. Ce risque de dysfonctionnement peut varier entre 1% et 10%, selon la campagne et le type d'objet.

Dépendant d'une condition extérieure. L'objet ne fonctionne que dans une situation bien précise. Pour déterminer la nature de celle-ci, jetez 1d100 et consultez la table suivante (ou choisissez la condition que vous préférez).

1d100 Condition

01–03	Température inférieure à 0° C
04–05	Température supérieure à 0° C
06–10	De jour
11–15	De nuit
16–20	À la lumière (directe) du soleil
21–25	Loin de la lumière du soleil
26–34	Sous l'eau
35–37	Hors de l'eau
38–45	Sous terre
46–55	À la surface
56–60	À moins de 3 m d'un type de créature déterminé aléatoirement
61–64	À moins de 3 m d'une race ou espèce de créature déterminée aléatoirement
65–72	À moins de 3 m d'un lanceur de sorts profanes
73–80	À moins de 3 m d'un lanceur de sorts divins
81–85	Dans les mains d'une créature autre qu'un lanceur de sorts
86–90	Dans les mains d'un lanceur de sorts
91–95	Dans les mains d'une créature d'un alignement donné
96	Dans les mains d'une créature d'un sexe donné
97–99	Durant les jours saints (ou inversement) ou en cas d'alignement astrologique donné
100	À moins de 100 km d'un site donné.

Incontrôlable. Un objet incontrôlable se met à fonctionner n'importe quand, sans que son propriétaire le décide. Jetez 1d100 chaque jour. Sur un résultat de 01–05, l'objet se met en marche au cours de la journée (l'instant exact étant déterminé aléatoirement). L'effet peut parfois être amusant, comme lorsqu'un personnage portant un anneau d'invisibilité disparaît en pleine séance de marchandage acharné, mais il peut également être désastreux, comme quand la *baguette de boule de feu* de l'aventurier s'actionne alors qu'il discute avec ses amis (lesquels ne le demeureront probablement pas après une telle mésaventure).

Conditions de fonctionnement. D'une certaine manière, un mot de commande est une condition de fonctionnement, mais certains objets en ont d'autres, qui sont nettement plus restrictives. Pour que l'objet continue de fonctionner, le personnage doit satisfaire à une ou plusieurs des conditions suivantes.

- Manger deux fois plus que la normale.
- Dormir deux fois plus que la normale.
- Accomplir une quête bien précise (une fois seulement, après quoi l'objet fonctionne correctement).
- Sacrifier (autrement dit détruire) pour 100 po d'objets de valeur chaque jour.
- Sacrifier (détruire) pour 2 000 po d'objets magiques par semaine.
- Prêter serment d'allégeance auprès d'un noble donné ou de sa famille.
- Se débarrasser de tous ses autres objets magiques.
- Vénérer un dieu particulier.
- Changer de nom pour en prendre un autre choisi par l'objet (celui-ci ne fonctionne que si son possesseur porte le nom en question).
- Changer de classe à la prochaine occasion (à moins qu'il ne soit déjà de la seule classe tolérée par l'objet).
- Avoir atteint un certain degré de maîtrise dans une compétence donnée.
- Sacrifier (une fois seulement) une partie de son énergie vitale (équivalent à 2 points de Constitution). Si le personnage récupère les points de Constitution par le biais d'un sort tel que *restauration*, l'objet cesse de

fonctionner (par contre, il continue de marcher si l'aventurier augmente sa Constitution grâce à son niveau, un souhait ou un autre objet magique).

- Purifier l'objet à l'aide d'eau bénite (tous les jours).
- Utiliser l'objet pour tuer une créature vivante (tous les jours).
- Tremper l'objet dans la lave d'un volcan (une fois par mois).
- Utiliser l'objet au moins une fois par jour, sans quoi il cesse de fonctionner pour son propriétaire actuel.
- Faire en sorte que l'objet fasse couler le sang chaque fois qu'il est utilisé (seulement s'il s'agit d'une arme). L'objet ne peut être rangé ou échangé contre une autre arme tant qu'il n'a pas servi à blesser une créature ayant du sang dans les veines (morts-vivants, créatures artificielles et autres vases sont exclus).
- Lancer un certain sort sur l'objet, tel que *bénédiction*, *pénitence* ou *animation d'objets* (tous les jours).

Les conditions de fonctionnement déterminent l'intérêt de l'objet, aussi est-il conseillé de les choisir avec soin plutôt que de laisser faire le hasard. Si l'objet est également intelligent, il impose ses conditions en fonction de sa personnalité. Si les conditions ne sont pas remplies, il cesse de fonctionner. Dans le cas contraire, il fonctionne le temps spécifié (le plus souvent, une journée), après quoi le personnage doit de nouveau satisfaire aux conditions indiquées.

Inconvénient. Ce type d'objet est souvent bénéfique, malgré le désagrément qui l'accompagne.

Chaque possesseur doit donc décider si l'avantage gagné dépasse la gêne encourue. Il arrive que l'inconvénient ne se manifeste que quand l'objet est utilisé ou tenu en main (dans le cas d'une arme, par exemple), mais la plupart du temps, il persiste tant que le personnage conserve l'objet.

Lancez 1d100 et consultez la table suivante pour déterminer un inconvénient restant en vigueur tant que l'aventurier ne s'est pas débarrassé de l'objet maudit (sauf indication contraire).

1d100 Inconvénient

- | | |
|-------|---|
| 01–04 | Les cheveux du personnage poussent d'une trentaine de centimètres (ne se produit qu'une fois). |
| 05–09 | Le personnage rapetisse ou grandit d'une quinzaine de centimètres (une chance sur deux ; ne se produit qu'une fois). |
| 10–13 | La température est plus froide autour de l'objet (-5°C). |
| 14–17 | La température est plus chaude autour de l'objet ($+5^{\circ}\text{C}$). |
| 18–21 | Les cheveux du personnage changent de couleur. |
| 22–25 | La peau du personnage change de couleur. |
| 26–29 | Le personnage acquiert une marque distinctive (tatouage, aura lumineuse, etc.). |
| 30–32 | Le personnage change de sexe. |
| 33–34 | Le personnage change de race ou d'espèce. |
| 35 | Le personnage contracte une maladie (déterminée aléatoirement) que rien ni personne ne peut soigner. |
| 36–39 | L'objet émet continuellement un bruit gênant (gémissements, pleurs, cris, jurons, insultes, etc.). |
| 40 | L'objet a l'air ridicule (couleur outrancière, forme risible, aura rose bonbon, etc.). |
| 41–45 | Le personnage devient extrêmement possessif pour ce qui est de l'objet. |
| 46–49 | Le personnage a une peur panique de perdre l'objet ou qu'il lui arrive quelque chose. |
| 50–51 | Le personnage change d'alignement. |
| 52–54 | Le personnage attaque la créature la plus proche (5% de chances chaque jour, à un moment aléatoire de la journée). |
| 55–57 | Le personnage est étourdi pendant 1d4 rounds dès que l'objet cesse de fonctionner (ou aléatoirement, 1 fois/jour). |
| 58–60 | Le personnage voit trouble en permanence (-2 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de compétences nécessitant de voir). |
| 61–64 | Le personnage acquiert un niveau négatif. |
| 65 | Le personnage acquiert deux niveaux négatifs. |
| 66–70 | Le personnage doit réussir un jet de Volonté sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1 point d'Intelligence (tous les jours). |
| 71–75 | Le personnage doit réussir un jet de Volonté sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1 point de Sagesse (tous les jours). |
| 76–80 | Le personnage doit réussir un jet de Volonté sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1 point de Charisme (tous les jours). |
| 81–85 | Le personnage doit réussir un jet de Vigueur sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution (tous les jours). |
| 86–90 | Le personnage doit réussir un jet de Vigueur sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1 point de Force (tous les jours). |
| 91–95 | Le personnage doit réussir un jet de Vigueur sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1 point de Dextérité (tous les jours). |

- 96 Le personnage se métamorphose en une créature donnée (5% de chances par jour, toujours la même).
 97 Le personnage ne peut plus lancer de sorts profanes.
 98 Le personnage ne peut plus lancer de sorts divins.
 99 Le personnage ne peut plus lancer le moindre sort.
 100 Au choix : choisissez un inconvénient qui vous paraisse convenir à la nature de l'objet ou créez-en un autre.

Effet radicalement différent. Choisissez un effet préjudiciable, en vous inspirant éventuellement des objets maudis spéciaux, détaillés ci-dessous. L'objet peut commencer à fonctionner normalement, mais à un moment, ses propriétés changent radicalement.

Objets maudis spécifiques

Les objets de la table suivante fournissent quelques exemples d'objets maudis. Ils ont été détaillés comme les objets magiques normaux, au cas où quelqu'un souhaiterait les créer intentionnellement (mais ils peuvent être dus à des accidents de fabrication). Il existe toutefois deux exceptions : il est impossible de créer des *sacs dévoreurs* ou des *boules de cristal asservissantes*.

Un simple sort de *détection de la magie* décèle une aura d'une intensité et d'une école erronées, correspondant à un objet similaire, mais non maudit. Un sort d'*identification* a 1% de chances par niveau de lanceur de sorts de révéler les véritables propriétés et la nature d'un objet maudit. *Analyse d'enchantement* permet de reconnaître à coup sûr les objets maudis.

Table : objets maudis spécifiques

1d10	Objet	Prix de vente
0		
01–05	<i>Encens d'obsession</i>	200 po
06–15	<i>Anneau de gaucherie</i>	500 po
16–20	<i>Amulette de localisation</i>	1 000 po
21–25	<i>Pierre de lest</i>	1 000 po
26–30	<i>Bracelets de vulnérabilité</i>	1 200 po
31–35	<i>Gants de maladresse</i>	1 300 po
36–40	<i>Épée –2, maudite</i>	1 500 po
41–43	<i>Armure de fureur</i>	1 600 po
44–46	<i>Médaillon d'émission de pensées</i>	1 800 po
47–52	<i>Flasque maudite</i>	2 100 po
53–54	<i>Poudre à éternuer</i>	2 400 po
55	<i>Casque de changement d'alignement</i>	4 000 po
56–61	<i>Potion toxique</i>	5 000 po
62	<i>Balai frappeur</i>	5 200 po
63–64	<i>Robe d'impuissance</i>	5 500 po
65	<i>Grimoire de vacuité</i>	6 000 po
66–68	<i>Lance traîtresse</i>	7 500 po
69–70	<i>Armure d'attraction des projectiles</i>	9 000 po
71–72	<i>Filet de pêche miraculeuse</i>	10 000 po
73–75	<i>Sac dévoreur</i>	—
76–80	<i>Masse vampire</i>	16 000 po
81–85	<i>Robe de vermine</i>	16 500 po
86–88	<i>Charme d'infection</i>	17 000 po
89–92	<i>Épée de berserker</i>	17 500 po
93–96	<i>Bottes de danse effrénée</i>	30 000 po
97	<i>Boule de cristal asservissante</i>	—
98	<i>Collier étrangleur</i>	60 000 po
99	<i>Cape empoisonnée</i>	62 000 po
100	<i>Broche du scarabée tueur</i>	80 000 po

Amulette de localisation. Cet objet se présente généralement sous forme de pendentif ou de broche. Si on l'étudie à l'aide de moyens magiques, il semble protéger contre la *scrutation* (ce qui inclut les objets tels que les *boules de cristal*) et les sorts (ou effets) de détection, ou d'influence comme *détection de pensées*, ou la télépathie. Il se fait passer pour une *amulette d'antidétection*. En réalité, l'amulette inflige à son porteur un malus de -10 sur tous les jets de sauvegarde contre les sorts de divination.

Abjuration modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *malédiction* ; Prix 1 000 po.

Anneau de gaucherie. Cet anneau fonctionne exactement comme un *anneau de feuille morte*, mais il a également pour effet de rendre qui le porte extrêmement maladroit : le personnage subit un malus de -4 à la Dextérité et a 20% de chances de rater ses incantations de sorts profanes si celles-ci nécessitent des composantes gestuelles (ce pourcentage s'ajoute à un éventuel risque d'échec des sorts profanes si l'aventurier porte une armure).

Transmutation puissante ; NLS 15 ; Création d'anneaux magiques, *feuille morte, malédiction* ; Prix 500 po.

Armure d'attraction des projectiles. En cas d'analyse magique, cette armure donne l'impression d'être un *harnois +3*. Elle s'accompagne bien du bonus indiqué, mais elle est maudite. Si la protection qu'elle confère au corps à corps est normale pour une *armure +3*, elle présente l'inconvénient d'attirer les projectiles comme un aimant. Le porteur subit un malus de -15 à la CA contre les attaques des armes à distance. La véritable nature de l'armure est révélée quand le personnage est pris pour cible par des ennemis, pas si on lui jette quelques pierres afin de s'assurer que le *harnois* n'est pas maudit.

Abjuration puissante ; NLS 16 ; Création d'armes et armures magiques, *malédiction* ; Prix 9 000 po ; Poids 25 kg.

Armure de fureur. Ce *harnois +1* semble fonctionner comme une *cuirasse de commandement*. En réalité, il impose à son porteur un malus de -4 en Charisme, et tous les ennemis distants de moins de 100 mètres bénéficient d'un bonus de moral de +1 au jet d'attaque quand ils s'en prennent à lui. Ni le personnage, ni ses adversaires ne sont conscients de cet effet (en d'autres termes, l'aventurier ne sait pas que l'armure est la cause de ses problèmes relationnels, pas plus que ses ennemis ne comprennent pourquoi ils éprouvent une telle haine à son égard).

Nécromancie puissante ; NLS 16 ; Création d'armes et armures magiques, *malédiction* ; Prix 1 600 po ; Poids 25 kg.

Balai frappeur. Ce balai a l'air on ne peut plus anodin, si ce n'est que les sorts de détection révèlent qu'il est magique. Il semble être un *balai volant* si on l'examine à l'aide des sorts appropriés, du moins tant qu'on n'essaye pas de s'en servir. À partir de ce moment, le *balai frappeur* se montre tel qu'il est : un objet extrêmement malfaisant.

Si un ordre tel que "Décolle", "Envole-toi", ou encore "Yaaa !" lui est donné, le balai quitte le sol et exécute instantanément un looping serré, faisant tomber son passager d'une hauteur de $(1d4+5) \times 30$ centimètres. La chute n'inflige aucun dégât, mais le balai se rue aussitôt sur l'aventurier, qu'il frappe violemment de son manche tout en essayant de l'aveugler à l'aide de son faisceau de paille.

Le balai dispose d'un total de quatre attaques par round (deux coups de manche et deux coups de faisceau). Il bénéficie d'un bonus de +5 à tous les jets d'attaque. Le faisceau n'occasionne aucun dégât mais aveugle la cible pendant 1 round en cas de coup au but. Quant au manche, il inflige 1d6 points de dégâts à chaque coup. Le balai frappeur a une CA de 13, 18 points de résistance et une solidité de 4.

Transmutation modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *vol, animation d'objets* ; Prix 5 200 po ; Poids 1,5 kg.

Bottes de danse effrénée. Au départ, ces bottes fonctionnent comme une autre paire de bottes magiques. Mais dès que leur porteur se retrouve au combat (ou dès qu'il essaye de fuir), elles entraînent ses déplacements en le forçant à danser frénétiquement, comme s'il était affecté par le sort *danse irrésistible d'Otto*. Seule une *délivrance des malédictions* permet de se débarrasser des bottes une fois leur véritable nature connue.

Enchantement puissant ; NLS 16 ; Création d'objets merveilleux, *danse irrésistible d'Otto* ; Prix 30 000 po ; Poids 500 g.

Boule de cristal asservissante. Rien ne permet de faire la différence entre cet objet maudit et une véritable *boule de cristal*. Pourtant, quiconque cherche à s'en servir est automatiquement fasciné pendant 1d6 minutes et reçoit une *suggestion* par télépathie (jet de Volonté DD 19 pour annuler).

S'il rate son jet de sauvegarde, l'utilisateur est persuadé d'avoir visualisé la scène ou la créature qui l'intéressait, mais en réalité, il est tombé sous la coupe d'un puissant magicien, d'une liche, ou même d'une entité originaire d'un autre plan (on doit choisir l'identité du créateur de la boule, en fonction de sa campagne). À chaque nouvelle utilisation, le personnage est un peu plus asservi par son lointain maître. On doit décider si le processus est lent ou rapide, en fonction de la force de caractère de l'individu et des conditions dans lesquelles la boule de cristal asservissante a été découverte. À noter que le personnage n'a jamais conscience de ce qui lui arrive.

Divination modérée ; NLS 17 ; cet objet est considéré comme un artefact rare et ne peut pas être créé ; Poids 3,5 kg.

Bracelets de vulnérabilité. Ces bracelets semblent être des *bracelets d'armure +5* et fonctionnent en effet comme tel jusqu'à ce que leur porteur soit attaqué par un adversaire dont le facteur de puissance (FP) est supérieur ou égal à son niveau. À partir de ce moment, les bracelets lui infligent un malus de -5 à la CA. Une fois que la véritable nature de ces objets est révélée, on ne peut s'en débarrasser que grâce au sort *délivrance des malédictions*.

Invocation modérée ; NLS 16 ; Création d'objets merveilleux, *armure de mage, malédiction* ; Prix 1 200 po ; Poids 500 g.

Broche du scarabée tueur. Cette broche a l'air bénéfique, mais il suffit de la tenir pendant 1 round ou de la placer pendant 1 minute dans un sac, ou un autre contenant non rigide, proche (moins de 30 centimètres) d'un individu à sang chaud pour qu'elle se transforme en horrible créature qui traverse le cuir et s'enfonce dans les chairs de sa victime pour atteindre son cœur en 1 round. La mort est alors automatique. Si le personnage réussit un jet de Réflexes (DD 25), il réussit à attraper le scarabée et à le jeter au loin avant que celui-ci ne disparaîsse dans ses chairs, mais il subit tout de même 3d6 points de dégâts. Le scarabée redevient une broche quand il n'est plus au contact d'un être vivant. À noter qu'il ne se transforme pas si on le range dans une boîte en bois, os, métal ou ivoire. Il est donc possible de le déplacer sans risque pour peu que l'on prenne les précautions nécessaires.

Abjuration puissante ; NLS 19 ; Création d'objets merveilleux, *exécution* ; Prix 80 000 po.

Cape empoisonnée. Cette cape est le plus souvent en laine, même si l'on en trouve parfois en cuir. *Détection du poison* permet de remarquer que le tissu est imprégné d'une substance toxique particulièrement sournoise. On peut la toucher et la manipuler sans crainte, mais quiconque la revêt meurt dans la seconde qui suit, à moins de réussir un jet de Vigueur de DD 28.

Une fois la cape empoisonnée enfilée, on ne peut l'ôter qu'à l'aide de *délivrance des malédictions*, ce qui annihile toutes ses propriétés magiques. Une fois la cape enlevée, sa victime peut être ramenée à la vie grâce à *rappel à la vie ou résurrection*, mais seulement après avoir lancé *neutralisation du poison* sur sa dépouille pour chasser le toxique de son organisme.

Abjuration puissante ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, *empoisonnement*, soit *souhait limité*, soit *miracle* ; Prix 62 000 po ; Poids 500 g.

Casque de changement d'alignement. Ce casque en métal a l'air on ne peut plus anodin, mais sa malédiction prend effet dès qu'on le met (jet de Volonté DD 15 pour annuler). Si le personnage rate son jet de sauvegarde, son alignement est radicalement modifié, chaque extrême passant à l'opposé (la composante loyale devient chaotique, la composante bonne devient mauvaise, et inversement ; un individu LB devient donc CM). Un enchantement accompagne ce changement, avec pour conséquence que l'aventurier est tout à fait satisfait de son nouvel alignement. Un personnage ayant réussi son jet de sauvegarde peut continuer à porter le casque sans souffrir des effets de sa malédiction, mais s'il l'enlève et le remet plus tard, il doit effectuer un nouveau jet de sauvegarde. La malédiction ne fonctionne qu'une fois par personnage, c'est-à-dire qu'on ne peut retrouver son alignement d'origine en mettant le casque une deuxième fois.

Seul un *souhait* ou un *miracle* peut rendre au porteur son alignement d'origine. Le personnage ne fait rien pour le récupérer par ses actes, bien au contraire (une telle idée lui est insoutenable). Si la classe de l'aventurier lui impose un alignement particulier, il lui faudra faire *pénitence* après s'être débarrassé de la malédiction pour pouvoir la retrouver. Une fois qu'un *casque de changement d'alignement* a fonctionné, il perd toutes ses propriétés magiques.

Transmutation puissante ; NLS 12 ; Création d'objets merveilleux, niveau 12 de lanceur de sorts ; Prix 4 000 po ; Poids 1,5 kg.

Charme d'infection. Cette pierre gravée n'a manifestement qu'une valeur limitée. Quiconque la garde en sa possession pendant 24 heures contracte une terrible infection provoquant une diminution permanente d'1 point de Dextérité, de Constitution et de Charisme chaque semaine. Le médaillon (et l'infection) ne peut être retiré que par *délivrance des malédictions*, suivi de *guérison des maladies* et enfin de *guérison suprême, souhait limité, souhait ou miracle*. Il est également possible de le sauver en broyant un *charme de santé* et en répandant sur lui la poudre ainsi obtenue (une action complexe), ce qui réduit le *charme d'infection* en poussière.

Abjuration légère ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *contagion* ; Prix 17 000 po.

Collier étrangleur. Ce collier a l'air d'être un bijou précieux, et seul un sort aussi puissant que *miracle* ou *souhait* permet de l'identifier comme un objet maudit. Dès que quelqu'un l'attache à son cou, il se resserre aussitôt, infligeant 6 points de dégâts par round à l'infortuné personnage. Seuls les sorts *souhait limité, souhait ou miracle* permettent de s'en débarrasser. Il continue même de serrer la gorge de sa victime après sa mort, ne la lâchant qu'une fois qu'elle s'est transformée en squelette desséché (ce qui prend environ un mois). À ce moment, le collier redevient normal, dans l'attente d'une autre proie.

Invocation puissante ; NLS 18 ; Création d'objets merveilleux, *exécution* ; Prix 60 000 po.

Encens d'obsession. Ces blocs d'encens ressemblent à s'y méprendre à de l'*encens de méditation*. Si un pratiquant de la magie divine prépare ses sorts après avoir fait brûler un de ces blocs, la fumée dégagée le persuade que ses sorts sont les plus puissants qui soient, tout en l'encourageant à les utiliser aussi souvent que possible pour le démontrer. Il fait donc appel à sa magie autant qu'il le peut, même quand cela ne sert à rien. Ce comportement obsessionnel se poursuit jusqu'à ce que le personnage ait lancé tous ses sorts ou pendant un total de 24 heures.

Enchantement modéré ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, *malédiction* ; Prix 200 po ; Poids 500 g.

Épée -2, maudite. Cette épée longue dégage une aura magique et paraît très efficace à l'entraînement, mais dès qu'on l'utilise au combat, elle inflige un malus de -2 au jet d'attaque.

Les dégâts sont eux aussi réduits de 2 points par coup, sans toutefois pouvoir descendre en dessous de 1 point de dégâts par coup. Au bout d'une semaine, l'épée force l'aventurier qui la possède à l'employer, elle, plutôt que toute autre arme. Même si le personnage décide d'utiliser une autre arme, c'est vers l'épée que sa main est attirée, et c'est elle qu'il dégaine à tous les coups. On ne peut se débarrasser de cette arme envahissante que grâce à un sort tel que *souhait limité*, *souhait* ou *miracle*.

Évocation puissante ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, *malédiction*, soit *souhait*, soit *miracle* ; Prix 1 500 po ; Poids 2 kg.

Épée de berserker. Cette arme se comporte en tout point comme une *épée à deux mains* +2, sauf au combat. Dès que son possesseur doit se battre, il le fait comme un berserker, sans avoir le contrôle de ses actes (il gagne les avantages et subit les inconvénients dus à la rage de barbare). Le personnage attaque la plus proche créature et continue de se battre jusqu'à la mort ou l'évanouissement, ou jusqu'à ce qu'il n'y ait plus le moindre être vivant à moins de 9 mètres de lui. La plupart des gens considèrent cette épée comme maudite, mais pour certains barbares, c'est un véritable don des dieux de la guerre.

Évocation modérée ; NLS 8 ; Création d'armes et armures magiques, *rage*, *malédiction* ; Prix 17 500 po ; Poids 4 kg.

Fillet aquatique. Ce filet confère un bonus de +3 au jet d'attaque, mais ne peut être utilisé que sous l'eau, ce qui en fait plus un objet assorti d'une condition d'utilisation restrictive qu'un objet maudit. Sous l'eau, son possesseur peut lui commander d'aller attraper la créature désignée, auquel cas il se projette de lui-même jusqu'à elle (9 mètres maximum).

Évocation modérée ; NLS 8 ; Création d'armes et armures magiques, *liberté de mouvement* ; Prix 10 000 po ; Poids 5 kg.

Flasque maudite. Selon le modèle, cet objet ressemble à une flasque, une carafe ou une petite urne normale. Elle pourrait contenir un liquide ou émettre de la fumée. La première fois que quelqu'un la débouche, quiconque se trouve à moins de 9 mètres doit réussir un jet de Volonté (DD 17) pour ne pas être maudit. Ce mauvais sort se traduit par un malus de -2 aux jets d'attaque, de sauvegarde et aux tests de compétence jusqu'à ce que la créature affectée bénéficie de *délivrance des malédictions*.

Invocation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *malédiction* ; Prix 2 100 po ; Poids 1 kg.

Gants de maladresse. Ces gants peuvent être en cuir souple ou en métal (mailles ou plaques, selon le type d'armure auquel ils sont censés s'intégrer). S'ils sont légers, ils ressemblent à des *gants de Dextérité*. Dans le cas contraire (cuir rigide ou métal), tout laisse penser qu'il s'agit de *gantelets d'ogre*. Ils se comportent en effet comme les gants ou gantelets qu'ils semblent être jusqu'à ce que leur porteur se retrouve en situation de vie ou de mort, moment auquel leur malédiction se déclenche. Le personnage devient alors incroyablement maladroit et a 50% de chances par round de lâcher ce qu'il tient dans ses deux mains. Les gants réduisent également de 2 points la Dextérité de leur porteur. Une fois la malédiction activée, on ne peut s'en débarrasser qu'à l'aide d'un sort tel que *délivrance des malédictions*, *souhait* ou *miracle*.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *malédiction* ; Prix 1 300 po ; Poids négligeable pour les souples, 1 kg chacun pour les rigides.

Grimoire de vacuité. De prime abord, cet ouvrage a l'air de traiter d'un sujet peu intéressant. Toute personne ouvrant le livre et lisant ne serait-ce qu'un mot doit effectuer deux jets de Volonté (DD 15 chacun). Si le premier est raté, l'aventurier subit une diminution permanente de 1 point d'Intelligence, s'il rate le second, il subit une diminution permanente de 2 points de Sagesse. Pour détruire le livre, il faut le brûler tout en lançant *délivrance des malédictions*. Si le grimoire est placé à côté d'autres ouvrages, son aspect se modifie instantanément pour qu'il soit impossible de le différencier des autres.

Enchantement puissant ; NLS 20 ; Création d'objets merveilleux, *débilité* ; Prix 6 000 po ; Poids 2,5 kg.

Lance traîtresse. Cette arme a toutes les caractéristiques d'une *lance* +2, mais chaque fois que son propriétaire l'utilise au corps à corps et qu'il obtient un 1 naturel au jet d'attaque, elle le frappe lui, au lieu de son adversaire. Chaque fois que la malédiction se déclenche, la hampe de la lance se tord et le fer vient automatiquement se ficher dans le dos du personnage, lui infligeant des dégâts normaux. La malédiction peut également se déclencher si la lance est jetée, mais dans ce cas, l'aventurier subit le double des dégâts normaux s'il obtient un 1 naturel au jet d'attaque.

Évocation modérée ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, *malédiction* ; Prix 7 500 po ; Poids 3 kg.

Masse vampire. Cette *masse d'armes lourde* +3 doit être couverte de sang tous les jours, sans quoi son bonus disparaît (jusqu'à son prochain bain d'hémoglobine). Son possesseur doit réussir chaque jour un jet de Volonté (DD 13), sous peine de devenir chaotique mauvais.

Abjuration modérée ; NLS 8 ; Création d'armes et armures magiques, niveau 9 de lanceur de sorts, alignement chaotique mauvais ; Prix 16 000 po ; Poids 4 kg.

Médaillon d'émission de pensées. Cet objet est presque identique au *médaillon des pensées*, même pour ce qui est de son mode de fonctionnement. Le problème étant que les pensées captées par son possesseur sont vagues et

déformées, à tel point qu'un jet de Volonté (DD 15) est nécessaire pour les comprendre. De plus, ce que le personnage prend pour des pensées d'autrui ne sont en réalité que des chimères créées par le médaillon. Celles-ci semblent toujours plausibles, à tel point que le porteur du médaillon a de fortes chances de se laisser abuser par leur teneur. Et surtout, sans que l'aventurier s'en rende compte, le médaillon maudit émet automatiquement les pensées de son porteur dans la direction où celui-ci regarde, avec pour conséquence que toutes les créatures se trouvant dans cette direction sont conscientes de sa présence ou de son arrivée.

Divination modérée ; NLS 8 ; Création d'objets merveilleux, *déttection de pensées, son illusoire* ; Prix 1 800 po.
Pierre de lest. Cette pierre noire et polie réduit de moitié la vitesse de déplacement de son possesseur. De plus, une fois qu'on l'a ramassée, il est impossible de s'en débarrasser. Même si son propriétaire la jette au loin ou la brise en morceaux, elle réapparaît sur sa personne, intacte. Si *délivrance des malédictions* est lancé sur une *pierre de lest*, celle-ci peut être abandonnée normalement.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *lenteur* ; Prix 1 000 po.

Potion toxique. Cette potion magique a tourné et est devenue un puissant poison. Quiconque la boit doit réussir un jet de Vigueur (DD 16) pour ne pas subir un affaiblissement temporaire de 1d10 points de Constitution. Une minute plus tard, le personnage doit effectuer un second jet de Vigueur de DD 16 pour éviter de subir un affaiblissement temporaire de 1d10 points de Constitution.

Invocation modérée ; NLS 12 ; Création d'objets merveilleux, *empoisonnement* ; Prix 5 000 po.

Poudre à éternuer. Cette fine poussière ressemble à de la *poudre d'apparition*. Mais, si on la jette en l'air, elle a pour effet de faire violemment éternuer toutes les créatures distantes de moins de 6 mètres. Celles qui ratent un jet de Vigueur (DD 15) subissent un affaiblissement temporaire de 2d6 points de Constitution. Un second jet de Vigueur (DD 15) est nécessaire 1 minute plus tard. Ceux qui le ratent subissent un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Les créatures réussissant un ou deux jets de Vigueur sont tout de même gênées par une toux violente pendant 5d4 rounds (considérez qu'elles sont étourdis pour ce qui est des effets qu'elles subissent en termes de jeu).

Invocation faible ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *empoisonnement* ; Prix 2 400 po.

Robe d'impuissance. Cette robe n'a aucun signe distinctif, et semble être un autre type de robe magique. Dès qu'un personnage l'enfile, il subit immédiatement un malus de -10 en Force et en Intelligence, oubliant du même coup tous ses sorts et toutes ses éventuelles connaissances en matière de magie. Il peut ôter la robe quand il le souhaite, mais les sorts *délivrance des malédictions* suivi de *guérison suprême* lui sont nécessaires pour retrouver ses facultés physiques et mentales.

Transmutation modérée ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, *malédiction, permanence* ; Prix 5 500 po ; Poids 500 g.

Robe de vermine. Cette robe n'a rien d'inhabituel, si ce n'est qu'elle protège son porteur comme une *cape de protection* +4. Mais dès que le personnage se retrouve dans une situation où il doit se concentrer ou agir face à des adversaires hostiles, la véritable nature de la robe se révèle et l'aventurier subit aussitôt une multitude de morsures et de piqûres de la part des myriades d'insectes dont le tissu semble magiquement infesté. Il ne peut rien faire d'autre que se gratter et tirer le vêtement en tout sens pour tenter d'échapper à la vermine.

Le porteur de la robe subit un malus de -2 aux jets d'attaque, de sauvegarde et aux tests de compétence. S'il tente de lancer un sort, il doit réussir un test de Concentration (DD 20 + niveau du sort) sans quoi le sort est perdu.

Abjuration modérée ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, *nuée grouillante*, niveau 8 de lanceur de sorts ; Prix 16 500 po ; Poids 500 g.

Sac dévoreur. Ce sac a l'air on ne peut plus ordinaire, sauf si on l'examine à l'aide de moyens magiques, auquel cas il semble être un *sac sans fond*. Mais ce n'est en fait qu'un appât utilisé par une créature extradimensionnelle, et l'un des orifices par lesquels elle se nourrit.

Toute matière d'origine animale ou végétale est avalée si on la glisse dans le sac. Celui-ci a 90% de chances de ne pas réagir à la première intrusion, mais cela change très vite. Par la suite, dès qu'il sent de la chair vivante entre ses parois (par exemple, si quelqu'un plonge la main à l'intérieur de sa bouche pour récupérer un objet), il a 60% de chances de mordre et de tenter d'attirer sa proie à lui. Il a un modificateur de lutte de +8 quand il essaye d'engloutir quelqu'un.

Le sac dégage une aura magique et peut contenir jusqu'à 1,25 m³ de matière inerte. Il se comporte comme un *sac sans fond* (1^{er} modèle), mais chaque heure, il a 5% de chances d'ingurgiter son contenu et de recracher ce qu'il ne peut pas digérer dans un autre plan ou dans un espace non dimensionnel. Les créatures englouties sont digérées en 1 round. Le sac détruit le corps de sa victime et empêche toute forme de rappel à la vie ou de résurrection nécessitant un cadavre. Il y a 50% de chances qu'un *souhait*, un *miracle* ou une *résurrection suprême* puisse ramener à la vie une créature dévorée (lancez le dé pour chaque créature). Si cette tentative échoue, la créature ne peut plus être ramenée à la vie par des moyens accessibles à de simples mortels.

Invocation modérée ; NLS 17 ; cet objet est considéré comme une créature et ne peut pas être créé.

ARTEFACTS

Les artefacts sont extrêmement puissants. Il ne s'agit pas d'objets magiques comme les autres, mais plutôt de reliques légendaires autour desquelles une campagne entière peut s'articuler. Chacun peut donner naissance à plusieurs aventures imbriquées : une quête pour le retrouver, une terrible bataille pour l'arracher à l'adversaire qui le possède, une mission au bout du monde pour le détruire, et ainsi de suite.

Il n'y a aucune table dans les pages suivantes, car l'apparition d'un artefact n'est jamais le fruit du hasard. Si l'un d'eux doit intervenir dans votre campagne, cela ne peut être qu'après mûre réflexion de votre part.

Artefacts rares

Les artefacts rares ne sont pas nécessairement des objets uniques. Il s'agit juste d'objets extrêmement puissants, que l'on ne trouve qu'en nombre très limité et que plus personne ne sait créer.

Description des artefacts rares

Voici la description des artefacts rares les plus connus (mais pas forcément les plus nombreux).

Bâton de thaumaturge. La surface de ce grand bâton de bois ferré est couverte de runes et symboles de toute sorte. Ce puissant artefact met de nombreux sorts et pouvoirs à la disposition de son possesseur. Certains de ces pouvoirs coûtent des charges, les autres non. Voici ceux qui peuvent être utilisés à volonté, sans consommer la moindre charge :

- *agrandissement*
- *armure de mage*
- *détection de la magie*
- *lumière*
- *manipulation à distance*
- *verrouillage*

Les pouvoirs suivants coûtent 1 charge par utilisation :

- *boule de feu* (10d6 points de dégâts, jet de Réflexes DD 17 pour demi-dégâts)
- *déblocage*
- *dissipation de la magie*
- *éclair* (10d6 points de dégâts, jet de Réflexes DD 17 pour demi-dégâts)
- *invisibilité*
- *mur de feu*
- *passe-muraille*
- *pyrotechnie* (jet de Vigueur ou de Volonté DD 17 pour annuler)
- *tempête de grêle*
- *toile d'araignée*

Enfin, les pouvoirs suivants coûtent 2 charges par utilisation :

- *changement de plan* (jet de Volonté DD 21 pour annuler)
- *convocation de monstres IX*
- *télékinésie* (200 kg maximum, jet de Volonté DD 19 pour annuler)

Le *bâton de thaumaturge* confère également à son porteur une résistance à la magie de 23. Si cette résistance à la magie est volontairement réduite, le bâton peut absorber les sorts lancés contre son possesseur, de la même manière qu'un *sceptre d'absorption*. Contrairement au sceptre, le bâton transforme les sorts absorbés en charges, pas en énergie utilisable par son propriétaire. Si jamais le nombre de sorts absorbés lui fait dépasser sa limite de charges (50), il explose, avec les mêmes conséquences qu'une immolation vengeresse (voir ci-dessous). À noter que le possesseur du bâton ne sait à aucun moment de combien de charges il dispose, l'artefact ne lui communiquant jamais cette information (contrairement au *sceptre d'absorption*). Il est donc extrêmement risqué d'absorber le moindre sort, mais d'un autre côté, c'est le seul et unique moyen existant pour recharger cet objet. *Immolation vengeresse*. Un *bâton de thaumaturge* peut accomplir une immolation vengeresse s'il est brisé dans ce but. (Si son porteur annonce clairement son intention, il peut briser le bâton par une action simple ne nécessitant pas de test de Force.). À ce moment, toute l'énergie contenue dans le bâton est violemment libérée dans une étendue de 9 mètres de rayon. Le nombre de points de dégâts infligé par l'immolation est égal au nombre total de charges restant dans le bâton au moment de sa destruction multiplié par un nombre dépendant de la distance entre la créature et le centre de l'explosion : x8 à 3 mètres ou moins, x6 à 6 mètres ou moins (et plus de 3 mètres), x4 à 9 mètres ou moins (et plus de 6 mètres). Dans tous les cas, un jet de Réflexes réussi (DD 17) réduit les dégâts de moitié.

Le personnage cassant le bâton en deux a 50% de chances d'être projeté dans un autre plan d'existence. Si cela ne se produit pas, la violente libération d'énergie l'annihile totalement. Seuls quelques rares objets tels que le *bâton de thaumaturge* et le *bâton de surpuissance* peuvent provoquer une immolation vengeresse.

Toutes les écoles, puissantes ; NLS 20. Poids 2,5 kg.

Cartes merveilleuses. Cet artefact est à double tranchant, en ce sens qu'il est à la fois bénéfique et préjudiciable. Il se présente le plus souvent dans une boîte en bois ou un étui en cuir. Selon les jeux, les cartes (ou lames) sont

en ivoire ou en vélin, et toutes sont couvertes de symboles et de glyphes magiques. Il suffit de tirer une carte pour être affecté par sa magie, pour le meilleur ou pour le pire.

Tout personnage désirant tenter sa chance doit annoncer le nombre de cartes qu'il a l'intention de tirer avant de retourner la première. Chaque carte doit être tirée moins d'une heure après la précédente, et l'aventurier ne peut en aucun cas retourner plus de cartes qu'il ne l'a annoncé. S'il ne tire pas le nombre de cartes décidé (ou si quelqu'un ou quelque chose l'empêche de le faire), les cartes manquant pour faire le compte se retournent d'elles-mêmes. *Exception* : s'il retourne le Bouffon, le Fou ou l'Idiot, le possesseur du jeu a la possibilité (ou l'obligation) de tirer une ou deux cartes supplémentaires.

Chaque fois qu'une carte est retournée, elle revient à l'intérieur du jeu (ce qui signifie qu'il est possible de la tirer à plusieurs reprises), sauf s'il s'agit du Bouffon ou du Fou, c'est-à-dire les deux jokers (auquel cas la carte est mise de côté). Le jeu comprend toujours 22 cartes. Afin de les simuler, nous vous conseillons d'utiliser un jeu de tarots divinatoires ou de cartes à jouer. Selon les cartes que vous utilisez, référez-vous à la deuxième ou à la troisième colonne du tableau ci-contre. Les effets de chaque carte sont résumés sur la table et décrits en détail ci-dessous.

La Balance. Les actes du personnage sont évalués et jugés indignes de l'éthique qu'il a faite sienne. Il n'a d'autre choix que de changer d'alignement et d'en prendre un qui soit radicalement différent. S'il ne se comporte pas en accord avec les préceptes de son nouvel alignement, il acquiert un niveau négatif.

Le Bouffon. Cette carte est systématiquement mise de côté quand on la tire (au même titre que le Fou). Les cartes supplémentaires indiquées sont optionnelles (le personnage n'est pas obligé de les tirer).

Le Chevalier. Le guerrier vient de nulle part et sert son nouveau maître jusqu'à la mort. Il est de la même race (ou espèce) et de même sexe que le personnage.

La Clef. L'arme obtenue fait forcément partie de celles au maniement desquelles il est formé. Utilisez les Tables 7-4 et suivantes jusqu'à obtenir une arme répondant à ce critère. Elle apparaît aussitôt dans la main du personnage.

La Comète. L'aventurier doit vaincre, seul, le ou les prochains monstres rencontrés pour ne pas perdre le bénéfice de cette carte. En cas de succès, il gagne assez de points d'expérience pour atteindre le niveau suivant.

Le Crâne. Une âme-en-peine vénérable apparaît. Il est impossible de la renvoyer. Le personnage doit l'affronter seul. Si ses compagnons viennent l'aider, chacun d'eux se retrouve face à un adversaire similaire. Quiconque est tué lors de ce combat ne peut pas être ramené à la vie, même par un sort tel que *souhait* ou *miracle*.

Le Donjon. Le personnage se retrouve emprisonné, soit par le sort *emprisonnement*, soit par une puissante créature. Quelle que soit l'option choisie, il perd tout son équipement et tous ses sorts s'effacent de son esprit,. On doit décider si les objets sont récupérables par la suite. L'aventurier ne peut plus tirer de cartes.

L'Étoile. Les 2 points supplémentaires sont ajoutés à la caractéristique choisie par le personnage. Ils ne peuvent pas être partagés dans le but d'améliorer deux caractéristiques.

Euryale. Cette carte arbore le visage d'une méduse, et quiconque la retourne est affligé par une malédiction si puissante que seules les Parques (voir plus bas) ou une divinité peuvent la faire disparaître. Elle se traduit par un malus de -1 à tous les jets de sauvegarde.

Les Flammes. La haine et la jalousie ne sont que deux motifs possibles pour expliquer cette antipathie. Quoi qu'il en soit, cette hostilité ne prend fin qu'à la mort de l'Extérieur ou du personnage. Déterminez aléatoirement la nature de l'Extérieur, et partez du principe qu'il attaque l'aventurier (ou qu'il commence à le harceler) au bout de 1d20 jours.

Le Fou. Le personnage perd les points d'expérience indiqués et doit obligatoirement tirer une nouvelle carte, laquelle est automatiquement mise de côté (contrairement aux autres, elle n'est pas réintégrée au jeu une fois tirée).

Les Griffes. Quand cette carte est tirée, tous les objets magiques possédés par l'aventurier (et pas uniquement ceux qu'il a sur lui) sont instantanément désintégrés.

L'Idiot. Cette carte provoque instantanément une diminution permanente de 1d4+1 points d'Intelligence. La carte supplémentaire indiquée n'est qu'optionnelle (le personnage n'est pas obligé de la tirer).

Le Joyau. Cette carte est synonyme de richesse. Les bijoux sont en or serti de pierres fines, pour une valeur unitaire de 2 000 po, tandis que les pierres précieuses valent 1 000 po chacune.

La Lune. Cette carte s'orne parfois d'une pierre de lune dont les reflets révèlent le nombre de souhaits accordés au personnage. Sinon, elle représente une lune dont le degré de plénitude indique le nombre de souhaits (pleine = quatre, trois quarts = trois, demi = deux et quartier = un). Les souhaits sont similaires au sort de magicien du même nom. Ils doivent être choisis en 1 minute chacun.

Le Néant. Cette carte noire est synonyme de calamité immédiate pour qui la retourne. Les organes vitaux du personnage continuent de fonctionner, comme s'il était dans le coma, mais son âme est enfermée ailleurs, dans un objet situé sur un monde ou dans un plan lointain, et peut-être possédé par un Extérieur. Les sorts souhait ou miracle ne permettent pas de ramener le personnage ; à peine indiquent-ils le monde ou le plan dans lequel il est détenu. L'aventurier ne peut plus tirer de cartes.

Les Parques. Cette carte permet au personnage d'échapper à n'importe quelle situation de son choix, la trame de l'existence étant défaite puis retissée pour se conformer au nouveau résultat. Notez que les Parques ne peuvent créer ou faire apparaître quoi que ce soit ; leur seul pouvoir consiste à empêcher un événement de se produire, ou à inverser le cours des choses (en annulant par exemple l'effet d'Euryale ; voir plus haut). Seul le personnage tirant la carte est affecté ; ses compagnons, eux, ne le sont pas.

La Ruine. Quiconque tire cette carte perd aussitôt toutes ses richesses non magiques (pièces, gemmes, bijoux et autres objets d'art), qui sont désintégrées.

Le Soleil. Consultez la *Table : objets magiques de puissance intermédiaire* et jetez 1d100 jusqu'à obtenir un objet merveilleux utile de puissance intermédiaire.

Le Traître. Quand cette carte est tirée, un ami PNJ de l'aventurier (de préférence un compagnon d'armes) se retourne contre lui et lui est désormais hostile. Si le personnage n'a pas de compagnons d'armes, il encourt l'hostilité d'un puissant PNJ de la campagne (ou d'une communauté, d'un ordre religieux...). Cette haine reste secrète, ne se révélant au grand jour que quand elle pourra le plus nuire à l'aventurier.

Le Trône. Le personnage devient un chef aux yeux de ses concitoyens. Le château gagné apparaît à l'endroit de son choix, à condition qu'aucun bâtiment ne s'y dresse déjà (le personnage doit décider de son emplacement dans l'heure).

Le Vizir. Grâce à cette carte, l'aventurier peut accéder à une source de sagesse supérieure lui permettant de répondre à une question ou de résoudre un problème en apparence insoluble (une fois seulement). La question doit être posée dans l'année. À noter que le fait de connaître la réponse ne signifie pas nécessairement qu'il soit ensuite possible de faire un usage utile de l'information obtenue.

Toutes les écoles, puissantes ; NLS 20.

Cartes merveilleuses

Carte	Tarots	Carte à jouer	Effet
La Balance	XI. La Justice	2 de pique	Changement d'alignement instantané.
Le Bouffon	XII. Le Pendu	Joker rouge	Gain de 10 000 PX ou possibilité de tirer deux nouvelles cartes.
Le Chevalier	Valet d'épées	Valet de cœur	Obtention des services d'un guerrier de niveau 4.
La Clef	V. Le Pape	Dame de cœur	Gain d'une puissante arme magique.
La Comète	2 d'épées	2 de carreau	Gain d'un niveau en cas de victoire contre le prochain monstre rencontré.
Le Crâne	XIII. La Mort	Valet de trèfle	Mort définitive, sauf en cas de victoire contre la mort.
Le Donjon	4 d'épées	As de pique	<i>Emprisonnement.</i>
L'Étoile	XVII. L'Étoile	Valet de carreau	Gain immédiat d'un bonus de +2 dans une caractéristique.
Euryale	10 d'épées	Dame de pique	Malus permanent de -1 à tous les jets de sauvegarde.
Les Flammes	XV. Le Diable	Dame de trèfle	Antipathie entre le personnage et un Extérieur.
Le Fou	0. Le Fou	Joker noir	Perte de 10 000 PX et obligation de tirer une autre carte.
Les Griffes	Reine de deniers	2 de trèfle	Disparition immédiate de tous les objets magiques du personnage.
L'Idiot	I. Le Bateleur	As de trèfle	Perte d'Intelligence (permanente), possibilité de tirer une nouvelle carte.
Le Joyau	7 de coupes	2 de cœur	Gain de 25 bijoux ou 50 gemmes (au choix).
La Lune	XVIII. La Lune	Dame de carreau	Attribution de 1d4 souhaits.
Le Néant	8 d'épées	Roi de trèfle	Emprisonnement de l'âme (voir description).
Les Parques	3 de coupes	As de cœur	Annulation d'une situation au choix (et une seule).
La Ruine	XVI. La Tour	Roi de pique	Perte immédiate de toutes les richesses et propriétés terriennes.
Le Soleil	XIX. Le Soleil	Roi de carreau	Gain de 20 000 PX et d'un objet merveilleux bénéfique de puissance intermédiaire.
Le Traître	5 d'épées	Valet de pique	Un des amis du personnage se retourne contre lui.
Le Trône	4 de bâtons	Roi de cœur	Gain d'un petit château et bonus de +6 sur les tests de Diplomatie.
Le Vizir	IX. L'ermite	As de carreau	Connaissance de la réponse au prochain dilemme.

Marteau de tonnerre. Ce marteau de guerre +3 boomerang de taille G inflige 4d6 points de dégâts à chaque coup. Si le porteur de cet artefact porte un ceinturon de force de géant et des gantelets d'ogre, et s'il sait que cette arme est un marteau de tonnerre (et pas seulement un simple marteau de guerre +3), il peut faire appel à l'intégralité de ses pouvoirs. Il acquiert un bonus d'altération de +5, et permet de cumuler le bonus du ceinturon de force de géant et des gantelets d'ogre (seulement en ce qui concerne cette arme) et tue les géants chaque fois qu'il les frappe (jet de Vigueur DD 20 pour annuler l'effet de mort, mais pas les dégâts).

Quand on lance le marteau, il émet un véritable coup de tonnerre chaque fois qu'il touche, ce qui a pour effet d'étourdir pendant 1 round toutes les créatures distantes de moins de 27 mètres (jet de Vigueur DD 15 pour annuler). Le marteau a un facteur de portée de 9 mètres.

Évocation, Nécromancie et Transmutation puissantes ; NLS 20. Poids 7,5 kg.

Pierre philosophale. Cette substance d'une rareté extrême ressemble à un bout de charbon quelconque, mais il suffit de la casser en deux (test de Force DD 20) pour révéler une cavité cachée. Les parois de cette cavité sont recouvertes d'une fine couche de mercure (ou vif-argent) magique, permettant à un pratiquant de la magie profane de transformer les métaux vulgaires (plomb et fer) en or ou en argent. Une pierre philosophale peut transformer jusqu'à 2 500 kg de fer en argent, ou jusqu'à 500 kg de plomb en or. Le mercure magique devient instable dès que la pierre est ouverte et il perd ses propriétés magiques en 24 heures. Toutes les transformations doivent donc se produire durant ce laps de temps.

Le vif-argent trouvé à l'intérieur de la pierre philosophale peut également avoir un autre usage (tant qu'il est actif) : si on le mélange à une potion de soins (quelle qu'elle soit), la réaction chimique qui se produit donne naissance à une potion de vie, qui a l'effet du sort *résurrection suprême* si on la répand en pluie sur le corps d'un défunt.

Transmutation puissante ; NLS 20 ; Poids 1,5 kg.

Recueil de sorts inépuisable. Ce livre confère à son possesseur la faculté d'utiliser les sorts inscrits sur ses pages, et ce quelle que soit la classe du personnage. Toutefois, un aventurier incapable de jeter des sorts par lui-même acquiert aussitôt un niveau négatif, lequel persiste tant que l'artefact est conservé. Le *recueil de sorts inépuisable* se compose de 1d8+22 pages. La nature de chaque page est déterminée par un jet de 1d100 : un résultat de 01–50 indique un sort profane, tandis que 51–100 indique un sort divin. Déterminez aléatoirement de quel sort il s'agit, comme si vous aviez affaire à un puissant parchemin.

Une fois qu'une page est tournée, son contenu est perdu à tout jamais, car il est impossible de revenir en arrière. Si le livre est fermé, il se rouvre automatiquement à la page où il se trouvait quand il a été refermé. Dès que la dernière page est tournée, l'artefact disparaît.

Le personnage peut lancer le sort à la page duquel le livre est ouvert, et ce une fois par jour (sauf s'il s'agit d'un sort auquel le personnage peut prétendre de par sa classe, auquel cas il peut le jeter quatre fois par jour, même s'il n'a pas encore atteint le niveau nécessaire pour l'apprendre). Les pages ne peuvent pas être déchirées sans détruire le livre. De la même manière, il est impossible de les lire comme des parchemins, ni de recopier dans un grimoire les formules magiques qu'elles proposent. Leur magie est intrinsèquement liée au recueil et ne peut pas exister sans lui.

Le possesseur de l'ouvrage n'a pas besoin de le porter sur lui pour pouvoir faire appel à sa magie. Le recueil peut être rangé à l'abri, pourvu qu'il soit ouvert à la page qui intéresse le personnage. Dans ce cas, ce dernier peut toujours faire appel au sort qui lui est offert.

Chaque fois qu'un sort est lancé, l'énergie dans laquelle le livre puise son pouvoir est telle qu'il est possible que la page se tourne d'elle-même, et ce quelles que soient les précautions prises pour l'empêcher. Le propriétaire du recueil le sent aussitôt. Il perd immédiatement le sort auquel il avait accès jusque-là et gagne éventuellement le pouvoir d'en jeter un autre. Les chances qu'une page se tourne toute seule dépendent de la nature du sort et des capacités de l'utilisateur.

Circonstance	Chance que la page se tourne
Pratiquant de la magie employant un sort utilisable par sa classe et à son niveau	10%
Pratiquant de la magie employant un sort ne correspondant pas à sa classe et à son niveau	20%
Non pratiquant de la magie employant un sort divin	25%
Non pratiquant de la magie employant un sort profane	30%

Considérez que chaque sort est lancé comme si le personnage utilisait un parchemin pour ce qui est de déterminer le temps d'activation, le risque d'échec des sorts, etc.

Toutes les écoles, puissantes ; NLS 18. Poids 1,5 kg.

Sphère d'annihilation. Cet artefact prend la forme d'un globe de noirceur absolue, une zone de néant de 60 cm de diamètre. En réalité, la sphère est un trou dans la trame du multivers. Tout ce qui entre en contact avec elle est

instantanément aspiré dans le vide et détruit, sans espoir de récupération. Seule l'intervention directe d'un dieu peut ramener à la vie un personnage tué par cet objet.

Une sphère d'annihilation est statique, restant en place comme n'importe quel autre trou. Il est possible de la déplacer pour peu que l'on sache faire preuve de suffisamment de concentration (cela peut être considéré comme une forme mineure de télékinésie, trop faible pour déplacer des objets réels, mais suffisante pour affecter un objet sans poids comme la sphère). La capacité d'un personnage à déplacer une *sphère d'annihilation* (et à conserver ce contrôle une fois qu'il l'a obtenu) dépend du résultat d'un test de contrôle contre un DD 30. (La concentration nécessite une action de mouvement.) Le test de contrôle est 1d20 + le niveau global du personnage + le modificateur d'Int du personnage. Si le test réussit, le personnage peut déplacer la sphère (sans doute dans l'espoir de l'amener en contact avec un ennemi) par une action simple.

Le contrôle d'une sphère ne peut s'établir qu'à 12 mètres ou moins (mais le personnage n'a pas intérêt à s'approcher trop près). Une fois qu'il a établi le contrôle, il doit le maintenir par des tests de contrôle (toujours de DD 30) renouvelés chaque round. Tant que le personnage maintient ce contrôle (i.e. ne rate aucun test), il peut, lors des rounds suivants, s'éloigner de la sphère jusqu'à une distance de 12 mètres + 3 mètres par niveau global. La vitesse de déplacement de la sphère est de 3 mètres + 1,50 mètre par 5 points du résultat du test de contrôle du personnage (pour ce round) au-dessus de 30.

Si un personnage rate un test de contrôle, la sphère se déplace de 3 mètres vers lui.

Si plusieurs créatures tentent de contrôler la sphère, leurs tests de contrôle sont opposés. Si tous échouent, la sphère avance vers celui qui a obtenu le plus petit résultat.

Si un *portail* est lancé directement sur une *sphère d'annihilation*, il y a 50% de chances (01–50 sur 1d100) que le sort détruise l'artefact. Sur un résultat de 51–85, le sort n'a aucun effet. Enfin, sur un résultat de 86–100, une déchirure se produit dans la trame du multivers, catapultant dans un autre plan tout ce qui se trouve à moins de 54 mètres de distance. Si un *sceptre d'oblitération* touche une sphère, tous deux s'entre-détruisent dans une explosion cataclysmique infligeant 2d6 x 10 points de dégâts à 18 mètres à la ronde. Les sorts *dissipation de la magie* et *disjonction* restent sans effet contre une *sphère d'annihilation*.

Voir également la description du *talisman des sphères* (ci-dessous).

Transmutation puissante ; NLS 20.

Talisman des sphères. Ce gros anneau d'adamantium est inutile pour les individus incapables d'utiliser la magie profane. Trop large pour être porté au poignet ou au bras, il ne l'est pas assez pour être glissé autour du cou. La seule façon de s'en servir consiste donc à le tenir en main. Si un personnage ne pouvant pas lancer de sorts profanes s'en saisit, il subit instantanément 5d6 points de dégâts. En revanche, le *talisman des sphères* est d'une extrême importance pour un pratiquant de la magie profane tentant de contrôler une *sphère d'annihilation* (voir ci-dessus), puisqu'il augmente fortement ses chances de succès en doublant son modificateur sur les tests de contrôle (le modificateur d'Intelligence et le niveau global sont doublés).

Si le possesseur du talisman parvient à prendre le contrôle de la sphère, il doit ensuite le conserver en réussissant un nouveau test chaque round. Par contre, en cas d'échec, la sphère se déplace automatiquement vers lui. À noter que si la plupart des sorts et effets de dissipation ou d'annulation de la magie restent sans effet sur une *sphère d'annihilation*, le talisman, lui, peut voir ses pouvoirs réprimés ou annulés.

Transmutation puissante ; NLS 16 ; Poids 1 kg.

Talisman du Bien ultime. Tout pratiquant de la magie divine d'alignement bon (LB, NB, CB) possédant cet objet peut faire s'ouvrir une faille emplie de flammes aux pieds d'un pratiquant de la magie divine d'alignement mauvais (LM, NM, CM) distant de moins de 30 mètres. La victime est engloutie à tout jamais et précipitée dans les entrailles de la terre. Le porteur du talisman doit être bon. De plus, si ses intentions et ses actes ne sont pas d'une pureté absolue, sa cible a droit à un jet de Réflexes (DD 19). En cas de succès, elle parvient à effectuer un bond en arrière, échappant ainsi à une mort certaine. La cible doit bien évidemment se trouver sur la terre ferme pour que le talisman fonctionne (il reste sans effet si elle évolue dans les airs ou si elle se tient sur le pont d'un bateau ou au sommet d'une tour, par exemple).

Un talisman du Bien ultime a un total de 6 charges. Si un pratiquant de la magie divine d'alignement neutre (LN, N, CN) le touche, il subit 6d6 points de dégâts. Un pratiquant de la magie divine d'alignement mauvais subit des dégâts légèrement plus importants (8d6). Enfin, les autres personnages ne sont pas affectés par le talisman.

Évocation (Bien) puissante ; NLS 18.

Talisman du Mal absolu. Tout pratiquant de la magie divine d'alignement mauvais (LM, NM, CM) possédant cet objet peut faire s'ouvrir une faille emplie de flammes aux pieds d'un pratiquant de la magie divine d'alignement bon (LB, NB, CB) distant de moins de 30 mètres. La victime est engloutie à tout jamais et précipitée dans les entrailles de la terre. Le porteur du talisman doit être maléfique. De plus, si ses intentions et ses actes ne sont pas abjects et en accord avec les préceptes de son dieu malfaisant, sa cible a droit à un jet de Réflexes (DD 19). En cas de succès, elle parvient à effectuer un bond en arrière, échappant ainsi à une mort certaine. La cible doit bien évidemment se trouver sur la terre ferme pour que le talisman fonctionne (il reste sans effet si elle évolue dans les airs ou si elle se tient sur le pont d'un bateau ou au sommet d'une tour, par exemple).

Un talisman du Mal absolu a un total de 7 charges. Si un pratiquant de la magie divine d'alignement neutre (LN, N, CN) le touche, il subit 6d6 points de dégâts. Un pratiquant de la magie divine d'alignement bon subit des dégâts légèrement plus importants (8d6). Enfin, les autres personnages ne sont pas affectés par le talisman. Évocation (Mal) puissante ; NLS 18.

Talisman des souhaits récalcitrants. Ce talisman ressemble à s'y méprendre à une *pierre de contrôle des élémentaires de la Terre*. Pourtant, ses pouvoirs sont on ne peut plus différents, et ils dépendent du Charisme de son possesseur. Quiconque touche un talisman des souhaits récalcitrants doit instantanément effectuer un test de Charisme (DD 15).

En cas d'échec, l'artefact se comporte comme une *pierre de lest*. Si le personnage s'en débarrasse de quelque façon que ce soit (en le reposant, en essayant de le détruire, etc.), il subit aussitôt 5d6 points de dégâts et le talisman disparaît.

En cas de succès, le talisman reste en possession de l'aventurier pendant 5d6 heures ou jusqu'à ce qu'on lui demande d'accorder un *souhait*, après quoi il disparaît.

Enfin, si le personnage obtient un 20 naturel au jet, il lui est impossible de se débarrasser du talisman pendant un nombre de mois égal à sa valeur de Charisme. L'artefact lui accorde un *souhait* par tranche de 6 points de Charisme (arrondissez à l'entier inférieur). De plus, il se met à chauffer et à frémir chaque fois que son possesseur approche à moins de 6 mètres d'un piège magique (ce pouvoir ne se manifeste que si le personnage brandit le talisman ; si l'artefact est rangé dans une poche ou un sac, il ne le prévient pas). Quel que soit le résultat obtenu, le talisman des souhaits récalcitrants disparaît à la fin de la période indiquée, laissant derrière lui un fabuleux diamant d'une valeur de 10 000 po.

Invocation puissante ; NLS 20. Poids 500 g.

Artefacts uniques

Comme leur nom l'indique, ces artefacts sont uniques ; un seul de chaque a été créé. N'oubliez pas que ces objets magiques sont les plus puissants qui soient, et que leur seule présence peut bouleverser n'importe quelle campagne.

Contrairement aux autres objets magiques, les artefacts uniques sont presque impossibles à détruire.

Logiquement, chacun d'entre eux devrait s'accompagner d'un moyen de destruction spécifique, que vous aurez déterminé à l'avance.

Description des artefacts uniques

Les artefacts détaillés ci-dessous sont donnés à titre d'exemples. N'hésitez pas à modifier leur histoire pour les intégrer à votre campagne. La découverte d'un artefact doit être un moment d'une importance rare. Vous pouvez également modifier les pouvoirs indiqués (ou en supprimer certains, ou en ajouter) si vous jugez que, tels qu'ils sont définis, ces artefacts uniques ne correspondent pas à votre campagne.

Le bâton des ombres. Cet artefact fut créé voici de nombreux siècles en tissant de multiples fils d'ombre pour sculpter un bâton noir et tortueux. Le *bâton des ombres* assombrit légèrement son possesseur et le rend partiellement intangible, ce qui lui confère un bonus de +4 à la CA et aux jets de Réflexes (cumulables à tous les autres types de bonus). Quand il se trouve en pleine lumière (comme celle du soleil, plutôt que d'une simple torche) ou dans le noir complet, le personnage subit un malus de -2 à tous ses jets d'attaque, de sauvegarde et aux tests de caractéristique. Le bâton des ombres possède également les pouvoirs suivants :

Appel des ombres. 3 fois par jour, l'artefact permet de convoquer 2d4 ombres immunisées contre les tentatives visant à les repousser ou à les détruire. Elles servent le porteur du bâton comme si elles avaient été appelées par le sort *convocation de monstres V*, lancé au niveau 20.

Appel de ténébreux. 1 fois par mois, le personnage peut se faire assister d'un ténébreux rampant, qui le sert comme s'il avait été appelé par le sort *convocation de monstres IX*, lancé au niveau 20.

Forme d'ombre. 3 fois par jour, l'aventurier peut devenir une ombre vivante, ce qui lui confère les mêmes facilités de déplacement que le sort *état gazeux*.

Rayon d'ombre. 3 fois par jour, le bâton peut projeter un rayon d'ombre glacée infligeant 10d6 points de dégâts de froid à une cible unique. Ce pouvoir a une portée de 30 mètres. Il nécessite une attaque de contact à distance et ne s'accompagne d'aucun jet de sauvegarde.

Le bouclier solaire. Cet écu +5 arborant le symbole du soleil permet à son utilisateur de lancer des sorts comme un paladin de niveau 20 ayant 20 en Sagesse (5/4/4/4). Ces sorts s'ajoutent à ceux dont le personnage dispose déjà, le cas échéant, même s'il est paladin. Le bouclier solaire confère également une résistance à la magie de 15 à son porteur, qu'il protège, chaque round, contre les 10 premiers points de dégâts infligés par chaque type d'énergie destructive (acide, électricité, feu, froid ou son). En échange de cette protection, le possesseur du bouclier doit partir en quête une fois par an pour un dieu loyal bon (pas de jet de sauvegarde).

Tout personnage d'alignement mauvais ou chaotique (CB, CN, LM, NM, CM) acquiert quatre niveaux négatifs dès qu'il ramasse le bouclier. Ces niveaux négatifs ne se traduisent jamais par une perte de niveaux effective, mais rien ne permet de les dissiper tant que le personnage ne s'est pas débarrassé de l'artefact (même les sorts

tels que *restauration* restent sans effet). Les niveaux négatifs disparaissent dès que le bouclier est abandonné, cédé à quelqu'un d'autre, ou même rangé quelque part.

Le diamant plaintif. Cet artefact prend la forme d'un diamant non taillé et gros comme le poing. Il émet en permanence un gémissement de douleur. Malgré ce que sa plainte continue (et inquiétante) pourrait laisser penser, le diamant n'est pas malfaisant, bien qu'il soit né de la torture. Son possesseur peut faire appel à lui pour modeler la terre et la pierre, comme grâce au sort façonnage de la pierre, en affectant à chaque fois un maximum de 150 m³ de matière (3 fois par jour). Le diamant plaintif permet également d'appeler un seigneur élémentaire de la Terre doté du maximum de points de vie et servant fidèlement son maître jusqu'à la mort. Un seul élémentaire peut être convoqué à la fois. Si l'élémentaire est détruit, le possesseur de l'artefact doit attendre un minimum de 24 heures avant de pouvoir en appeler un autre. Les récits associés au diamant plaintif font état de la construction subite de structures en pierre, du creusement de vastes cavernes souterraines, ou encore de la destruction instantanée de châteaux entiers.

La masse du Saint. Cette relique a l'air d'être une masse d'armes lourde toute simple ayant beaucoup servi, mais son aspect quelconque cache de grands pouvoirs. La masse du Saint est dotée d'un bonus d'altération de +5 et fonctionne comme une arme loyale, sainte et de destruction. De plus, son porteur peut lancer *lumière brûlante* à volonté (au niveau 20), le sort jallissant de la masse.

Les orbes des dragons. Chacune de ces orbes légendaires contient l'essence d'un dragon d'âge vénérable d'une espèce différente (il existe un total de dix orbes, un par espèce de dragon métallique ou chromatique).

Le possesseur de l'un de ces artefacts peut contrôler les dragons associés à l'orbe pour peu que ceux-ci soient distants de moins de 150 mètres. L'effet est similaire à celui du sort *domination universelle*, les dragons ayant droit à un jet de Volonté de DD 25 pour y résister (leur résistance à la magie ne les protège pas contre cette attaque). Chaque orbe confère à son porteur la CA et les bonus aux jets de sauvegarde du dragon qui lui est associé. Ces valeurs remplacent systématiquement celles du personnage, même si ce dernier bénéficie normalement d'une meilleure CA ou de meilleurs bonus de base aux jets de sauvegarde. À noter que ces valeurs sont fixes et que rien ne permet de les modifier (les caractéristiques de l'aventurier cessent donc d'être prises en compte dans le calcul de sa CA ou de ses bonus aux jets de sauvegarde, de même que ses autres objets magiques). Cet effet secondaire indésirable persiste tant que le personnage ne s'est pas débarrassé de l'orbe.

Dans le même temps, le possesseur de l'artefact est immunisé contre le souffle des dragons correspondant à son orbe. Enfin, le personnage peut, lui aussi, utiliser le souffle du dragon auquel son objet est associé, et ce 3 fois par jour.

Chaque orbe permet de communiquer visuellement et verbalement avec les possesseurs des autres. Le personnage sait à tout moment s'il y a des dragons à moins de 10 kilomètres à la ronde, sauf pour les dragons de l'espèce correspondant à son orbe (pour lesquels la portée de détection est de 100 kilomètres). À moins d'un kilomètre d'un dragon de la bonne espèce, il peut déterminer son âge, ainsi que l'endroit exact où il se trouve. Le possesseur d'un tel artefact s'attire la haine de tous les dragons pour avoir osé profiter des pouvoirs conférés par l'âme asservie d'un grand reptile. Cette antipathie persiste à vie, même si le personnage perd l'artefact. Chaque orbe possède également un pouvoir particulier, pouvant être invoqué 1 fois par round et prenant effet au niveau 10 :

- Orbe du dragon blanc : *protection contre les énergies destructives* (froid) (jet de Vigueur DD 17 pour annuler).
- Orbe du dragon bleu : *rapidité* (jet de Vigueur DD 17 pour annuler).
- Orbe du dragon d'airain : *téléportation* (jet de Volonté DD 19 pour annuler).
- Orbe du dragon d'argent : *soins intensifs* (jet de Volonté DD 18 pour demi-dégâts).
- Orbe du dragon d'or : spécial. Le possesseur de cet orbe peut invoquer les pouvoirs de n'importe quel autre orbe (incluant domination et le souffle, mais pas la CA, les bonus aux jets de sauvegarde ou l'immunité contre les souffles), chaque pouvoir ne pouvant être utilisé qu'individuellement, et 1 fois par jour seulement. Le personnage peut également tenter de contrôler (grâce à l'équivalent de *domination*) tout autre possesseur d'orbe distant de moins d'un kilomètre (jet de Volonté DD 23 pour annuler).
- Orbe du dragon de bronze : *scrutation* (jet de Volonté DD 18 pour annuler).
- Orbe du dragon de cuivre : *suggestion* (jet de Volonté DD 17 pour annuler).
- Orbe du dragon noir : *vol* (jet de Volonté DD 17 pour annuler).
- Orbe du dragon rouge : *mur de feu*.
- Orbe du dragon vert : *image accomplie*.

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Présentation des monstres

Chaque créature est présentée selon un format de base, détaillé ci-dessous.

Profil

Cette partie de la description du monstre rassemble les données vitales pour le jeu.

Nom

Le nom sous lequel la créature est connue par la plupart des gens. La description peut éventuellement mentionner d'autres noms.

Type (sous-type) et taille

Cette ligne indique d'abord le type de la créature, c'est-à-dire la famille à laquelle elle appartient. Cette information détermine la façon dont le monstre est affecté par la magie. Cette donnée décrit également plusieurs valeurs de la créature, comme les dés de vie, les bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes et les points de compétence.

Une éventuelle note entre parenthèses après le type de la créature indique un sous-type.

La ligne de présentation s'achève avec la taille. Un modificateur de taille s'applique à la CA et au modificateur à l'attaque d'une créature, de même qu'à certaines de ses compétences. C'est également la taille qui détermine l'allonge de la créature et l'espace qu'elle occupe au combat (voir Espace occupé/allonge, plus loin).

Dés de vie

Cette ligne indique le nombre et le type des dés de vie (DV) de la créature et ses points de vie supplémentaires. La parenthèse qui suit donne son total moyen de points de vie.

Le nombre de dés de vie d'une créature correspond à son niveau quand il s'agit de déterminer comment les sorts l'affectent, à quelle vitesse elle récupère naturellement ses points de vie perdus et le degré de maîtrise maximal qu'elle peut atteindre dans ses compétences.

Initiative

Cette ligne mentionne le modificateur à appliquer au test d'initiative du monstre.

Vitesse de déplacement

Cette ligne indique la vitesse de déplacement tactique au sol de la créature (c'est-à-dire la distance qu'elle peut parcourir lors d'une action de mouvement). Si le monstre porte une armure, celle-ci est identifiée entre parenthèses, puis vient la vitesse de base de la créature.

Si la créature dispose de plusieurs modes de déplacement, ceux-ci sont indiqués à la suite les uns des autres. Sauf précision contraire, tous les modes de déplacement sont d'origine naturelle (et non magique).

Classe d'armure

La ligne classe d'armure indique la CA de la créature, détaillant entre parenthèses les modificateurs permettant d'aboutir à ce total (le plus souvent, ils sont dus à la taille, à la Dextérité et à l'armure naturelle). On donne ensuite la valeur de CA à appliquer contre les attaques de contact ou lorsque la créature est prise au dépourvu. La formation au port des armures d'un monstre dépend de son type, mais en général toute créature portant une armure est formée à son port, ainsi qu'à celui des armures de même catégorie ou plus légère.

Attaque de base/lutte

Le premier nombre est le bonus de base à l'attaque de la créature (avant que les modificateurs ne soient appliqués). Cette information n'est pas utile lors d'attaques normales (le modificateur total est indiqué sur les lignes suivantes), mais il peut servir aux créatures possédant les dons Attaque en puissance ou Expertise du combat.

Le deuxième nombre est le modificateur de lutte de la créature, qui lui sert lorsqu'elle tente d'agripper un adversaire, ou lorsqu'on tente de l'agripper. Le modificateur de lutte comprend tous les modificateurs s'appliquant aux tests de lutte de la créature (bonus de base à l'attaque, modificateur de Force, modificateur

spécial de taille, ainsi que n'importe quel autre modificateur applicable, comme un bonus racial sur les tests de lutte).

Attaque

Cette ligne indique l'attaque unique que la créature peut porter lors d'une action simple d'attaque. Dans la plupart des cas, cette ligne correspond aussi aux attaques d'opportunité portées par la créature. On fournit le nom de l'arme utilisée (naturelle ou manufacturée), puis, entre parenthèses, le modificateur total d'attaque, le type d'attaque (corps à corps ou distance) et les dégâts infligés.

Le modificateur à l'attaque comprend le bonus de base à l'attaque, le modificateur de taille, le modificateur de Force (pour les attaques au corps à corps) ou de Dextérité (pour les attaques à distance), ainsi que tous les autres modificateurs applicables. Dans le cas des créatures possédant le don Attaque en finesse, c'est le modificateur de Dextérité qui est utilisé pour les armes de corps à corps sur lesquelles ce don s'applique.

Si la créature utilise des armes naturelles, c'est toujours l'arme naturelle principale qui est utilisée lors d'une action simple d'attaque.

Si la créature dispose de plusieurs armes différentes, elles sont toutes indiquées, chaque possibilité étant séparée par le mot « ou ».

Il est possible d'utiliser une arme naturelle secondaire lors d'une action simple d'attaque, mais avec un malus sur le jet d'attaque (voir Attaque à outrance, ci-dessous).

Dégâts. Une attaque réussie inflige au moins 1 point de dégâts, même si une éventuelle soustraction fait tomber le résultat indiqué par les dés à 0 ou moins. Si l'attaque s'accompagne d'un effet secondaire (venin, maladie, etc.), l'information est donnée juste après les dégâts. Sauf indication contraire, un coup critique réussi se traduit par des dégâts doublés quand l'attaque est portée à l'aide d'une arme naturelle.

Attaque à outrance

Cette ligne indique les attaques physiques que la créature peut porter lors d'une action d'attaque à outrance. La présentation de chaque arme est la même que pour l'attaque (voir ci-dessus), mais elle est parfois précédée du nombre d'exemplaires de cette arme (qui attaquent tous avec les mêmes valeurs). La première arme d'une séquence est l'arme principale, et les suivantes sont des armes secondaires.

Les attaques portées avec une arme naturelle secondaire s'effectuent avec un malus de -5 sur le jet d'attaque, quel que soit leur nombre. Le don Attaques multiples permet de réduire ce malus à -2.

Le bonus de Force aux dégâts est multiplié par 1,5 dans le cas des armes naturelles principales à condition que ce soit la seule attaque naturelle de la créature. Il est multiplié par 0,5 pour les attaques secondaires. Lorsque plusieurs armes, principale et secondaires, sont réunies dans une même parenthèse, la première valeur de dégâts concerne l'arme principale et la suivante celle de l'arme secondaire.

Armes manufacturées. Les monstres utilisant des armes manufacturées telles que les épées, lances ou les arcs suivent les mêmes règles que les personnages, y compris pour ce qui est des attaques multiples, des malus encourus quand on se bat avec deux armes et dans les bonus aux dégâts selon la catégorie de l'arme (tout cela étant inclus dans les valeurs fournies).

Espace occupé/allonge

Cette ligne indique la place dont la créature a besoin pour pouvoir combattre efficacement et à quelle distance elle doit se trouver de son adversaire pour le menacer. Les deux informations (espace occupé et allonge) sont séparées par une barre de fraction : le nombre avant la barre de fraction indique le côté de l'espace occupé par le monstre, puis vient son allonge naturelle. Si la créature bénéficie d'une allonge supérieure à la moyenne grâce à une arme, un tentacule ou autre, cette information est donnée entre parenthèses, de même que ce qui la procure.

Attaques spéciales et particularités

Nombre de créatures possèdent des pouvoirs spéciaux. Dans le profil du monstre, ils sont décomposés en deux lignes : Attaques spéciales et Particularités, la seconde regroupant défenses, vulnérabilités et capacités autres que des attaques.

Les pouvoirs spéciaux peuvent être de nature extraordinaire (Ext), magique (Mag) ou surnaturelle (Sur). Si des informations supplémentaires sont nécessaires, elles sont fournies dans la description du monstre.

Lorsqu'un pouvoir spécial autorise un jet de sauvegarde, le type et le DD de celui-ci sont mentionnés dans la description. La plupart des DD de sauvegarde sont calculés selon la formule suivante : $10 + 1/2 \text{ DV raciaux de la créature} + \text{modificateur de caractéristique approprié de la créature}$. Le DD exact, ainsi que la caractéristique liée, sont indiqués dans la description du pouvoir.

Jets de sauvegarde

Cette ligne indique les modificateurs de la créature pour les différents jets de sauvegarde (Réflexes, Vigueur et Volonté). Ils tiennent compte du bonus de base aux sauvegardes, des modificateurs de caractéristiques, des dons et de tous les autres modificateurs applicables.

Caractéristiques

Cette ligne indique les valeurs de caractéristique de la créature, dans l'ordre habituel (For, Dex, Con, Int, Sag, Cha). Sauf indication contraire, les créatures possèdent des valeurs de caractéristiques moyennes avant l'application des ajustements raciaux (i.e uniquement des 10 et des 11). Pour déduire les ajustements raciaux d'une créature d'après ses valeurs de caractéristiques, il suffit de déduire 10 des valeurs paires et 11 des valeurs impaires. Les exceptions éventuelles sont notées dans la section Combat de la description du monstre.

Force. Les quadrupèdes peuvent transporter une charge plus importante que les bipèdes. Toute créature disposant d'au moins quatre membres peut porter autant qu'un quadrupède, même si elle n'utilise pas tous ses membres en même temps.

Intelligence. Une créature peut parler toutes les langues mentionnées dans sa description, plus une par point de bonus en Intelligence. Du moment qu'elle a au moins 3 en Intelligence, elle comprend au minimum un langage (le commun, sauf indication contraire).

Caractéristiques inexistantes. Il arrive que des créatures n'aient pas certaines caractéristiques. Cela ne signifie pas qu'elles ont une valeur de 0, mais bel et bien que cette caractéristique n'existe pas pour elles. Une caractéristique inexisteante s'accompagne d'un modificateur de +0.

Compétences

Cette ligne mentionne toutes les compétences de la créature, ainsi que le modificateur total atteint dans chacune (ce qui inclut le degré de maîtrise, le modificateur de caractéristique, le malus d'armure aux tests, les dons et les bonus raciaux, les bonus de synergie, ainsi que tous les autres modificateurs applicables). Toutes les compétences indiquées ont été achetées au coût de compétences de classe, sauf si la créature a une classe de personnage (auquel cas ce détail est mentionné). Le nombre de points de compétence d'une créature dépend de son type et de sa valeur d'Intelligence.

Le cas échéant, un paragraphe « Compétences » est ajouté à la description de la créature, afin de clarifier l'origine de certains modificateurs. Sauf indication contraire, ces bonus sont déjà intégrés dans le total indiqué dans le profil ; il ne faut donc pas les rajouter. Par contre, si le bonus s'accompagne d'un astérisque (*), il s'agit d'un modificateur soumis à condition ; il doit être ajouté quand les circonstances se vérifient.

Tendances naturelles. Certaines créatures ne sont pas adaptées à toutes les activités. S'il vous semble qu'une créature n'est pas adaptée à une activité physique donnée, vous pouvez lui infliger un malus de -8 sur les tests de compétence en question. Dans les cas extrêmes, la créature rate automatiquement ses tests.

Dons

Cette ligne mentionne les dons de la créature. Quelques créatures disposent de dons supplémentaires, qui sont indiqués par un S en exposant (^). Une créature n'a pas à remplir les conditions d'un don supplémentaire pour pouvoir l'utiliser.

Il est possible de modifier une créature en modifiant sa liste de dons, à l'exception des dons supplémentaires, qui sont fixes.

Environnement

Cette ligne indique le terrain et le climat où la créature réside le plus fréquemment. Ce n'est qu'une tendance, et absolument pas une règle.

Organisation sociale

Cette ligne indique le type de groupe ou de communauté que les représentants de la race de créature peuvent constituer. Les chiffres et nombres notés entre parenthèses concernent les adultes présents au sein de chaque groupe. Il s'agit là des combattants, mais la plupart des groupes comprennent également des individus incapables de se battre et qui sont généralement exprimés en pourcentage par rapport aux combattants. Il peut s'agir de jeunes, d'infirmes, d'esclaves, ou encore de tout type d'individu peu enclin à se battre.

Si cette ligne comprend le terme « domestiqué », la créature est presque toujours rencontrée en compagnie d'autres créatures, qu'elle sert d'une façon ou d'une autre.

Facteur de puissance

La valeur indiquée correspond au niveau moyen d'un groupe de personnages pour qui une créature de ce type correspond à une rencontre de difficulté moyenne.

Trésor

Cette ligne liste les possessions de la créature. Dans la plupart des cas, les créatures conservent leur trésor dans leur antre et n'ont presque rien sur elles quand elles se déplacent. Les monstres intelligents possédant des objets utiles ont tendance à les emmener partout, sauf pour ce qui est des objets trop lourds ou trop volumineux.

Alignment

Cette ligne donne l'alignement que la créature a le plus de chances d'avoir. Cet alignement s'accompagne d'un qualificatif indiquant son degré de représentation au sein de l'espèce.

Évolution possible

L'entrée d'un monstre ne détaille que représentants les plus courants de chaque race. Cette ligne indique la puissance que la créature peut atteindre, en termes de DV supplémentaires (il ne s'agit pas là d'une limite absolue, mais les exceptions sont extrêmement rares). Les créatures intelligentes progressent souvent dans une classe de personnage plutôt que de gagner des dés de vie supplémentaires.

Ajustement de niveau

Cette information est présente pour toutes les créatures pouvant être choisies comme personnage joueur ou comme compagnon d'arme. (Il s'agit généralement de créatures ayant une valeur de 3 ou plus en Intelligence ainsi que des mains préhensiles.) Le niveau global équivalent (NGE) de la créature est alors égal à la somme de ses dés de vie raciaux, de ses niveaux de classe et de son ajustement de niveau. Le NGE affecte les gains en PX, le nombre de PX nécessaires pour changer de niveau et la richesse initiale du personnage.

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Évolution des monstres

Chacune des entrées de monstres dépeint une créature type de son espèce. Néanmoins, en les utilisant pour base, il existe divers moyens de créer des monstres uniques ou extraordinaires : en ajoutant des niveaux de classe, en augmentant le nombre de dés de vie, ou en ajoutant un archétype. Du reste, rien ne vous empêche de recouper ces méthodes. Ainsi, il est possible de faire évoluer un monstre doté d'un archétype en augmentant ses dés de vie et en lui ajoutant des niveaux de classe.

Niveaux de classe. Les créatures intelligentes de forme plus ou moins humanoïde évoluent généralement par le biais de niveaux de classe. Dans ce cas, la ligne liée à l'évolution possible précise « par une classe de personnage ». Ces niveaux simulent généralement un gain d'expérience et l'apprentissage de compétences et de pouvoirs.

Augmentation des dés de vie. Les créatures intelligentes, mais qui n'ont pas de forme humanoïde, et les monstres dénués d'intelligence évoluent en gagnant des dés de vie. On considère alors qu'il s'agit de spécimens supérieurs, particulièrement grands et puissants.

Archétypes. Qu'elles soient intelligentes ou non, les créatures affublées d'un héritage singulier ou frappées d'un changement forcé peuvent être modifiées par le biais d'un archétype. L'ajout d'un archétype produit habituellement un monstre doté de pouvoirs qui diffèrent de ceux de son espèce.

Chacune de ces trois méthodes d'amélioration des monstres est abordée en détail ci-dessous.

Tirage des valeurs de caractéristique

Les monstres disposent de valeurs de caractéristique moyennes (ou standard) : un 10 ou un 11 pour chacune (sans oublier les modificateurs raciaux). Cependant, les monstres améliorés sont des individus à part entière qui possèdent des valeurs de caractéristique supérieures à la normale. Ils bénéficient alors du tirage « d'élite » ou du tirage « simple ».

Les créatures améliorées par le biais d'un archétype ou d'une augmentation de dés de vie s'en remettent à l'une des trois méthodes de tirage (standard, simple ou d'élite). Un monstre unique relève généralement du tirage d'élite.

Tirage d'élite. Le tirage d'élite produit les valeurs de caractéristique suivantes : 15, 14, 13, 12, 10 et 8. Même si le monstre présente un petit point faible par rapport à un membre type de son espèce, il lui reste supérieur. Ce tirage convient tout particulièrement aux monstres qui bénéficient de niveaux de classe de PJ.

Tirage simple. Le tirage simple produit les valeurs de caractéristique suivantes : 13, 12, 11, 10, 9 et 8. Cette méthode ne produit pas nécessairement des monstres supérieurs à la normale, mais elle en fait des individus à part entière, dotés de forces et de faiblesses si on les compare à des membres typiques de leur espèce. Ce tirage convient tout particulièrement aux monstres qui bénéficient de niveaux de classe de PNJ.

Amélioration des valeurs de caractéristique. On considère les dés de vie comme des niveaux pour ce qui est de l'augmentation des valeurs de caractéristiques. Par contre, les monstres ne bénéficient pas d'augmentations de caractéristiques pour les niveaux qu'ils ont « déjà atteints » par le biais de leurs dés de vie raciaux. En effet, ces ajustements sont déjà inclus dans leurs caractéristiques de base.

Monstres et niveaux de classe

Si une créature acquiert une classe de personnage, elle suit les règles du multiclassage. Le nombre de ses dés de vie est égal à la somme de ses niveaux de classe et de ses dés de vie raciaux. La « classe monstrueuse » d'une créature est toujours une classe de prédilection ; le fait de l'avoir ne lui impose jamais le moindre malus de PX. Les dés de vie supplémentaires qu'une créature gagne en acquérant une classe de personnage n'ont jamais le moindre effet sur sa taille.

Humanoïdes et niveaux de classe. Les créatures dotées de 1 DV ou moins remplacent leurs niveaux de monstre par leurs niveaux de personnage. Elles perdent leur bonus à l'attaque, leurs bonus aux sauvegardes, leurs compétences et leurs dons de monstre pour les remplacer par ceux d'un personnage de niveau 1 de la classe choisie.

Ajustement de niveau et niveau global équivalent. Pour déterminer le niveau global équivalent (NGE) d'un personnage monstrueux, faites la somme de son ajustement de niveau, de ses dés de vie raciaux et de ses niveaux de classe de personnage. Il dispose alors d'un nombre de points d'expérience égal au minimum requis pour un personnage de son NGE.

Si vous choisissez d'équiper un monstre, exploitez son NGE en guise de niveau global pour déterminer la quantité de matériel à laquelle il a droit. En général, seuls les monstres dont la ligne consacrée à l'évolution possible précise « par une classe de personnage » reçoivent de l'équipement de PNJ. Les autres créatures dotées de niveaux de personnage doivent être traitées comme des monstres du FP approprié et avoir un trésor, pas de l'équipement.

Acquisition des dons et augmentation des valeurs de caractéristique. L'acquisition des dons et les augmentations de caractéristiques d'un monstre dépendent de ses dés de vie, pas de son NGE.

Augmentation des dés de vie

Lorsqu'une créature gagne des dés de vie, ses bonus à l'attaque et aux sauvegardes s'en trouvent parfois modifiés. Elle gagne également des dons et des compétences (selon son type, voir la *Table : évolution des monstres selon le type*).

Notez que si une créature fait l'acquisition d'une classe de monstre, elle évolue selon cette classe et non selon son type.

Table : évolution des monstres selon le type

	Dés de vie	Bonus à l'attaque	JS favorables	Points de compétence*
Aberration	d8	DV x ¾ (comme prêtre)	Vol	2 + mod. d'Int par DV
Animal	d8	DV x ¾ (comme prêtre)	Réf, Vig (et parfois Vol)	2 + mod. d'Int par DV
Créature artificielle	d10	DV x ¾ (comme prêtre)	—	2 + mod. d'Int par DV**
Créature magique	d10	DV (comme guerrier)	Réf, Vig	2 + mod. d'Int par DV
Dragon	d12	DV (comme guerrier)	Réf, Vig, Vol	6 + mod. d'Int par DV
Élémentaire	d8	DV x ¾ (comme prêtre)	Réf (Air, Feu) ou Vig (Eau, Terre)	2 + mod. d'Int par DV
Extérieur	d8	DV (comme guerrier)	Réf, Vig, Vol	8 + mod. d'Int par DV
Fée	d6	DV x ½ (comme magicien)	Réf, Vol	6 + mod. d'Int par DV
Géant	d8	DV x ¾ (comme prêtre)	Vig	2 + mod. d'Int par DV
Humanoïde	d8	DV x ¾ (comme prêtre)	Variable (un au choix)	2 + mod. d'Int par DV
Humanoïde monstrueux	d8	DV (comme guerrier)	Réf, Vol	2 + mod. d'Int par DV
Mort-vivant	d12	DV x ½ (comme magicien)	Vol	4 + mod. d'Int par DV**
Plante	d8	DV x ¾ (comme prêtre)	Vig	2 + mod. d'Int par DV**
Vase	d10	DV x ¾ (comme prêtre)	—	2 + mod. d'Int par DV**
Vermine	d8	DV x ¾ (comme prêtre)	Vig	2 + mod. d'Int par DV**

Tous les types ont un nombre de dons égal à 1 + 1 tous les 3 DV.

* Dès lors que la créature à une Intelligence de 1 au moins, elle gagne un minimum de 1 point de compétence par dé de vie.

** Les créatures dénuées de valeur d'Intelligence ne gagnent ni points de compétence ni dons.

Augmentation de taille

Certaines créatures changent de catégorie de taille quand elles gagnent des DV supplémentaires (le cas échéant, la nouvelle catégorie de taille est mentionnée entre parenthèses).

Une augmentation de taille affecte certains pouvoirs spéciaux, les valeurs de caractéristique, la CA, le bonus à l'attaque et les dégâts infligés par la créature, comme détaillé sur les tables suivantes.

Table : modifications apportées au profil selon la taille

Ancienne taille*	Nouvelle taille	For	Dex	Con	Armure naturelle	CA/attaque
Infime	Minuscule	—	-2	—	—	-4
Minuscule	Très petite	+2	-2	—	—	-2

Très petite	Petite	+4	-2	—	—	-1
Petite	Moyenne	+4	-2	+2	—	-1
Moyenne	Grande	+8	-2	+4	+2	-1
Grande	Très grande	+8	-2	+4	+3	-1
Très grande	Gigantesque	+8	—	+4	+4	-2
Gigantesque	Colossale	+8	—	+4	+5	-4

* Ces ajustements sont cumulables si la créature gagne plusieurs catégories de taille.

Table : augmentation des dégâts selon la taille

Anciens dégâts (par attaque)*	Nouveaux dégâts
1d2	1d3
1d3	1d4
1d4	1d6
1d6	1d8
1d8	2d6
1d10	2d8
2d6	3d6
2d8	3d8

* Ces ajustements sont cumulables si la créature gagne plusieurs catégories de taille.

Archétypes

On crée certains monstres en ajoutant un archétype à une créature existante. Une créature ainsi modifiée est une erreur de la nature, le fruit d'une expérience ou la première génération de rejetons issus de parents de différentes espèces.

Archétypes acquis et hérités

Certains archétypes peuvent être ajoutés à une créature à n'importe quel moment de son existence. Ce genre d'archétype est qualifié d'acquis, dans le sens où la créature n'a pas toujours présenté les attributs propres à celui-ci.

D'autres archétypes, qualifiés d'hérités, font partie intégrante de la créature, et ce depuis sa conception. Les créatures naissent dotés de leur archétype.

Enfin, certains relèvent de l'un des deux types.

Description des archétypes

La description d'un archétype fournit un ensemble d'instructions visant à modifier une créature existante, qualifiée de « créature de base ».

Tous les changements apportés au profil de cette créature sont abordés ci-dessous. Généralement, quand une ligne précise du profil ne subit pas la moindre modification, elle ne figure pas dans la description de l'archétype. Dans un souci de clarté, il arrive qu'une telle rubrique apparaisse tout de même accompagnée de la mention « comme la créature de base ».

Taille et type. Souvent, l'archétype modifie le type de la créature de base. Il arrive qu'il change également sa taille.

Si le type de la créature de base est modifié, elle acquiert également le sous-type altéré, sauf indication contraire. Ce sous-type va toujours de pair avec le type originel de la créature de base. Sauf indication contraire, la nouvelle créature a les traits du nouveau type, mais les aptitudes de l'originel.

Si l'archétype change également la taille de la créature de base, reportez-vous à la *Table : modifications apportées au profil selon la taille* pour ce qui est de recalculer son armure naturelle, sa classe d'armure, ses jets d'attaque et son bonus de lutte.

Dés de vie et points de vie. Rares sont les archétypes qui modifient le nombre de dés de vie d'un monstre. Par contre, certains changent la taille de ces mêmes dés de vie. Cela arrive habituellement suite à un changement de type. Quelques archétypes modifient les dés de vie déjà acquis et ceux à venir issus de niveaux de classe. Toutefois, la plupart n'altèrent que les DV originels de la créature de base, sans toucher aux dés de vie découlant de niveaux de classe.

Si cette rubrique n'apparaît pas, dés de vie et points de vie ne changent pas, sauf si le modificateur de Constitution de la créature a lui-même subi une modification.

Initiative. Si l'archétype change la Dextérité du monstre, ou s'il ajoute ou ôte le don Science de l'initiative, cette ligne est modifiée.

Vitesse de déplacement. Si l'archétype modifie la vitesse de déplacement de la créature de base, cette rubrique précise en quoi. En général, il offre un nouveau mode de déplacement, comme la faculté de voler.

Classe d'armure. Si l'archétype modifie la taille de la créature, reportez-vous à la *Table : modifications apportées au profil selon la taille* pour déterminer sa nouvelle classe d'armure et voir si son armure naturelle change également. Dans certains cas (fantômes, par exemple), la méthode de calcul de la classe d'armure n'a rien à voir. La description de l'archétype explique alors comment s'y prendre.

Attaque de base/lutte. Un archétype modifie rarement le bonus à l'attaque de la créature de base. Si cela est le cas, sa description précise la marche à suivre. Tout changement apporté à la valeur de Force d'une créature modifie son bonus de lutte, comme dans le cas d'une altération de la taille.

Attaque et attaque à outrance. La plupart des archétypes ne modifient en rien le bonus à l'attaque ou les modes d'attaque d'une créature, même lorsque le type de celle-ci change (le bonus de base à l'attaque de la créature est identique à celui de son type originel). Bien évidemment, si les valeurs de caractéristique sont retouchées, il en va de même pour les bonus à l'attaque. Si la Force ou la Dextérité sont modifiées, utilisez les nouveaux modificateurs pour calculer les bonus à l'attaque. Si la taille de la créature a été modifiée, vous devez également recalculer son bonus de base à l'attaque (voir la *Table : modifications apportées au profil selon la taille*).

Dégâts. Les dégâts infligés au corps à corps dépendent de la Force. Si la créature utilise une arme à deux mains ou ne présente qu'une seule arme naturelle, elle ajoute 1,5 fois son bonus de Force aux dégâts. Si elle possède plusieurs attaques, elle ajoute son bonus de Force aux jets de dégâts pour ce qui est de l'attaque principale, et la moitié de ce même bonus de Force aux dégâts de toutes les attaques secondaires.

Espace occupé/allonge. L'archétype modifie cette ligne si la taille du monstre change. Notez tout de même qu'elle ne tient pas compte des facteurs spéciaux, comme les filaments d'un enlaceur.

Attaques spéciales. Il est possible que l'archétype ajoute ou ôte des attaques spéciales. Sa description fournit alors toutes les modifications apportées, y compris le mode de calcul des DD de sauvegarde (le cas échéant).

Particularités. Il est possible que l'archétype ajoute ou ôte des particularités. Sa description fournit alors toutes les modifications apportées, y compris le mode de calcul des DD de sauvegarde (le cas échéant). Si cette rubrique n'apparaît pas dans la description de l'archétype, la créature n'en gagne pas moins les particularités de son nouveau type.

Jets de sauvegarde de base. Comme dans le cas des attaques, le type d'un monstre ne modifie pas toujours ses bonus de base aux sauvegardes. Ajustez-les simplement en fonction des nouvelles valeurs de Constitution, Dextérité et Sagesse. Cependant, l'archétype précisera peut-être que le monstre dispose de jets de sauvegarde favorables différents.

Caractéristiques. Si l'archétype modifie une ou plusieurs valeurs de caractéristique, ces changements figurent dans cette rubrique.

Compétences. Comme dans le cas des attaques, le type d'un monstre ne modifie pas toujours le nombre de ses points de compétence. La plupart des archétypes n'altèrent en rien le nombre de dés de vie de la créature, aussi n'est-il pas nécessaire de toucher aux compétences, sauf si la caractéristique dont elles dépendent n'est plus la même, si l'archétype confère des bonus ou s'il offre un don qui lui-même confère un bonus à certains tests de compétence.

Certains archétypes modifient le nombre de points de compétence gagnés. Toutefois, ce changement n'affecte généralement que les points gagnés après son ajout. Considérez les compétences fournies dans la description de la créature de base comme des compétences de classe. Cela est également valable pour les compétences fournies par l'archétype.

Dons. Comme la plupart des archétypes ne modifient pas le nombre de dés de vie de la créature, ils ne changent pas non plus le nombre de dons auxquels elle a droit. Cependant, certains archétypes confèrent des dons supplémentaires.

Environnement. Généralement comme la créature de base.

Organisation sociale. Généralement comme la créature de base.

Facteur de puissance. La plupart des archétypes augmentent le facteur de puissance de la créature. Il peut s'agir d'un modificateur qu'on ajoute au FP de la créature de base, ou d'un éventail de modificateurs dépendant des dés de vie ou du FP originels de celle-ci.

Trésor. Généralement comme la créature de base.

Alignement. Généralement comme la créature de base, sauf si l'archétype est associé à un alignement précis.

Évolution possible. Généralement comme la créature de base.

Ajustement de niveau. Cette rubrique dévoile le modificateur à l'ajustement de niveau de la créature de base. Ceci dit, il n'a de sens que si la créature conserve une Intelligence suffisamment élevée (3 au moins) pour gagner des niveaux de classe après avoir acquis l'archétype.

Ajout de plusieurs archétypes

En théorie, il n'existe pas de limite au nombre d'archétypes que l'on peut ajouter à une créature. Dans ce cas, appliquez-les à la suite, en tenant compte des archétypes hérités, puis des archétypes acquis. Prenez garde au type de la créature, dans le sens où certains archétypes sont incompatibles.

Facteur de puissance des monstres évolués

Quand on ajoute des niveaux de classe à une créature ayant 1 DV ou moins, celle-ci évolue comme un personnage. Dans le cas contraire, conformez-vous aux instructions qui suivent.

Ajout de niveaux de classe

Si vous décidez de faire évoluer un monstre en lui ajoutant des niveaux de classe de PJ, vous devez décider si ces derniers améliorent les pouvoirs qu'il possède déjà.

Lorsque vous ajoutez des niveaux de classe à une créature, conférez-lui les valeurs de caractéristique appropriées à cette classe. La plupart des créatures de ce manuel sont bâties à l'aide du tirage standard de valeurs de caractéristique (11, 11, 11, 10, 10 et 10) ajusté selon leurs modificateurs raciaux. Si vous ajoutez une classe de PJ (comme druide ou guerrier) à une créature, utilisez le tirage d'élite (15, 14, 13, 12, 10 et 8) avant d'appliquer les ajustements raciaux. Les créatures dotées de classes de PNJ exploitent le tirage simple (13, 12, 11, 10, 9, 8).

Niveaux de classe associés

Les niveaux de classe qui accroissent les forces existantes d'un monstre sont qualifiés d'associés. Chacun de ces niveaux augmente le FP d'un monstre de 1 point.

Barbare, guerrier, paladin et rôdeur sont des classes associées aux créatures comptant sur leurs capacités de combat.

Rôdeur et roublard sont les classes associées des créatures comptant sur la discrétion pour surprendre leurs adversaires et sur l'utilisation de compétences.

Les classes de lanceur de sorts sont associées aux créatures qui ont déjà la faculté de jeter des sorts comme des personnages issus de la classe en question. En effet, les niveaux de monstre de la classe de lanceur de sorts sont cumulables avec les facultés magiques innées.

Niveaux de classe dissociés

Si vous ajoutez un niveau de classe qui ne joue pas directement dans le sens des forces d'une créature, celui-ci est qualifié de dissocié. Les choses se compliquent alors un tantinet. L'ajout d'un niveau de classe dissocié à un monstre augmente son FP de $\frac{1}{2}$ point jusqu'à ce que ses niveaux de classe dissociés égalent le nombre de ses dés de vie originels. Dès lors, chaque niveau supplémentaire de cette même classe (ou d'une classe similaire) est considéré comme associé et augmente le FP du monstre de 1 point.

Les niveaux de classe de PNJ sont toujours dissociés.

Ajout de dés de vie

Lorsque vous améliorez un monstre en lui ajoutant des dés de vie, reportez-vous à la *Table : augmentation du FP des monstres améliorés* pour en déterminer les effets sur son FP. N'oubliez pas que de nombreux monstres qui évoluent de cette manière augmentent également de catégorie de taille. Ne cumulez pas cette augmentation du FP avec celle découlant de l'ajout de niveaux de classe.

En général, une fois le FP d'une créature doublé, surveillez toute augmentation supplémentaire de ses pouvoirs. L'ajout de dés de vie à une créature améliore plusieurs de ses pouvoirs, et des augmentations radicales ne pourront sans doute pas suivre cette progression indéfiniment. Comparez le bonus à l'attaque, les bonus aux sauvegardes et le DD des pouvoirs spéciaux d'un monstre amélioré par un ajout de DV à des personnages de niveau semblable, et ajustez le FP en conséquence.

Table : augmentation du FP des monstres améliorés

Type original de la créature	Augmentation du FP
Aberration, créature artificielle, élémentaire, fée, géant, humanoïde, mort-vivant, plante, vase, vermine	+1/4 DV ajoutés
Animal, créature magique, humanoïde monstrueux	+1/3 DV ajoutés
Dragon, Extérieur, niveaux de classe dissociés	+1/2 DV ou 2 niveaux ajoutés +1/niveau ajouté
Niveaux de classe directement associés	
Autres modificateurs	
Augmentation de la catégorie de taille à G ou plus	+1 au FP
Valeurs de caractéristique du monstre basées sur le tirage d'élite*	+1 au FP
Le monstre possède des attaques spéciales ou particularités qui augmentent grandement son efficacité au combat	+2 au FP
Le monstre possède des attaques spéciales ou particularités qui augmentent modérément son efficacité au combat	+1 au FP
Ajout d'un archétype	+ modificateur au FP de l'archétype

* N'appliquez pas cette augmentation si le monstre évolue par une classe de personnage. (Les monstres évoluant par une classe de personnage sont censés exploiter le tirage d'élite.)

Augmentation de la taille

En général, l'augmentation de la taille d'un monstre accroît son efficacité au combat. Les créatures de grande taille bénéficient d'une Force plus élevée, d'une meilleure allonge et d'autres avantages. Appliquez ces modificateurs si la catégorie de taille d'une créature est supérieure à M, sachant qu'ils sont cumulables avec d'autres augmentations.

Cependant, soyez prudent car les monstres bénéficiant d'une petite taille risquent de perdre en efficacité en raison de leur augmentation de taille. C'est pour cela que les monstres qui ne tirent aucun avantage d'une augmentation de taille n'évoluent pas de cette manière.

Ajout de pouvoirs spéciaux

On peut ajouter toutes sortes de pouvoirs magiques, surnaturels ou extraordinaires à une créature. Comme dans le cas de niveaux de classe, vous devez déterminer l'importance du pouvoir au regard du répertoire dont le monstre dispose déjà. Un ensemble de pouvoirs œuvrant de concert n'appellera qu'un seul modificateur. Si le pouvoir (ou l'ensemble de pouvoirs) accroît grandement l'efficacité de la créature au combat, augmentez le FP de celle-ci de 2 points. S'il s'agit d'un pouvoir mineur, augmentez-le de 1 point. Enfin, s'il ne présente pas grand intérêt, ne touchez pas au FP. Si les pouvoirs spéciaux qu'un monstre gagne ne sont pas liés à une classe ou à une augmentation de dés de vie, l'augmentation du FP est cumulative.

On parle d'attaque spéciale d'importance lorsque celle-ci est capable de mettre un adversaire hors de combat en 1 round. On parle de particularité d'importance lorsque celle-ci réduit la vulnérabilité du monstre face à des attaques courantes. N'ajoutez pas ce facteur deux fois si le monstre possède des attaques spéciales et des particularités.

Assurez-vous d'évaluer ces pouvoirs en tenant compte du FP actuel du monstre.

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Dons des monstres

Les dons suivants sont généralement utilisés par les monstres.

Arme naturelle supérieure [général]

Conditions. Arme naturelle, bonus de base à l'attaque de +4.

Avantage. Choisissez l'une des formes d'attaque naturelle de la créature. Les dégâts de celle-ci augmentent d'un cran, comme si la créature avait gagné une catégorie de taille : 1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 2d6, 3d6, 4d6, 6d6, 8d6, 12d6. Une arme ou attaque infligeant 1d10 points de dégâts bénéficie de l'augmentation suivante : 1d10, 2d8, 3d8, 4d8, 6d8, 8d8, 12d8.

Armure naturelle supérieure [général]

Conditions. Armure naturelle, Con 13.

Avantage. Le bonus d'armure naturelle de la créature augmente de 1 point.

Spécial. Ce don peut être choisi à plusieurs reprises. À chaque fois, le bonus d'armure naturelle de la créature augmente de 1 point.

Attaque en vol [général]

Condition. Vitesse de déplacement en vol.

Avantage. Lorsqu'elle vole, la créature peut effectuer une action de mouvement (y compris une attaque en piqué) et a droit à une action simple prenant place à n'importe quel moment de son déplacement. Elle n'a pas droit à une seconde action de mouvement au cours d'un round où elle tente une attaque en vol.

Normal. Sans ce don, la créature n'a droit qu'à une action simple, soit avant son déplacement soit après (mais pas pendant).

Attaque spéciale renforcée [général]

Le personnage choisit l'une de ses attaques spéciales.

Condition. Attaque spéciale.

Avantage. Le DD de sauvegarde de l'attaque spéciale choisie augmente de 2 points.

Spécial. Ce don peut être choisi à plusieurs reprises. Ses effets ne sont pas cumulatifs. À chaque fois, il s'applique à une attaque spéciale différente.

Attaques multiples [général]

Condition. Au moins trois attaques naturelles.

Avantage. Les attaques secondaires que la créature porte avec ses armes naturelles ne subissent qu'un malus de -2.

Normal. Sans ce don, toutes les armes naturelles secondaires de la créature subissent un malus de -5.

Capture [général]

Condition. Taille TG ou supérieure.

Avantage. Si la créature touche à l'aide de sa morsure ou de l'une de ses griffes, elle peut tenter d'engager une lutte comme si elle possédait l'attaque spéciale étreinte. Si elle parvient à maintenir sa prise sur une créature faisant au moins trois catégories de taille de moins qu'elle, elle la serre violemment à chaque round et lui inflige automatiquement les dégâts correspondant à l'attaque de griffes ou de morsure. De plus, un adversaire agrippé dans sa gueule n'a pas droit au moindre jet de Réflexes si elle décide de souffler (encore faut-il qu'elle possède une telle attaque).

La créature peut à tout moment lâcher un sujet qu'elle a capturé (action libre), à moins qu'elle ne préfère le jeter au loin (action simple). Dans ce cas, l'adversaire projeté de la sorte parcourt 1d6 x 3 mètres et subit 1d6 points de dégâts tous les 3 mètres parcourus. Si la créature l'a jeté alors qu'elle se trouvait en vol, le sujet subit les dégâts correspondant à une chute de la hauteur correspondante si ceux-ci sont plus élevés que ceux indiqués précédemment.

Combat à plusieurs armes [général]

Conditions. Dex 13, au moins trois mains.

Avantage. Le malus dû au fait de combattre à l'aide de plusieurs armes est réduit de 2 points pour ce qui est de la main principale et de 6 points pour les autres.

Normal. Sans ce don, la créature subit un malus de -6 à toutes les attaques portées par sa main principale, et de -10 à toutes celles associées aux autres mains (elle a automatiquement une main principale, de la même manière qu'un humain est droitier ou gaucher). Voir *Combat à deux armes*.

Spécial. Ce don remplace Combat à deux armes pour les créatures ayant plus de deux bras.

Coup fabuleux [général, guerrier]

Conditions. For 25, Attaque en puissance, Science de la bousculade, taille G ou supérieure.

Avantage. En entreprenant une action simple, la créature ôte 4 points à son jet d'attaque au corps à corps et porte un coup sans égal. Si elle touche un adversaire dont la catégorie de taille est strictement inférieure à la sienne, celui-ci doit réussir un jet de Réflexes (DD égal aux dégâts infligés) sous peine d'être projeté à 3 mètres dans la direction choisie par l'assaillant (en plus d'être mis à terre). L'attaquant repousse la victime en ligne droite, et celle-ci ne peut approcher de lui qu'à concurrence de la case de laquelle elle a été expulsée. Si quelque chose empêche la cible d'être repoussée, celle-ci et l'obstacle subissent 1d6 points de dégâts (et la victime finit sa course dans la case adjacente à celui-ci).

Création de créature artificielle [création d'objets]

Conditions. Crédit d'armes et armures magiques, Crédit d'objets merveilleux.

Avantage. Une créature dotée de ce don est capable de façonner toute créature artificielle, du moment qu'elle satisfait aux conditions. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1 000 po du prix de vente. La créature doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25^e du prix de la créature et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale égale à la moitié du prix de base). Pour plus de détails, reportez-vous à la description de chaque créature.

La créature peut également réparer les créatures artificielles qui ont subi des dégâts. Ainsi, en une journée de travail, elle peut annuler jusqu'à 20 points de dégâts en dépensant 50 po par point de vie restitué.

Une créature artificielle nouvellement conçue possède les points de vie moyens découlant de ses dés de vie.

Extension de pouvoir magique [général]

Condition. Niveau de lanceur de sorts de 6 ou plus pour ce qui est du pouvoir magique concerné.

Avantage. Choisissez l'un des pouvoirs magiques de la créature soumis aux restrictions figurant ci-dessous. Elle peut alors s'en servir 3 fois par jour (ou moins si elle ne peut normalement s'en servir que 1 ou 2 fois par jour) comme s'il s'agissait d'un pouvoir magique à effet étendu.

Tous les effets numériques et aléatoires d'un pouvoir magique à effet étendu sont augmentés de moitié. Les jets de sauvegarde et les jets opposés ne sont pas altérés. De la même manière, les pouvoirs magiques ne comportant pas de variable numérique ne sont pas affectés.

On ne peut choisir qu'un pouvoir magique reproduisant les effets d'un sort dont le niveau est inférieur ou égal à la moitié du niveau de lanceur de sorts de la créature (arrondir à l'entier inférieur) -2. Reportez-vous à la table figurant dans la description du don Pouvoir magique rapide.

Spécial. Ce don peut être choisi à plusieurs reprises. À chaque fois, le personnage doit l'appliquer à un autre de ses pouvoirs magiques.

Pouvoir magique rapide [général]

Condition. Niveau de lanceur de sorts de 10 ou plus pour ce qui est du pouvoir magique concerné.

Avantage. Choisissez l'un des pouvoirs magiques de la créature qui satisfait aux conditions énoncées ci-dessous. Elle peut alors utiliser ce pouvoir comme un pouvoir magique à incantation rapide, 3 fois par jour (ou moins si elle ne peut normalement s'en servir qu'une ou deux fois par jour).

L'utilisation d'un pouvoir magique à incantation rapide ne requiert qu'une action libre qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. La créature peut effectuer une autre action, y compris le recours à un autre pouvoir magique, dans le round où elle a utilisé un pouvoir magique à incantation rapide. Par contre, elle ne peut se servir que d'un pouvoir magique à incantation rapide par round.

On ne peut choisir qu'un pouvoir magique reproduisant les effets d'un sort dont le niveau est inférieur ou égal à la moitié du niveau de lanceur de sorts du personnage (arrondir à l'entier inférieur) -4. Reportez-vous à la table ci-dessous. Par ailleurs, un pouvoir magique reproduisant les effets d'un sort dont le temps d'incantation est supérieur à 1 round ne peut bénéficier d'une version rapide.

Normal. Sauf indication contraire, l'utilisation d'un pouvoir magique requiert une action simple et provoque une attaque d'opportunité.

Spécial. Ce don peut être choisi à plusieurs reprises. À chaque fois, le personnage l'applique à un nouveau pouvoir magique.

Pouvoirs magiques rapides et étendus

Niveau de lanceur de sorts requis

Niveau de sort	Pouvoir magique rapide	Extension de pouvoir magique
0	8	4
1 ^{er}	10	6
2 ^e	12	8
3 ^e	14	10
4 ^e	16	12
5 ^e	18	14
6 ^e	20	16
7 ^e	—	18
8 ^e	—	20
9 ^e	—	—

Virage sur l'aile [général]

La créature peut rapidement changer de direction en vol.

Condition. Vitesse de déplacement en vol.

Avantage. En vol, la créature peut changer rapidement de direction (une fois par round seulement, action libre). Quelle que soit sa classe de manœuvrabilité, ce don lui permet d'effectuer un virage à 180°, en plus de ceux auxquels elle a droit en temps normal. Elle ne peut pas gagner d'altitude au cours d'un round où elle exécute un virage sur l'aile, mais peut effectuer une attaque en piqué. Le changement de direction exige le sacrifice de 3 mètres de déplacement en vol.

Vol stationnaire [général]

Condition. Vitesse de déplacement en vol.

Avantage. Quelle que soit sa manœuvrabilité en vol, la créature peut s'immobiliser (action de mouvement). Elle peut ensuite reprendre sa course dans n'importe quelle direction, et même voler à la verticale, soit vers le haut, soit vers le bas, à la moitié de sa vitesse de déplacement.

Quand elle commence son tour en vol stationnaire, elle peut rester immobile et effectuer une action complexe. Elle peut attaquer à l'aide de tous les membres qu'elle est capable d'utiliser dans le cadre d'une attaque à outrance, à l'exception de ses ailes. Si elle se sert de son souffle ou lance un sort, elle perd toutes ses attaques physiques pour le round en cours.

Si une créature de taille G ou inférieure est en vol stationnaire à 6 mètres ou moins du sol, en un endroit contenant de nombreux débris assez légers, ses puissants battements d'ailes génèrent un nuage hémisphérique dont le rayon est égal à 18 mètres. La violente bourrasque ainsi créée éteint torches, feux de camp et autres flammes exposées (pour peu qu'elles soient suffisamment petites et non magiques). Les débris soulevés limitent le champ de vision des créatures se trouvant à l'intérieur du nuage à 3 mètres. Entre 4,50 et 6 mètres, les créatures bénéficient d'un camouflage (20 % de chances de rater). À 7,50 mètres ou plus, elles bénéficient d'un camouflage total (50 % de chances de rater et leurs adversaires ne peuvent compter sur leur vue pour les localiser).

Tout sujet souhaitant lancer un sort depuis l'intérieur du nuage doit d'abord réussir un test de Concentration (DD 10 + ½ DV de la créature).

Normal. Sans ce don, une créature doit se déplacer quand elle vole, sauf si elle dispose d'une manœuvrabilité parfaite.

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Personnages monstrueux

La description de chaque monstre contient quasiment toutes les informations nécessaires pour le jouer, mais beaucoup ne font pas des personnages convenables et équilibrés. N'autorisez jamais les joueurs à incarner des monstres stupides (2 ou moins en Intelligence), incapables de communiquer ou si différents des autres personnages qu'ils mettront la campagne en danger. Certains monstres possèdent de puissants pouvoirs, incompatibles avec la carrière d'aventurier, sauf dans les campagnes où tous les personnages ont eux aussi accès à de nombreux pouvoirs et objets magiques.

Niveau des personnages monstrueux. Le niveau global d'un personnage monstrueux est égal à la somme de ses dés de vie raciaux et de ses niveaux de classe. Son niveau global équivalent (NGE) est égal à son niveau global plus son ajustement de niveau. Les DV raciaux d'un personnage monstrueux sont considérés comme des niveaux de monstre, du type du monstre (humanoïde, géant, etc.) plutôt que d'une classe. Dès qu'ils obtiennent un niveau de classe, ils sont considérés comme des personnages multiclassés, mais leurs niveaux de monstre ne les exposent jamais à une pénalité sur les PX pour niveaux déséquilibrés.

Humanoïdes et niveaux de classe. Les créatures dotées de 1 DV ou moins remplacent leurs niveaux de monstre par leurs niveaux de personnage. Elles perdent leur bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes, leurs compétences et leurs dons de monstre pour les remplacer par ceux d'un personnage de niveau 1 de la classe choisie.

Les créatures dotées de 2 DV ou plus reçoivent les avantages dus au premier niveau (comme un don, les points de compétence quadruplés ou le maximum sur le premier dé de vie) pour leur premier DV racial (ces avantages sont inclus dans leur profil). Elles ne les reçoivent pas une seconde fois en obtenant leur premier niveau de classe. Les compétences de classe des niveaux de monstre d'un personnage monstrueux sont celles mentionnées dans leur profil.

Ajustement de niveau et niveau global équivalent. Pour déterminer le niveau global équivalent (NGE) d'un personnage monstrueux, faites la somme de son ajustement de niveau, de ses dés de vie raciaux et de ses niveaux de classe de personnage.

Pour un personnage monstrueux, le NGE remplace le niveau global lorsqu'on détermine le nombre de points d'expérience nécessaires pour atteindre le niveau suivant. Le NGE remplace aussi le niveau global pour déterminer la richesse et l'équipement initial. On utilise le niveau global (non modifié par l'ajustement de niveau) pour tout le reste (par exemple, pour déterminer les niveaux d'obtention des dons et des augmentations de caractéristique), comme pour un personnage multiclassé ordinaire.

Un monstre sans DV raciaux ou correspondant à un archétype (comme un vampire ou un lycanthrope) doit commencer le jeu avec au moins un niveau de classe, comme un personnage normal. Un monstre bénéficiant de DV raciaux peut commencer le jeu sans niveau de classe, qu'il peut bien sûr acquérir normalement par la suite. L'évolution normale de certains monstres passe habituellement par des dés de vie supplémentaires plutôt que par des niveaux de classe. Néanmoins, les personnages des joueurs sont des individus exceptionnels et ils peuvent toujours obtenir des niveaux de classe.

Dés de vie. Le nombre de dés de vie d'un personnage monstrueux est égal à la somme de ses dés de vie raciaux et de ses niveaux de classe. Les dés de vie obtenus par une classe de personnage n'augmentent pas la taille de la créature au contraire de dés de vie raciaux supplémentaires.

Acquisition des dons et augmentation des valeurs de caractéristique. L'acquisition des dons et les augmentations de caractéristiques d'un monstre dépendent de ses dés de vie, pas de son NGE.

Valeurs de caractéristiques des personnages monstrueux. Le profil des monstre détaille les valeurs de caractéristiques d'une créatures moyenne de chaque race, mais un monstre devenu aventurier est forcément hors norme. Si vous créez un personnage monstrueux à partir de son profil, regardez si la créature a des valeurs de caractéristiques supérieures à 10. Si tel est le cas, ôtez 10 à la valeur indiquée (si elle est paire) ou 11 (si elle est impaire) afin d'obtenir l'ajustement racial à appliquer à cette caractéristique. Déterminez les valeurs du personnage comme d'habitude et ajoutez le modificateur racial au total pour obtenir la Force de l'aventurier. Pour les valeurs inférieures à 10, la procédure est différente. On commence par déterminer la valeur de caractéristique du personnage normalement, puis on compare le résultat obtenu à la valeur moyenne de cette race de monstre sur l'une des tables suivantes, l'une concernant l'Intelligence et l'autre les cinq autres caractéristiques.

Une table différente a été conçue pour l'Intelligence afin qu'aucun personnage n'ait une Intelligence de départ inférieure à 3. Cette distinction est extrêmement importante, car un aventurier ayant moins de 3 en Intelligence

n'est pas jouable. C'est également le cas de ceux qui ont moins de 1 dans une autre caractéristique, et vous devriez réfléchir à deux fois avant d'accepter qu'un personnage puisse avoir moins de 3 dans une caractéristique, quelle qu'elle soit.

Valeur d'Intelligence des personnages monstrueux

Jet de dés	Valeur d'Intelligence moyenne du monstre			
	3	4–5	6–7	8–9
18	10	12	14	16
17	9	11	13	15
16	8	10	12	14
15	7	9	11	13
14	6	8	10	12
13	5	7	9	11
12	4	6	8	10
11	3	5	7	9
10	3	5	7	9
9	3	5	6	8
8	3	4	6	8
7	3	4	5	7
6	3	4	5	6
5	3	3	5	5
4	3	3	4	4
3	3	3	3	3

Valeurs de caractéristique des personnages monstrueux

Jet de dés	Valeur de caractéristique moyenne du monstre				
	1	2–3	4–5	6–7	8–9
18	8	10	12	14	16
17	7	9	11	13	15
16	6	8	10	12	14
15	5	7	9	11	13
14	4	6	8	10	12
13	3	5	7	9	11
12	2	4	6	8	10
11	1	3	5	7	9
10	1	2	4	6	8
9	1	2	4	6	7
8	1	2	4	5	6
7	1	1	3	5	5
6	1	1	2	4	4
5	1	1	1	3	3
4	1	1	1	2	2
3	1	1	1	1	1

<FIN>

Autres informations pour les personnages monstrueux. Les personnages monstrueux n'ayant aucun DV raciaux obtiennent normalement les dés de vie et les avantages liés au niveau selon leurs niveaux de classe. Ils obtiennent les compétences et les dons habituels pour un personnage de niveau 1 (même s'ils ont un ajustement de niveau). Pour les personnages monstrueux possédant des DV raciaux, on calcule ces avantages en fonction de leur niveau global, qui est égal à la somme de leurs DV raciaux et de leurs éventuels niveaux de classe.

Points d'expérience pour les personnages monstrueux. Pour un personnage monstrueux sans dés de vie raciaux et sans ajustement de niveau, le niveau global est égal à la somme des niveaux de classe et le NGE est égal au niveau global. Il utilise les mêmes tables d'expériences que les races classiques.

Pour un personnage monstrueux sans DV raciaux et avec un ajustement de niveau, le niveau global est égal à la somme des niveaux de classe et le NGE est égal au niveau global plus l'ajustement de niveau. Le personnage utilise son NGE pour déterminer sa progression en niveau et son niveau global pour déterminer les avantages acquis.

Pour un personnage monstrueux ayant des DV raciaux et un ajustement de niveau, le niveau global est égal à la somme des niveaux de classe et des DV raciaux, tandis que le NGE est égal au niveau global plus l'ajustement

de niveau. Le NGE sert à déterminer la progression du personnage en niveau et le niveau global sert à déterminer les avantages acquis.

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Animaux

Cette section dévoile le profil de nombreuses espèces d'animaux. Généralement, ces créatures suivent leur instinct, et sont animées par des besoins simples : se nourrir et se reproduire. Souvent, les animaux, y compris les prédateurs, n'attaquent que si leurs petits ou eux-mêmes sont menacés.

Ils sont incapables de raisonner, mais la compétence Dressage permet de les apprivoiser et de leur apprendre certains tours.

Les herbivores n'utilisent normalement pas leurs armes naturelles pour attaquer. Cela explique qu'elles soient considérées comme des attaques secondaires. Les lignes consacrées aux attaques et aux dégâts s'accompagnent alors d'une note.

Traits des animaux. Sauf indication contraire, les animaux possèdent les traits suivants :

- Valeur d'Intelligence de 1 ou 2 (un animal n'a jamais une valeur d'Intelligence égale à 3 ou plus).
- Vision nocturne.
- *Alignement.* Toujours neutre. Les animaux ne connaissent pas le concept de morale au sens humain du terme.
- *Trésor.* Aucun. Les animaux n'ont jamais de trésor.

Aigle

Animal de taille P

Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), vol 24 m (moyenne)

Classe d'armure : 14 (+1 taille, +2 Dex, +1 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +0/-4

Attaque : serres (+3 corps à corps, 1d4)

Attaque à outrance : 2 serres (+3 corps à corps, 1d4) et bec (-2 corps à corps, 1d4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +3, Vol +2

Caractéristiques : For 10, Dex 15, Con 12, Int 2, Sag 14, Cha 6

Compétences : Détection +14, Perception auditive+2

Dons : Attaque en finesse

Environnement : montagnes tempérées

Organisation sociale : solitaire ou couple

Facteur de puissance : 1/2

Évolution possible : 2–3 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

Cet oiseau de proie vit dans la plupart des régions, même s'il préfère installer son aire dans les endroits élevés et reculés.

La plupart des aigles mesurent 90 centimètres de long pour une envergure de 2,10 mètres. Le profil proposé peut également s'appliquer aux autres rapaces diurnes de taille équivalente.

Combat

L'aigle fond sur sa proie et la lacère à l'aide de ses puissantes serres.

Compétences. L'aigle bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection.

Ane

Animal de taille M

Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 13 (+1 Dex, +2 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +1/+1

Attaque : morsure (+1 corps à corps, 1d2)

Attaque à outrance : morsure (+1 corps à corps, 1d2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +4, Vol +0

Caractéristiques : For 10, Dex 13, Con 12, Int 2, Sag 11, Cha 4

Compétences : Détection +2, Équilibre +3, Perception auditive +3

Dons : Endurance

Environnement : déserts tempérés

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 1/6

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Cet équidé à longues oreilles est résistant et a le pied extrêmement sûr.

Charge transportable. Pour un âne, les charges se répartissent de la façon suivante : légère jusqu'à 25 kilos, intermédiaire de 25 à 50 kilos et lourde de 50 à 75 kilos. Il peut tirer jusqu'à 375 kilos.

Combat

Un âne mord uniquement quand il ne peut fuir.

Compétences. L'âne bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests d'Équilibre.

Babouin

Animal de taille M

Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), escalade 9 m

Classe d'armure : 13 (+2 Dex, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +0/+2

Attaque : morsure (+2 corps à corps, 1d6+3)

Attaque à outrance : morsure (+2 corps à corps, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +3, Vol +1

Caractéristiques : For 15, Dex 14, Con 12, Int 2, Sag 12, Cha 4

Compétences : Détection +5, Escalade +10, Perception auditive +5

Dons : Vigilance

Environnement : plaines chaudes

Organisation sociale : solitaire ou troupe (10–40)

Facteur de puissance : 1/2

Évolution possible : 2–3 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

Le babouin est un singe puissant et agressif, qui vit communément sur la terre ferme. Bien que préférant les espaces dégagés, il retourne s'abriter dans les arbres à la tombée de la nuit. La plupart des babouins font la taille d'un gros chien. Les mâles mesurent entre 60 centimètres et 1,20 mètre de long. Ils peuvent peser près de 45 kilos.

Combat

Généralement, les babouins attaquent en groupe.

Compétences. Les babouins bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Ils peuvent toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'ils sont pressés ou menacés.

Belette

Animal de taille TP

Dés de vie : 1/2d8 (2 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), escalade 6 m

Classe d'armure : 14 (+2 taille, +2 Dex), contact 14, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +0/-12

Attaque : morsure (+4 corps à corps, 1d3-4)

Attaque à outrance : morsure (+4 corps à corps, 1d3-4)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Attaques spéciales : fixation

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +2, Vol +1

Caractéristiques : For 3, Dex 15, Con 10, Int 2, Sag 12, Cha 5

Compétences : Déplacement silencieux +8, Détection +3, Discréption +11, Équilibre +10, Escalade +10

Dons : Attaque en finesse

Environnement : collines tempérées

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 1/4

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Ce petit mammifère est un prédateur agressif, mais il s'en prend rarement aux proies plus grandes que lui. Le profil s'applique également au furet.

Combat

Fixation (Ext). Si la belette réussit à mordre sa proie, elle utilise ses puissantes mâchoires pour s'accrocher à elle et lui inflige automatiquement des dégâts de morsure tant qu'elle reste accrochée. À partir de cet instant, la belette perd son bonus de Dex à la CA, qui passe à 12.

Une belette ainsi fixée peut être frappée à l'aide d'une arme, mais également agrippée. Pour l'ôter, la victime doit réussir à l'immobiliser.

Compétences. La belette bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux, ainsi que d'un bonus racial de +8 aux tests d'Équilibre et d'Escalade. Elle utilise son modificateur de Dextérité (et non celui de Force) aux tests d'Escalade, même si elle est pressée ou menacée.

Bison

Animal de taille G

Dés de vie : 5d8+15 (37 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 13 (-1 taille, +4 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +3/+13

Attaque : cornes (+8 corps à corps, 1d8+9)

Attaque à outrance : cornes (+8 corps à corps, 1d8+9)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : charge folle

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +7, Vol +1

Caractéristiques : For 22, Dex 10, Con 16, Int 2, Sag 11, Cha 4

Compétences : Détection +5, Perception auditive +7

Dons : Endurance, Vigilance

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : solitaire ou troupeau (6-30)

Facteur de puissance : 2

Évolution possible : 6-7 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Cet animal vit en troupeau. Il peut se montrer très agressif quand il protège sa progéniture ou durant les périodes de reproduction. Le reste du temps, il préfère la fuite au combat.

Un bison mâle peut mesurer 1,80 mètre au garrot, pour 2,70 mètres à 3,60 mètres de long. Son poids varie entre 900 et 1 200 kilos. Son profil peut être utilisé pour tout le bétail de grande taille.

Combat

Charge folle (Ext). Un troupeau de bisons effrayés s'ensuit au hasard (mais jamais en direction de ce qui lui a fait peur). Les animaux restent groupés et piétinent tout ce qui se dresse devant eux, pour peu que l'obstacle soit de taille G ou inférieure. Les créatures écrasées de la sorte subissent 1d12 points de dégâts tous les cinq bisons du troupeau. Un jet de Réflexes réussi (DD 18) réduit ce total de moitié.

Blaireau

Animal de taille P

Dés de vie : 1d8+2 (6 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), creusement 3 m

Classe d'armure : 15 (+1 taille, +3 Dex, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +0/-5

Attaque : griffes (+4 corps à corps, 1d2-1)

Attaque à outrance : 2 griffes (+4 corps à corps, 1d2-1) et morsure (-1 corps à corps, 1d3-1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : rage

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +4, Vol +1

Caractéristiques : For 8, Dex 17, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Détection +3, Évasion +7, Perception auditive +3

Dons : Attaque en finesse, Pistage (S)

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (2-5)

Facteur de puissance : 1/2

Évolution possible : 2 DV (taille P)

Ajustement de niveau : —

Le blaireau est un animal trapu et velu. Ses pattes avant sont dotées de puissantes griffes lui permettant de creuser des galeries dans le sol.

Un blaireau adulte fait entre 60 et 90 centimètres de long, pour un poids allant de 12,5 à 17,5 kilos.

Combat

Le blaireau se bat à l'aide de ses griffes et de ses crocs.

Rage (Ext). Tout blaireau blessé au combat est pris d'une rage de berserker dès le round suivant. Il se met alors à griffer et à mordre sauvagement son adversaire jusqu'à le tuer (ou jusqu'à sa propre mort, si celle-ci intervient avant). Dans cet état, il gagne +4 en Force et en Constitution, mais subit un malus de -2 à la classe d'armure. Il ne peut pas se calmer volontairement.

Compétences. Les blaireaux bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests d'Évasion.

Calmar

Animal (aquatique) de taille M

Dés de vie : 3d8 (13 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : nage 18 m (12 cases)

Classe d'armure : 16 (+3 Dex, +3 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +2/+8*

Attaque : tentacules (+4 corps à corps, 0)

Attaque à outrance : tentacules (+4 corps à corps, 0) et morsure (-1 corps à corps, 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : étreinte

Particularités : nuage d'encre, propulsion, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +3, Vol +2

Caractéristiques : For 14, Dex 17, Con 11, Int 1, Sag 12, Cha 2

Compétences : Détection +7, Natation +10, Perception auditive +7

Environnement : milieux aquatiques tempérés

Organisation sociale : solitaire ou banc (6-11)

Facteur de puissance : 1

Évolution possible : 4-6 DV (taille M), 7-11 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Ce mollusque céphalopode est assez agressif, à tel point qu'on le craint plus que le requin dans certaines régions.

Combat

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le calmar doit réussir une attaque de tentacules. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il parvient à maintenir sa prise et mord sa victime automatiquement.

* Le calmar bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de lutte.

Nuage d'encre (Ext). Une fois par minute et dans le cadre d'une action libre, le calmar peut émettre un nuage d'encre noire occupant un cube de 3 mètres d'arête. L'encre opaque procure un camouflage total, que le calmar met le plus souvent à profit pour s'enfuir si le combat tourne à son désavantage. Les créatures se trouvant à l'intérieur du nuage subissent tous les handicaps correspondant à une absence totale de visibilité.

Propulsion (Ext). Une fois par round, le calmar peut libérer un violent jet d'eau qui le propulse brusquement vers l'arrière (action complexe, distance parcourue 72 mètres). Il se déplace alors en ligne droite, mais ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Compétences. Le calmar bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

Calmar géant

Animal (aquatique) de taille TG

Dés de vie : 12d8+18 (72 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : nage 24 m (16 cases)

Classe d'armure : 17 (-2 taille, +3 Dex, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +9/+29*

Attaque : tentacule (+15 corps à corps, 1d6+8)

Attaque à outrance : 10 tentacules (+15 corps à corps, 1d6+8) et morsure (+10 corps à corps, 2d8+4)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m (9 m avec tentacules)

Attaques spéciales : étreinte, constrictions (1d6+8)

Particularités : nuage d'encre, propulsion, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +9, Vol +5

Caractéristiques : For 26, Dex 17, Con 13, Int 1, Sag 12, Cha 2

Compétences : Détection +11, Natation +16, Perception auditive +10

Dons : Dur à cuire, Endurance, Robustesse (x2), Vigilance

Environnement : milieux aquatiques tempérés

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 9

Évolution possible : 13–18 DV (taille TG), 19–36 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Ce monstre vorace fait plus de 6 mètres de long, sans compter ses dix tentacules. Il attaque tout ce qui bouge ou presque.

Combat

L'adversaire d'un calmar peut s'en prendre aux tentacules du monstre via une tentative de destruction, comme s'il s'agissait d'armes. Chaque tentacule a 10 points de vie. Si le calmar a agrippé une cible à l'aide du tentacule attaqué, il se sert d'un autre pour porter une attaque d'opportunité contre l'adversaire effectuant la tentative de destruction. Le fait de trancher l'un des tentacules inflige 5 points de dégâts à la créature. Si elle en perd cinq, elle prend la fuite. Les membres tranchés repoussent en 1d10+10 jours.

Constriction (Ext). Un calmar géant inflige 1d6+8 points de dégâts chaque fois qu'il remporte un test de lutte.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le calmar géant doit réussir une attaque de tentacules. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il parvient à maintenir sa prise et peut utiliser son pouvoir de constrictions.

* Le calmar géant bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de lutte.

Nuage d'encre (Ext). Une fois par minute et dans le cadre d'une action libre, le calmar géant peut émettre un nuage d'encre noire occupant un cube de 6 mètres d'arête. L'encre opaque procure un camouflage total, que le calmar met le plus souvent à profit pour s'enfuir si le combat tourne à son désavantage. Les créatures se trouvant à l'intérieur du nuage subissent tous les handicaps correspondant à une absence totale de visibilité.

Propulsion (Ext). Une fois par round, le calmar géant peut libérer un violent jet d'eau qui le propulse brusquement vers l'arrière (action complexe, distance parcourue 96 mètres). Il se déplace alors en ligne droite, mais ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Compétences. Le calmar géant bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

Cétacé

Certaines espèces de mammifères marins comptent parmi les plus grands animaux connus. Les cétacés les plus petits (comme l'orque) sont de farouches prédateurs, qui ont tendance à s'en prendre à tout ce qu'ils remarquent.

Vision aveugle (Ext). Tous les cétacés « voient » en émettant des sons à haute fréquence qui sont inaudibles pour la plupart des autres êtres vivants. Ce sonar leur permet de localiser créatures et objets à 36 mètres à la ronde. Au sein d'une zone de *silence*, les cétacés doivent se fier à leur acuité visuelle, qui est sensiblement égale à celle d'un humain.

Retenir son souffle. Un cétacé peut retenir son souffle pendant un nombre de rounds égal à huit fois sa valeur de Constitution avant de risquer de se noyer.

Compétences. Les cétacés bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Ils peuvent toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'ils sont distraits ou en danger. Quand ils nagent en ligne droite, ils peuvent recourir à l'action de course.

* Tous les cétacés bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Perception auditive. * Ces bonus sont perdus quand ils ne peuvent sur leur vision aveugle.

Baleine

Animal de taille Gig

Dés de vie : 12d8+78 (132 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : nage 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 16 (-4 taille, +1 Dex, +9 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +9/+33

Attaque : queue (+17 corps à corps, 1d8+18)

Attaque à outrance : queue (+17 corps à corps, 1d8+18)

Espace occupé/allonge : 6 m/4,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : retenir son souffle, vision aveugle (36 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +14, Vol +5

Caractéristiques : For 35, Dex 13, Con 22, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Détection +14*, Natation +20, Perception auditive +15

Dons : Dur à cuire, Endurance, Robustesse (x2), Vigilance

Environnement : milieux aquatiques chauds

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 6

Évolution possible : 13–18 DV (taille Gig), 19–36 DV (taille C)

Ajustement de niveau : —

Le profil proposé s'applique à toutes les baleines faisant entre 9 et 18 mètres de long, dont la plus connue est la baleine grise.

Malgré sa taille, cette créature qui se nourrit de plancton est étonnamment placide. Si on l'attaque, elle a autant de chances de fuir que de riposter.

Cachalot

Animal de taille Gig

Dés de vie : 12d8+87 (141 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : nage 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 16 (-4 taille, +1 Dex, +9 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +9/+33

Attaque : morsure (+17 corps à corps, 4d6+12)

Attaque à outrance : morsure (+17 corps à corps, 4d6+12) et queue (+12 corps à corps, 1d8+6)

Espace occupé/allonge : 6 m/4,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : retenir son souffle, vision aveugle (36 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +15, Vol +6

Caractéristiques : For 35, Dex 13, Con 24, Int 2, Sag 14, Cha 6

Compétences : Détection +14*, Natation +20, Perception auditive +15*

Dons : Arme naturelle supérieure (morsure), Dur à cuire, Endurance, Robustesse, Vigilance

Environnement : milieux aquatiques tempérés

Organisation sociale : solitaire ou groupe (6–11)

Facteur de puissance : 7

Évolution possible : 13–18 DV (taille Gig), 19–36 DV (taille C)

Ajustement de niveau : —

Ce cétacé se nourrit principalement de calmars géants et peut faire jusqu'à 18 mètres de long.

Orque épaulard

Animal de taille TG

Dés de vie : 9d8+48 (88 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : nage 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 16 (-2 taille, +2 Dex, +6 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +6/+22

Attaque : morsure (+12 corps à corps, 2d6+12)

Attaque à outrance : morsure (+12 corps à corps, 2d6+12)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : —

Particularités : retenir son souffle, vision aveugle (36 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +11, Vol +5

Caractéristiques : For 27, Dex 15, Con 21, Int 2, Sag 14, Cha 6

Compétences : Détection +14*, Natation +16, Perception auditive +14*

Dons : Course, Endurance, Robustesse, Vigilance

Environnement : milieux aquatiques froids

Organisation sociale : solitaire ou groupe (6–11)

Facteur de puissance : 5

Évolution possible : 10–13 DV (taille TG), 14–27 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Ce féroce prédateur mesure près de 9 mètres de long. Il se nourrit de poisson, de calmars, de phoques et de baleines.

Chameau

Animal de taille G

Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 13 (-1 taille, +3 Dex, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 10

Attaque de base/lutte : +2/+10

Attaque : morsure (+0 corps à corps, 1d4+2*)

Attaque à outrance : morsure (+0 corps à corps, 1d4+2*)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +5, Vol +1

Caractéristiques : For 18, Dex 16, Con 14, Int 2, Sag 11, Cha 4

Compétences : Détection +5, Perception auditive +5

Dons : Endurance, Vigilance

Environnement : déserts chauds

Organisation sociale : domestiqué ou troupeau (6–30)

Facteur de puissance : 1

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Le chameau est connu pour sa faculté à parcourir de grandes distances sans avoir besoin de boire ou de manger. En fait, le profil présenté dans cet appendice correspond davantage au dromadaire, l'animal à une bosse vivant principalement dans les déserts chauds. Il mesure 2,10 mètres au garrot, hauteur à laquelle il faut ajouter une bosse d'une bonne trentaine de centimètres.

Pour sa part, le chameau à deux bosses vit plutôt dans les régions plus fraîches et plus rocailleuses. Il est plus musclé, plus lent (VD 12 m) et a une meilleure Constitution (16).

Charge transportable. La répartition des charges est la suivante pour un chameau ou un dromadaire : légère jusqu'à 150 kilos, intermédiaire de 150 à 300 kilos, et lourde de 300 à 450 kilos. Il peut tirer un maximum de 2,25 tonnes.

Combat

* La morsure du chameau est considérée comme une attaque secondaire et ne bénéficie que de la moitié du bonus de Force de l'animal aux jets de dégâts.

Chat

Animal de taille TP

Dés de vie : 1/2d8 (2 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 14 (+2 taille, +2 Dex), contact 14, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +0/-12

Attaque : griffes (+4 corps à corps, 1d2-4)

Attaque à outrance : 2 griffes (+4 corps à corps, 1d2-4) et morsure (-1 corps à corps, 1d3-4)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +2, Vol +1

Caractéristiques : For 3, Dex 15, Con 10, Int 2, Sag 12, Cha 7

Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +3, Discréption +14*, Équilibre +10, Escalade +6, Perception auditive +3, Saut +10

Dons : Attaque en finesse

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : domestiqué ou solitaire

Facteur de puissance : 1/4

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Le profil présenté dans cet appendice est celui des chats domestiques, pas des chats sauvages.

Combat

Le chat aime s'approcher discrètement de sa proie.

Compétences. Le chat bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux, de Discréption et d'Escalade, ainsi que d'un bonus racial de +8 aux tests d'Équilibre. Il utilise son modificateur de Dextérité et non celui de Force pour ces derniers. * Dans les épais fourrés ou les hautes herbes, le bonus aux tests de Discréption passe à +8.

Chauve-souris

Animal de taille Min

Dés de vie : 1/4d8 (1 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 1,50 m (1 case), vol 12 m (bonne)

Classe d'armure : 16 (+4 taille, +2 Dex), contact 16, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +0/-17

Attaque : —

Attaque à outrance : —

Espace occupé/allonge : 30 cm/0 m

Attaques spéciales : —

Particularités : perception aveugle (6 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +2, Vol +2

Caractéristiques : For 1, Dex 15, Con 10, Int 2, Sag 14, Cha 4

Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +8*, Discréption +14, Perception auditive +8*

Dons : Vigilance

Environnement : déserts tempérés

Organisation sociale : colonie (10–40) ou foule (10–50)

Facteur de puissance : 1/10

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

La chauve-souris est un mammifère volant de mœurs nocturnes. Le profil présenté décrit les petites espèces, qui se nourrissent d'insectes.

Combat

Perception aveugle (Ext). La chauve-souris utilise un sonar pour localiser les créatures distantes de 6 mètres ou moins. Les adversaires bénéficient d'un camouflage total face à cette perception aveugle.

Compétences. * La chauve-souris bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Perception auditive. Elle perd cet avantage quand elle ne peut pas se servir de son sonar.

Cheval

Les chevaux sont des animaux domestiques de selle ou de bât.

Combat

Un cheval qui n'est pas entraîné à se battre ne se sert généralement pas de ses sabots pour attaquer. L'attaque de sabot est une attaque secondaire qui ne bénéficie que de la moitié du bonus de Force de l'animal aux dégâts. (Les attaques secondaires sont suivies d'un astérisque dans la description des chevaux légers et lourds.)

Cheval de guerre léger (ou destrier léger)

Animal de taille G

Dés de vie : 3d8+9 (22 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases)

Classe d'armure : 14 (−1 taille, +1 Dex, +4 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 13

Attaque de base : +2/+9

Attaque : sabot (+4 corps à corps, 1d4+3)

Attaque à outrance : 2 sabots (+4 corps à corps, 1d4+3) et morsure (−1 corps à corps, 1d3+1)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +6, Vol +2

Caractéristiques : For 16, Dex 13, Con 17, Int 2, Sag 13, Cha 6

Compétences : Détection +4, Perception auditive +4

Dons : Course, Endurance

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : domestiqué

Facteur de puissance : 1

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Cet animal est semblable au cheval léger, si ce n'est qu'il est élevé pour la guerre et dressé au combat. Il est généralement prêt à voir ses premières batailles dès l'âge de trois ans. Il peut combattre quand il est monté, mais son cavalier ne peut attaquer lui aussi que s'il réussit au préalable un test d'Équitation.

Charge transportable. Les charges se répartissent de la façon suivante pour un cheval de guerre léger : légère jusqu'à 115 kilos, intermédiaire de 115 à 230 kilos, et lourde de 230 à 345 kilos. Le cheval peut tirer jusqu'à 1,725 tonne.

Cheval de guerre lourd (ou destrier lourd)

Animal de taille G

Dés de vie : 4d8+12 (30 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 14 (−1 taille, +1 Dex, +4 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +3/+11

Attaque : sabot (+6 corps à corps, 1d6+4)

Attaque à outrance : 2 sabots (+6 corps à corps, 1d6+4) et morsure (+1 corps à corps, 1d4+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, vision dans le noir

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +7, Vol +2

Caractéristiques : For 18, Dex 13, Con 17, Int 2, Sag 13, Cha 6

Compétences : Détection +4, Perception auditive +5

Dons : Course, Endurance

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : domestiqué

Facteur de puissance : 2

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Cet animal est semblable au cheval lourd, si ce n'est qu'il est élevé pour la guerre et dressé au combat. Il peut combattre quand il est monté, mais son cavalier ne peut attaquer lui aussi que s'il réussit au préalable un test d'Équitation.

Charge transportable. Les charges se répartissent de la façon suivante pour un cheval de guerre lourd : légère jusqu'à 150 kilos, intermédiaire de 150 à 300 kilos, et lourde de 300 à 450 kilos. Le cheval peut tirer jusqu'à 2,25 tonnes.

Cheval léger

Animal de taille G

Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases)

Classe d'armure : 13 (-1 taille, +1 Dex, +3 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +2/+8

Attaque : sabot (-2 corps à corps, 1d4+1*)

Attaque à outrance : 2 sabots (-2 corps à corps, 1d4+1*)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, vision dans le noir

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +5, Vol +2

Caractéristiques : For 14, Dex 13, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Détection +4, Perception auditive +4

Dons : Course, Endurance

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : domestiqué ou troupeau (6–30)

Facteur de puissance : 1

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Le profil présenté s'applique à tous les petits chevaux de selle ou de trait (exemple : pur-sang arabe). L'animal commence généralement à travailler dès l'âge de deux ans. Il ne peut pas combattre quand il est monté.

Charge transportable. Les charges se répartissent de la façon suivante : légère jusqu'à 75 kilos, intermédiaire de 75 à 150 kilos, et lourde de 150 à 225 kilos. Le cheval peut tirer jusqu'à 1,25 tonne.

Cheval lourd

Animal de taille G

Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 13 (-1 taille, +1 Dex, +3 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 12

Attaque de base : +2/+9

Attaque : sabot (-1 corps à corps, 1d6+1*)

Attaque à outrance : 2 sabots (-1 corps à corps, 1d6+1*)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : —**Particularités :** odorat, vision dans le noir**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +5, Vol +2**Caractéristiques :** For 16, Dex 13, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6**Compétences :** Détection +4, Perception auditive +4**Dons :** Course, Endurance**Environnement :** plaines tempérées**Organisation sociale :** solitaire**Facteur de puissance :** 1**Évolution possible : —****Ajustement de niveau : —**

Le profil présenté s'applique à tous les grands chevaux de selle ou de trait (exemple : percheron). L'animal commence généralement à travailler dès l'âge de trois ans. Il lui est impossible de combattre quand il est monté.

Charge transportable. Les charges se répartissent de la façon suivante : légère jusqu'à 100 kilos, intermédiaire de 100 à 200 kilos, et lourde de 200 à 300 kilos. Le cheval peut tirer jusqu'à 1,5 tonne.

Chien**Animal de taille P****Dés de vie :** 1d8+2 (6 pv)**Initiative :** +3**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)**Classe d'armure :** 15 (+1 taille, +3 Dex, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 12**Attaque de base/lutte :** +0/-3**Attaque :** morsure (+2 corps à corps, 1d4+1)**Attaque à outrance :** morsure (+2 corps à corps, 1d4+1)**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m**Attaques spéciales : —****Particularités :** odorat, vision nocturne**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +4, Vol +1**Caractéristiques :** For 13, Dex 17, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6**Compétences :** Détection +5, Perception auditive +5, Saut +7, Survie +1***Dons :** Pistage (S), Vigilance**Environnement :** plaines tempérées**Organisation sociale :** solitaire ou meute (5–12)**Facteur de puissance :** 1/3**Évolution possible : —****Ajustement de niveau : —**

Le profil proposé concerne les chiens de taille moyenne, pesant entre 10 et 25 kilos. Il s'applique également aux chiens sauvages, coyotes et autres chacals.

Combat

Généralement, les chiens chassent en meute, traquant et épuisant leur proie jusqu'à ce qu'elle soit suffisamment faible.

Compétences. Le chien bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Saut. * Il bénéficie également d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.

Chien de selle**Animal de taille M****Dés de vie :** 2d8+4 (13 pv)**Initiative :** +2**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)**Classe d'armure :** 16 (+2 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14**Attaque de base/lutte :** +1/+3**Attaque :** morsure (+3 corps à corps, 1d6+3)**Attaque à outrance :** morsure (+3 corps à corps, 1d6+3)**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m**Attaques spéciales : —****Particularités :** odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +5, Vol +1

Caractéristiques : For 15, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Détection +5, Natation +3, Perception auditive +5, Saut +8, Survie +1*

Dons : Pistage (B), Vigilance

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : solitaire ou meute (5–12)

Facteur de puissance : 1

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Cette catégorie rassemble les races telles que les collets, huskies et autres saint-bernard.

Charge transportable. Les charges se répartissent ainsi : légère jusqu'à 50 kilos, intermédiaire de 50 à 100 kilos et lourde de 100 à 150 kilos. Il peut tirer jusqu'à 750 kilos.

Combat

S'il a été dressé au combat, ce type de chien peut faire tomber son adversaire comme un loup (voir la description du loup, plus loin). Un chien de selle peut se battre même s'il porte un cavalier, mais le personnage ne peut attaquer que s'il réussit au préalable un test d'Équitation.

Compétences. Le chien de selle bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Saut. * Il bénéficie également d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.

Chouette

Animal de taille TP

Dés de vie : 1d8 (4 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), vol 12 m (moyenne)

Classe d'armure : 17 (+2 taille, +3 Dex, +2 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +0/-11

Attaque : serres (+5 corps à corps, 1d4–3)

Attaque à outrance : serres (+5 corps à corps, 1d4–3)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Attaques spéciales : —

Particularités : vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +2, Vol +2

Caractéristiques : For 4, Dex 17, Con 10, Int 2, Sag 14, Cha 4

Compétences : Déplacement silencieux +17, Détection +6*, Perception auditive +14

Dons : Attaque en finesse

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 1/4

Évolution possible : 2 DV (taille P)

Ajustement de niveau : —

Le profil présenté concerne tous les oiseaux de proie nocturnes faisant entre 30 et 60 centimètres de long pour une envergure inférieure ou égale à 1,80 mètre. La chouette n'attaque qu'une seule fois par round, en combinant ses deux serres.

Combat

La chouette fond discrètement sur sa proie, attaquant à l'aide de ses puissantes serres.

Compétences. La chouette bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Perception auditive, et d'un bonus racial de +14 aux tests de Déplacement silencieux. * Au crépuscule et à la nuit tombée, elle bénéficie également d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection.

Corbeau

Animal de taille TP

Dés de vie : 1/4d8 (1 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), vol 12 m (moyenne)

Classe d'armure : 14 (+2 taille, +2 Dex), contact 14, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +0/-13

Attaque : serres (+4 corps à corps, 1d2-5)
Attaque à outrance : serres (+4 corps à corps, 1d2-5)
Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m
Attaques spéciales : —
Particularités : vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +2, Vol +2
Caractéristiques : For 1, Dex 15, Con 10, Int 2, Sag 14, Cha 6
Compétences : Détection +5, Perception auditive +3
Dons : Attaque en finesse
Environnement : forêts tempérées
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 1/6
Évolution possible : —
Ajustement de niveau : —

Cet oiseau au plumage noir et lustré fait dans les 60 centimètre de long pour une envergure de 1,20 mètre. Il n'attaque qu'une fois par round, en combinant ses deux serres.
Son profil s'applique à tous les oiseaux de taille similaire, rapaces exceptés.

Crapaud

Animal de taille Min

Dés de vie : 1/4d8 (1 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 1,50 m (1 case)

Classe d'armure : 15 (+4 taille, +1 Dex), contact 15, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +0/-17

Attaque : —

Attaque à outrance : —

Espace occupé/allonge : 30 cm/0 m

Attaques spéciales : —

Particularités : —

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +2, Vol +2

Caractéristiques : For 1, Dex 12, Con 11, Int 1, Sag 14, Cha 4

Compétences : Détection +4, Discréption +21, Perception auditive +4

Dons : Vigilance

Environnement : marécages tempérés

Organisation sociale : nuée (10-100)

Facteur de puissance : 1/10

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Ce batracien ne présente pas le moindre danger. En fait, il est même utile, puisqu'il se nourrit d'insectes.

Compétences. La coloration de la peau du crapaud lui confère un bonus racial de +4 aux tests de Discréption.

Crocodile

Animal de taille M

Dés de vie : 3d8+9 (22 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), nage 9 m

Classe d'armure : 15 (+1 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +2/+6

Attaque : morsure (+6 corps à corps, 1d8+6) ; ou queue (+6 corps à corps, 1d12+6)

Attaque à outrance : morsure (+6 corps à corps, 1d8+6) ; ou queue (+6 corps à corps, 1d12+6)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : étreinte

Particularités : retenir son souffle, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +6, Vol +2

Caractéristiques : For 19, Dex 12, Con 17, Int 1, Sag 12, Cha 2

Compétences : Détection +4, Discréption +7*, Natation +12, Perception auditive +4

Dons : Talent (Discréption), Vigilance

Environnement : marécages chauds

Organisation sociale : solitaire ou colonie (6–11)

Facteur de puissance : 2

Évolution possible : 4–5 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

Ce prédateur particulièrement agressif mesure entre 3,30 mètres et 3,60 mètres de long. Il se cache sous la surface des cours d'eau ou des marais, laissant juste affleurer ses narines et ses yeux afin de respirer et pouvoir repérer les proies passant à portée.

Combat

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le crocodile doit réussir une attaque de morsure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il parvient à maintenir sa prise, attire sa victime sous l'eau et tente de l'immobiliser au fond.

Retenir son souffle. Un crocodile peut retenir son souffle pendant un nombre de rounds égal à quatre fois sa valeur de Constitution avant de risquer de se noyer.

Compétences. Le crocodile bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

* Le crocodile bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Discréption quand il se trouve sous l'eau. En outre, il peut rester sous l'eau en ne laissant dépasser que ses narines et ses yeux, ce qui lui confère un bonus d'abri de +10 à ces mêmes tests.

Crocodile géant

Animal de taille TG

Dés de vie : 7d8+28 (59 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), nage 9 m

Classe d'armure : 16 (−2 taille, +1 Dex, +7 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +5/+21

Attaque : morsure (+11 corps à corps, 2d8+12) ; ou queue (+11 corps à corps, 1d12+12)

Attaque à outrance : morsure (+11 corps à corps, 2d8+12) ; ou queue (+11 corps à corps, 1d12+12)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : étreinte

Particularités : retenir son souffle, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +9, Vol +3

Caractéristiques : For 27, Dex 12, Con 19, Int 1, Sag 12, Cha 2

Compétences : Détection +5, Discréption +1*, Natation +16, Perception auditive +5

Dons : Endurance, Talent (Discréption), Vigilance

Environnement : marécages chauds

Organisation sociale : solitaire ou colonie (6–11)

Facteur de puissance : 4

Évolution possible : 8–14 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Ce monstre vit généralement dans l'eau salée ; il peut dépasser les 6 mètres de long.

Le crocodile géant combat et se comporte comme le crocodile commun.

Éléphant

Animal de taille TG

Dés de vie : 11d8+55 (104 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 15 (−2 taille, +7 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +8/+26

Attaque : défenses (+16 corps à corps, 2d8+15)

Attaque : coup (+16 corps à corps, 2d6+10) et 2 pattes (+11 corps à corps, 2d6+5) ; ou défenses (+16 corps à corps, 2d8+15)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : piétinement (2d8+15)

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +12, Vol +6

Caractéristiques : For 30, Dex 10, Con 21, Int 2, Sag 13, Cha 7

Compétences : Détection +10, Perception auditive +12

Dons : Endurance, Talent (Perception auditive), Vigilance, Volonté de fer

Environnement : plaines chaudes

Organisation sociale : solitaire ou troupeau (6–30)

Facteur de puissance : 7

Évolution possible : 12–22 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Cet herbivore massif des pays tropicaux a parfois des réactions imprévisibles, mais sa nature généralement placide fait qu'il peut être utilisé comme monture ou bête de somme.

Le profil proposé décrit principalement l'éléphant d'Afrique. L'éléphant d'Asie, plus petit, est moins fort (Force 28), mais aussi plus facile à dresser (Sagesse 15). Son profil peut également s'appliquer à des créatures préhistoriques telles que le mammouth ou le mastodonte.

Combat

L'éléphant charge les créatures menaçantes.

Piétinement (Ext). Jet de Réflexes (DD 25) pour réduire les dégâts de moitié. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

Faucon

Animal de taille TP

Dés de vie : 1d8 (4 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), vol 18 m (moyenne)

Classe d'armure : 17 (+2 taille, +3 Dex, +2 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +0/-10

Attaque : serres (+5 corps à corps, 1d4–2)

Attaque à outrance : serres (+5 corps à corps, 1d4–2)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Attaques spéciales : —

Particularités : vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +2, Vol +2

Caractéristiques : For 6, Dex 17, Con 10, Int 2, Sag 14, Cha 6

Compétences : Détection +14, Perception auditive +2

Dons : Attaque en finesse

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire ou couple

Facteur de puissance : 1/3

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Le faucon est semblable à l'aigle, mais en plus petit : il fait généralement entre 30 et 60 centimètres de long, pour une envergure de 1,80 mètre au mieux.

Combat

Le faucon attaque une seule fois par round, en combinant ses deux serres.

Compétences. * Le faucon bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection.

Glouton

Animal de taille M

Dés de vie : 3d8+15 (28 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), creusement 3 m, escalade 3 m

Classe d'armure : 14 (+2 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +2/+4

Attaque : griffes (+4 corps à corps, 1d4+2)

Attaque à outrance : 2 griffes (+4 corps à corps, 1d4+2) et morsure (-1 corps à corps, 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : rage

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +7, Vol +2

Caractéristiques : For 14, Dex 15, Con 19, Int 2, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +6, Escalade +10, Perception auditive +6

Dons : Pistage (S), Robustesse, Vigilance

Environnement : forêts froides

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 2

Évolution possible : 4–5 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Le glouton ressemble au blaireau, mais il est plus gros, plus fort et beaucoup plus féroce.

Combat

Rage (Ext). Tout glouton blessé au combat devient enragé dès son tour suivant. Il se met alors à griffer et à mordre sauvagement son adversaire jusqu'à le tuer (ou jusqu'à sa propre mort, si celle-ci intervient avant). Dans cet état, il gagne +4 en Force et +4 en Constitution, mais il subit un malus de -2 à la CA. Il ne peut pas se calmer volontairement.

Compétences. Le glouton bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est pressé ou menacé.

Gorille

Animal de taille G

Dés de vie : 4d8+11 (29 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), escalade 9 m

Classe d'armure : 14 (-1 taille, +2 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +3/+12

Attaque : griffes (+7 corps à corps, 1d6+5)

Attaque à outrance : 2 griffes (+7 corps à corps, 1d6+5) et morsure (+2 corps à corps, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +6, Vol +2

Caractéristiques : For 21, Dex 15, Con 14, Int 2, Sag 12, Cha 7

Compétences : Détection +6, Escalade +14, Perception auditive +6

Dons : Robustesse, Vigilance

Environnement : forêts chaudes

Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3–5)

Facteur de puissance : 2

Évolution possible : 5–8 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Ce grand singe omnivore est nettement plus agressif que les gorilles que nous connaissons. Il attaque et dévore tout ce qu'il peut attraper. Un adulte mesure entre 1,65 mètre et 1,80 mètre, pour un poids de 150 à 200 kilos.

Combat

Souvent l'attaque du gorille est précédée d'une démonstration d'agressivité, censée intimider ses adversaires potentiels.

Compétences. Les gorilles bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Ils peuvent toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'ils sont pressés ou menacés.

Guépard

Animal de taille M

Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 15 (+4 Dex, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +2/+5**Attaque :** morsure (+6 corps à corps, 1d6+3)**Attaque à outrance :** morsure (+6 corps à corps, 1d6+3) et 2 griffes (+1 corps à corps, 1d2+1)**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m**Attaques spéciales :** croc-en-jambe**Particularités :** odorat, sprint, vision nocturne**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +5, Vol +2**Caractéristiques :** For 16, Dex 19, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6**Compétences :** Déplacement silencieux +6, Détection +4, Discrétion +6, Perception auditive +4**Dons :** Attaque en finesse, Vigilance**Environnement :** plaines chaudes**Organisation sociale :** solitaire, couple ou famille (3–5)**Facteur de puissance :** 2**Évolution possible :** 4–5 DV (taille M)**Ajustement de niveau :** —

Le guépard est un félin fin et élégant qui écume les plaines. Long de 90 centimètres à 1,50 mètre, il pèse entre 55 et 65 kilos.

Combat

Le guépard est capable d'accélérer sur une courte distance pour attraper ses proies.

Croc-en-jambe (Ext). Un guépard touchant sa proie à l'aide d'une attaque de morsure ou de griffes peut tenter de la faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en-jambe (modificateur de +3 au test). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact de sa part ; elle ne l'expose pas non plus à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire de croc-en-jambe au guépard.

Sprint (Ext). Une fois par heure, le guépard peut, lorsqu'il charge, multiplier sa vitesse de déplacement normale par dix (150 mètres).

Hyène**Animal de taille M****Dés de vie :** 2d8+4 (13 pv)**Initiative :** +2**Vitesse de déplacement :** 15 m (10 cases)**Classe d'armure :** 14 (+2 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12**Attaque de base/lutte :** +1/+3**Attaque :** morsure (+3 corps à corps, 1d6+3)**Attaque à outrance :** morsure (+3 corps à corps, 1d6+3)**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m**Attaques spéciales :** croc-en-jambe**Particularités :** odorat, vision nocturne**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +5, Vol +1**Caractéristiques :** For 14, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 13, Cha 6**Compétences :** Détection +4, Discrétion +3*, Perception auditive +6**Dons :** Vigilance**Environnement :** déserts chauds**Organisation sociale :** solitaire, couple ou meute (7–16)**Facteur de puissance :** 1**Évolution possible :** 3 DV (taille M), 4–5 DV (taille G)**Ajustement de niveau :** —

Les hyènes chassent en meute. Elles sont connues pour leur ingéniosité et pour les jappements stressants qu'elles poussent. Le profil proposé ci-dessus convient à la hyène rayée, longue de 90 centimètres à 1,50 mètre, pour un poids de 60 kilos.

Combat

La tactique préférée des hyènes consiste à envoyer quelques individus de front pendant que le reste de la meute encercle et attaque depuis les flancs et l'arrière.

Croc-en-jambe (Ext). Une hyène touchant sa proie à l'aide de son attaque de morsure peut tenter de la faire tomber comme si elle lui faisait un croc-en-jambe (modificateur de +2 au test). Cette action libre ne nécessite

aucune attaque de contact de sa part ; elle ne l'expose pas non plus à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire de croc-en-jambe au guépard.

Compétence. * La hyène bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Discréption dans les fourrés ou les hautes herbes.

Léopard

Animal de taille M

Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), escalade 6 m

Classe d'armure : 15 (+4 Dex, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +2/+5

Attaque : morsure (+6 corps à corps, 1d6+3)

Attaque à outrance : morsure (+6 corps à corps, 1d6+3) et 2 griffes (+1 corps à corps, 1d3+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, étreinte, pattes arrière (1d3+1)

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +5, Vol +2

Caractéristiques : For 16, Dex 19, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux +8, Détection +6, Discréption +8*, Équilibre +12, Escalade +11,

Perception auditive +6, Saut +11

Dons : Attaque en finesse, Vigilance

Environnement : forêts chaudes

Organisation sociale : solitaire ou couple

Facteur de puissance : 2

Évolution possible : 4–5 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

Ce félin mesure près de 1,20 mètre de long pour un poids de 60 kilos. Il chasse généralement de nuit.

Le profil proposé concerne également tous les félins de même taille, tels que les jaguars, les panthères et les lions de montagne.

Combat

Bond (Ext). Si le léopard charge son adversaire, il peut effectuer une attaque à outrance, qui inclut deux coups de pattes arrière.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le léopard doit réussir une attaque de morsure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il parvient à maintenir sa prise et il peut ensuite lacérer sa victime avec ses pattes arrière.

Pattes arrière (Ext). Bonus à l'attaque +6 corps à corps, 1d3+1 points de dégâts chacune.

Compétences. Le léopard bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Saut, ainsi que d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et de Discréption.

Il bénéficie également d'un bonus racial de +8 aux tests d'Équilibre et d'Escalade. Du reste, il peut toujours choisir de faire 10 aux tests d'Escalade, même s'il est pressé ou menacé.

* Dans les épais fourrés ou les hautes herbes, le bonus aux jets de Discréption passe à +8.

Lézard

Animal de taille TP

Dés de vie : 1/2d8 (2 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), escalade 6 m

Classe d'armure : 14 (+2 taille, +2 Dex), contact 14, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +0/-12

Attaque : morsure (+4 corps à corps, 1d4–4)

Attaque à outrance : morsure (+4 corps à corps, 1d4–4)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Attaques spéciales : —

Particularités : vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +2, Vol +1

Caractéristiques : For 3, Dex 15, Con 10, Int 1, Sag 12, Cha 2

Compétences : Détection +3, Discréption +10, Équilibre +10, Escalade +12, Perception auditive +3

Dons : Attaque en finesse
Environnement : forêts chaudes
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 1/6
Évolution possible : —
Ajustement de niveau : —

Le profil détaillé dans cet appendice concerne les petits lézards non venimeux dont la taille varie entre 30 et 60 centimètres de long (l'iguane, par exemple).

Combat

Le lézard préfère fuir le combat, mais il mord violemment quand il n'a d'autre choix.

Compétences. Le lézard bénéficie d'un bonus de +8 aux tests d'Équilibre. Il bénéficie également d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade et peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est pressé ou menacé, et il exploite son modificateur de Dextérité (et non celui de Force).

Lézard carnivore (varan)

Animal de taille M

Dés de vie : 3d8+9 (22 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 9 m

Classe d'armure : 15 (+2 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +2/+5

Attaque : morsure (+5 corps à corps, 1d8+4)

Attaque à outrance : morsure (+5 corps à corps, 1d8+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +8, Vol +2

Caractéristiques : For 17, Dex 15, Con 17, Int 1, Sag 12, Cha 2

Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +4, Discréption +6*, Escalade +7, Natation +11,

Perception auditive +4

Dons : Vigilance, Vigueur surhumaine

Environnement : forêts chaudes

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 2

Évolution possible : 4–5 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

Cette catégorie comprend les lézards géants faisant entre 90 centimètres et 1,50 mètre de long.

Combat

Le lézard carnivore est parfois agressif, usant de ses puissantes mâchoires pour déchiqueter ses proies et ennemis.

Compétences. Le lézard carnivore bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

Il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et de Discréption. * Dans les régions à végétation épaisse, son bonus aux tests de Discréption passe à +8.

Lion

Animal de taille G

Dés de vie : 5d8+10 (32 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 15 (-1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +3/+12

Attaque : griffes (+7 corps à corps, 1d4+5)

Attaque à outrance : 2 griffes (+7 corps à corps, 1d4+5) et morsure (+2 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, étreinte, pattes arrière (1d4+2)

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +6, Vol +2

Caractéristiques : For 21, Dex 17, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux +11, Détection +5, Discréption +3*, Équilibre +7, Perception auditive +5

Dons : Course, Vigilance

Environnement : plaines chaudes

Organisation sociale : solitaire, couple ou troupe (6–10)

Facteur de puissance : 3

Évolution possible : 6–8 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Le profil présenté est celui du lion d'Afrique, qui fait entre 1,50 mètre et 2,40 mètres de long, pour un poids compris entre 165 et 225 kilos. La lionne est légèrement plus petite, mais son profil reste le même.

Combat

Bond (Ext). Si le lion charge son adversaire, il peut effectuer une attaque à outrance, qui inclut deux coups de pattes arrière.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le lion doit réussir une attaque de morsure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte la lutte, il parvient à maintenir sa prise et peut ensuite lacérer sa victime avec ses pattes arrière.

Pattes arrière (Ext). Bonus à l'attaque +7 corps à corps, 1d4+2 points de dégâts.

Compétences. Le lion bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux, de Discréption et d'Équilibre. * Dans les épais fourrés ou les hautes herbes, le bonus aux tests de Discréption passe à +12.

Loup

Animal de taille M

Dés de vie : 2d8+4 (13 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 14 (+2 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +1/+2

Attaque : morsure (+3 corps à corps, 1d6+1)

Attaque à outrance : morsure (+3 corps à corps, 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : croc-en-jambe

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +5, Vol +1

Caractéristiques : For 13, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux +3, Détection +3, Discréption +2, Perception auditive +3, Survie +1*

Dons : Arme de prédilection (morsure), Pistage (S)

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire, couple ou meute (7–16)

Facteur de puissance : 1

Évolution possible : 3 DV (taille M), 4–6 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Le loup est un animal qui chasse en meute. Il est célèbre pour sa ruse et sa persévérance.

Combat

La tactique favorite des loups consiste à envoyer quelques membres de la meute attaquer de front, tandis que les autres prennent la proie à revers.

Croc-en-jambe (Ext). Un loup parvenant à mordre son adversaire peut tenter de le faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en-jambe (modificateur de +1 au test). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact de sa part ; elle ne l'expose pas non plus à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire un croc-en-jambe au loup.

Compétences. * Le loup bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.

Marsouin

Animal de taille M

Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : nage 24 m (16 cases)

Classe d'armure : 15 (+3 Dex, +2 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +1/+1

Attaque : coup (+4 corps à corps, 2d4)

Attaque à outrance : coup (+4 corps à corps, 2d4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : retenir son souffle, vision aveugle (36 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +4, Vol +1

Caractéristiques : For 11, Dex 17, Con 13, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Détection +7*, Natation +8, Perception auditive +8*

Dons : Attaque en finesse

Environnement : milieux aquatiques tempérés

Organisation sociale : solitaire, couple ou banc (3–20)

Facteur de puissance : 1/2

Évolution possible : 3–4 DV (taille M), 5–6 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Ce mammifère aquatique est généralement joueur, amical et serviable.

Il mesure entre 1,20 mètre et 1,80 mètre de long, et pèse entre 55 et 80 kilos. Son profil peut s'appliquer à tous les cétacés de taille équivalente.

Combat

Retenir son souffle. Un marsouin peut retenir son souffle pendant un nombre de rounds égal à six fois sa valeur de Constitution avant de risquer de se noyer.

Vision aveugle (Ext). Le marsouin « voit » en émettant des sons à haute fréquence qui sont inaudibles pour la plupart des autres êtres vivants. Ce sonar lui permet de localiser créatures et objets à 36 mètres à la ronde. Au sein d'une zone de *silence*, le marsouin doit se fier à sa vue, qui est sensiblement égale à celle d'un humain.

Compétences. Le marsouin bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

* Le marsouin bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Perception auditive. Ces bonus sont perdus quand il ne peut s'appuyer sur sa vision aveugle.

Mulet

Animal de taille G

Dés de vie : 3d8+9 (22 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 13 (-1 taille, +1 Dex, +3 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +2/+9

Attaque : sabot (+4 corps à corps, 1d4+3)

Attaque à outrance : 2 sabots (+4 corps à corps, 1d4+3)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +6, Vol +1

Caractéristiques : For 16, Dex 13, Con 17, Int 2, Sag 11, Cha 6

Compétences : Détection +6, Perception auditive +6

Dons : Endurance, Vigilance

Environnement : plaines chaudes

Organisation sociale : domestiqué

Facteur de puissance : 1

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Le mulet est un animal stérile, obtenu par croisement entre un âne et une jument. Il est semblable au cheval léger, si ce n'est qu'il est légèrement plus fort et qu'il a le pied plus sûr.

Combat

Les coups de sabot du mulet sont parfois très dangereux.

Charge transportable. Les charges se répartissent de la façon suivante : légère jusqu'à 115 kilos, intermédiaire de 115 à 230 kilos et lourde de 230 à 345 kilos. Cet animal peut tirer jusqu'à 1,725 tonnes.

Compétences. Le mulet bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests de Dextérité pour ce qui est d'éviter de glisser ou de perdre l'équilibre.

Ours brun

Animal de taille G

Dés de vie : 6d8+24 (51 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 15 (-1 taille, +1 Dex, +5 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +4/+16

Attaque : griffes (+11 corps à corps, 1d8+8)

Attaque à outrance : griffes (+11 corps à corps, 1d8+8) et morsure (+6 corps à corps, 2d6+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : étreinte

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +9, Vol +3

Caractéristiques : For 27, Dex 13, Con 19, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Détection +7, Natation +12, Perception auditive +4

Dons : Course, Endurance, Pistage

Environnement : forêts froides

Organisation sociale : solitaire ou couple

Facteur de puissance : 4

Évolution possible : 7–10 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Cet impressionnant carnivore pèse plus de 900 kilos et atteint près de 2,70 mètres de haut quand il se dresse sur ses pattes arrière. Naturellement agressif, il défend farouchement les limites de son territoire. Son profil peut être utilisé pour tous les ours de grande taille, grizzly y compris.

Combat

L'ours brun déchiquette ses adversaires à l'aide de ses griffes.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'ours brun doit réussir une attaque de griffes. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Compétences. Un ours brun bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Natation.

Ours noir

Animal de taille M

Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 13 (+1 Dex, +2 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +2/+6

Attaque : griffes (+6 corps à corps, 1d4+4)

Attaque à outrance : 2 griffes (+6 corps à corps, 1d4+4) et morsure (+1 corps à corps, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +5, Vol +2

Caractéristiques : For 19, Dex 13, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Détection +4, Escalade +4, Natation +8, Perception auditive +4

Dons : Course, Endurance

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire ou couple

Facteur de puissance : 2

Évolution possible : 4–5 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

L'ours noir est un omnivore vivant en forêt. Il se montre rarement dangereux, sauf si l'on menace sa progéniture ou ses réserves de nourriture.

Malgré son nom, il peut avoir le pelage blond ou couleur cannelle. Il fait rarement plus de 1,50 mètre de long.

Combat

L'ours noir lacère ses proies à l'aide de ses griffes et de ses crocs.

Compétences. Un ours noir bénéficie d'un bonus de +4 aux tests de Natation.

Ours polaire

Animal de taille G

Dés de vie : 8d8+32 (68 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), nage 9 m

Classe d'armure : 15 (-1 taille, +1 Dex, +5 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +6/+18

Attaque : griffes (+13 corps à corps, 1d8+8)

Attaque à outrance : 2 griffes (+13 corps à corps, 1d8+8) et morsure (+8 corps à corps, 2d6+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : étreinte

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +10, Vol +3

Caractéristiques : For 27, Dex 13, Con 19, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Détection +7, Discréption -2*, Natation +16, Perception auditive +5

Dons : Course, Endurance, Pistage

Environnement : plaines froides

Organisation sociale : solitaire ou couple

Facteur de puissance : 4

Évolution possible : 9–12 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Ce carnivore est légèrement plus grand que l'ours brun, mais nettement moins large d'épaules.

Combat

L'ours polaire se bat de la même façon que l'ours brun.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'ours polaire doit réussir une attaque de griffes. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Compétences. L'ours polaire bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

* La fourrure blanche de l'ours polaire lui confère un bonus racial de +12 aux tests de Discréption dans les zones enneigées.

Pieuvre

Animal (aquatique) de taille P

Dés de vie : 2d8 (9 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), nage 9 m

Classe d'armure : 16 (+1 taille, +3 Dex, +2 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +1/+2

Attaque : tentacules (+5 corps à corps, 0)

Attaque à outrance : tentacules (+5 corps à corps, 0) et morsure (+0 corps à corps, 1d3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : étreinte

Particularités : nuage d'encre, propulsion, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +3, Vol +1

Caractéristiques : For 12, Dex 17, Con 11, Int 2, Sag 12, Cha 3

Compétences : Détection +5, Discréption +11, Évasion +13, Natation +9, Perception auditive +2

Dons : Attaque en finesse

Environnement : milieux aquatiques

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 1

Évolution possible : 3–6 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

La pieuvre est un prédateur des grands fonds marins qui ne présente de véritable danger que pour ses proies habituelles. Quand on la dérange, elle cherche généralement à s'envier.

Combat

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la pieuvre doit réussir une attaque de tentacules. Ensuite, elle peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle parvient à maintenir sa prise et mord automatiquement sa victime.

Nuage d'encre (Ext). Une fois par minute et dans le cadre d'une action libre, la pieuvre peut émettre un nuage d'encre noire occupant un cube de 3 mètres d'arête. L'encre opaque procure un camouflage total, que la pieuvre met le plus souvent à profit pour s'envier si le combat tourne à son désavantage. Les créatures se trouvant à l'intérieur du nuage subissent tous les handicaps correspondant à une absence totale de visibilité.

Propulsion (Ext). Une fois par round, la pieuvre peut libérer un violent jet d'eau qui la propulse brusquement vers l'arrière (action complexe, distance parcourue 60 mètres). Elle se déplace alors en ligne droite, mais ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Compétences. La pieuvre peut changer de couleur, ce qui lui confère un bonus racial de +4 aux tests de Discréption.

Son corps particulièrement mou lui confère un bonus racial de +10 aux tests d'Évasion.

La pieuvre bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Elle peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même si elle est distraite ou en danger. Quand elle nage en ligne droite, elle peut recourir à l'action de course.

Pieuvre géante

Animal (aquatique) de taille G

Dés de vie : 8d8+11 (47 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), nage 9 m

Classe d'armure : 18 (−1 taille, +2 Dex, +7 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +6/+15

Attaque : tentacule (+10 corps à corps, 1d4+5)

Attaque à outrance : 8 tentacules (+10 corps à corps, 1d4+5) et morsure (+5 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m (6 m avec tentacule)

Attaques spéciales : étreinte, constriction (2d8+6)

Particularités : nuage d'encre, propulsion, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +7, Vol +3

Caractéristiques : For 20, Dex 15, Con 13, Int 2, Sag 12, Cha 3

Compétences : Détection +6, Discréption +12, Évasion +12, Natation +13, Perception auditive +4

Dons : Robustesse, Talent (Discréption), Vigilance

Environnement : milieux aquatiques

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 8

Évolution possible : 9–12 DV (taille G), 13–24 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Ce monstre est un prédateur agressif qui défend farouchement son territoire. Ses tentacules, longs de plus de 3 mètres, sont équipés de ventouses aux bords coupants, et s'achèvent par un barbillon acéré.

Combat

L'adversaire d'une pieuvre géante peut s'en prendre aux tentacules du monstre via une tentative de destruction, comme s'il s'agissait d'armes. Chaque tentacule a 10 points de vie. Si la pieuvre a agrippé une cible à l'aide du tentacule attaqué, elle se sert d'un autre pour porter une attaque d'opportunité contre l'adversaire effectuant la tentative de destruction. Le fait de trancher l'un des tentacules inflige 5 points de dégâts à la créature. Si elle en perd quatre, elle prend la fuite. Les membres tranchés repoussent en 1d10+10 jours.

Constriction (Ext). Quand une pieuvre géante réussit un test de lutte, elle lui inflige 2d8+6 points de dégâts à son adversaire.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la pieuvre géante doit réussir une attaque de tentacule. Ensuite, elle peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle parvient à maintenir sa prise et peut utiliser son pouvoir de constriction.

Nuage d'encre (Ext). Une fois par minute et dans le cadre d'une action libre, la pieuvre géante peut émettre un nuage d'encre noire occupant un cube de 6 mètres d'arête. L'encre opaque procure un camouflage total, que la pieuvre met le plus souvent à profit pour s'enfuir si le combat tourne à son désavantage. Les créatures se trouvant à l'intérieur du nuage subissent tous les handicaps correspondant à une absence totale de visibilité.

Propulsion (Ext). Une fois par round, la pieuvre géante peut libérer un violent jet d'eau qui la propulse brusquement vers l'arrière (action complexe, distance parcourue 60 mètres). Elle se déplace alors en ligne droite, mais ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Compétences. La pieuvre géante peut changer de couleur, ce qui lui confère un bonus racial de +4 aux tests de Discréption.

Son corps particulièrement mou lui confère un bonus racial de +10 aux tests d'Évasion.

La pieuvre géante bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Elle peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même si elle est distraite ou en danger. Quand elle nage en ligne droite, elle peut recourir à l'action de course.

Poney

Animal de taille M

Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 13 (+1 Dex, +2 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +1/+2

Attaque : sabot (-3 corps à corps, 1d3*)

Attaque à outrance : 2 sabots (-3 corps à corps, 1d3*)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +4, Vol +0

Caractéristiques : For 13, Dex 13, Con 12, Int 2, Sag 11, Cha 4

Compétences : Détection +5, Perception auditive +5

Dons : Endurance

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 1/4

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Ce profil s'applique à tous les chevaux faisant moins de 1,50 mètre au garrot. Le poney est semblable au cheval léger ; lui non plus ne peut combattre quand il est monté.

Combat

* Un poney qui n'est pas entraîné au combat profite généralement de ses sabots pour prendre la fuite. En effet, son attaque de sabot est considérée comme une attaque secondaire et n'exploite que la moitié du bonus de Force de l'animal aux dégâts.

Charge transportable. Les charges se répartissent de la façon suivante : légère jusqu'à 37,5 kilos, intermédiaire de 37,5 à 75 kilos, et lourde de 75 à 112,5 kilos. Le poney peut tirer jusqu'à 562,5 kilos.

Poney de guerre

Animal de taille M

Dés de vie : 2d8+4 (13 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 13 (+1 Dex, +2 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +1/+3

Attaque : sabot (+3 corps à corps, 1d3+2)

Attaque à outrance : 2 sabots (+3 corps à corps, 1d3+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +5, Vol +0

Caractéristiques : For 15, Dex 13, Con 14, Int 2, Sag 11, Cha 4

Compétences : Détection +5, Perception auditive +5

Dons : Endurance

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : domestiqué

Facteur de puissance : 1/4

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Le poney de guerre est élevé dans le but de combattre, et est semblable au cheval de guerre léger.

Combat

Le poney de guerre peut se battre en portant un cavalier, mais ce dernier doit réussir un test d'Équitation s'il veut pouvoir attaquer, lui aussi.

Charge transportable. Les charges se répartissent de la façon suivante : légère jusqu'à 50 kilos, intermédiaire de 50 à 100 kilos, et lourde de 100 à 150 kilos. Le poney peut tirer jusqu'à 750 kilos.

Raie manta

Animal (aquatique) de taille G

Dés de vie : 4d8 (18 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : nage 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 12 (-1 taille, +3 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +3/+9

Attaque : coup de tête (-1 corps à corps, 1d6+1*)

Attaque à outrance : coup de tête (-1 corps à corps, 1d6+1*)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +4, Vol +2

Caractéristiques : For 15, Dex 11, Con 10, Int 1, Sag 12, Cha 2

Compétences : Détection +6, Natation +10, Perception auditive +7

Dons : Endurance, Vigilance

Environnement : milieux aquatiques chauds

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-5)

Facteur de puissance : 1

Évolution possible : 5-6 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

Ce poisson n'est décidément pas agressif et préfère éviter tout contact avec d'autres créatures. Il filtre le plancton et autres micro-organismes grâce à sa grande bouche dénuée de dents.

Combat

* Si elle se sent menacée, la raie manta exploite sa taille et son poids pour heurter son adversaire. Il s'agit d'une attaque secondaire.

Compétences. La raie manta bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Elle peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même si elle est distraite ou en danger. Quand elle nage en ligne droite, elle peut recourir à l'action de course.

Rat

Animal de taille TP

Dés de vie : 1/4d8 (1 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 4,50 m (3 cases), escalade 4,50 m, nage 4,50 m

Classe d'armure : 14 (+2 taille, +2 Dex), contact 14, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +0/-12

Attaque : morsure (+4 corps à corps, 1d3-4)

Attaque à outrance : morsure (+4 corps à corps, 1d3-4)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +2, Vol +1

Caractéristiques : For 2, Dex 15, Con 10, Int 2, Sag 12, Cha 2

Compétences : Déplacement silencieux +10, Discréption +14, Équilibre +10, Escalade +12, Natation +10

Dons : Attaque en finesse

Environnement : quelconque

Organisation sociale : nuée (10–100)

Facteur de puissance : 1/8

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Ce mammifère rongeur vit pour ainsi dire partout.

Combat

Généralement, le rat prend la fuite. Il ne mord qu'en dernier recours.

Compétences. Le rat bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et de Discréption, ainsi que d'un bonus racial de +8 aux tests d'Équilibre, d'Escalade et de Natation.

Il peut toujours choisir de faire 10 aux tests d'Escalade, même s'il est pressé ou menacé.

Il utilise son modificateur de Dextérité (et non celui de Force) aux tests d'Escalade et de Natation.

Le rat bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

Requin

Ce prédateur marin est extrêmement agressif et a de bonnes chances d'attaquer tout ce qui passe à sa portée.

Les petits requins mesurent entre 1,50 mètre et 2,40 mètres de long ; généralement, ils ne sont dangereux que pour les poissons dont ils se nourrissent. Par contre, les requins de taille G peuvent faire jusqu'à 4,50 mètres de long et constituent une menace sérieuse. Enfin, ceux qui sont de taille TG peuvent faire plus de 6 mètres de long (c'est le cas des grands requins blancs).

Combat

Le requin décrit des cercles autour de sa proie afin de mieux l'observer, puis se jette sur elle pour la broyer entre ses puissantes mâchoires.

Odorat surdéveloppé (Ext). Le requin détecte ses proies à l'odeur dans un rayon de 54 mètres autour de lui. Sous l'eau, il peut sentir l'odeur du sang à 1,5 kilomètre de distance.

Perception aveugle (Ext). Le requin peut localiser les créatures distantes de 9 mètres ou moins sous l'eau. Ce pouvoir ne fonctionne que sous l'eau.

Compétences. Le requin bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

	Requin, taille moyenne	Requin, grande taille	Requin, très grande taille
Dés de vie :	3d8+3 (16 pv)	7d8+7 (38 pv)	10d8+20 (65 pv)
Initiative :	+2	+6	+6
Vitesse de déplacement :	nage 18 m (12 cases)	nage 18 m (12 cases)	nage 18 m (12 cases)
Classe d'armure :	15 (+2 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 13	15 (-1 taille, +2 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13	15 (-2 taille, +2 Dex, +5 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 13
Attaque de base/lutte :	+2/+3	+5/+12	+7/+20
Attaque :	morsure (+4 corps à corps, 1d6+1)	morsure (+7 corps à corps, 1d8+4)	morsure (+10 corps à corps, 2d6+7)
Attaque à	morsure (+4 corps à	morsure (+7 corps à corps,	morsure (+10 corps à corps,

outrance :	corps, 1d6+1)	1d8+4)	2d6+7)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	3 m/1,50 m	4,50 m/3 m
Attaques spéciales :	—	—	—
Particularités :	odorat surdéveloppé, perception aveugle	odorat surdéveloppé, perception aveugle	odorat surdéveloppé, perception aveugle
Jets de sauvegarde :	Réf +5, Vig +4, Vol +2	Réf +7, Vig +8, Vol +3	Réf +9, Vig +11, Vol +4
Caractéristiques :	For 13, Dex 15, Con 13, Int 1, Sag 12, Cha 2	For 17, Dex 15, Con 13, Int 1, Sag 12, Cha 2	For 21, Dex 15, Con 15, Int 1, Sag 12, Cha 2
Compétences :	Détection +6, Natation +9, Perception auditive +6	Détection +7, Natation +11, Perception auditive +8	Détection +10, Natation +13, Perception auditive +10
Dons :	Attaque en finesse, Vigilance	Attaque en finesse, Science de l'initiative, Vigilance, Vigueur surhumaine	Attaque en finesse, Science de l'initiative, Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer
Environnement :	milieux aquatiques froids	milieux aquatiques froids	milieux aquatiques froids
Organisation sociale :	solitaire, banc (2–5) ou meute (6–11)	solitaire, banc (2–5) ou meute (6–11)	solitaire, banc (2–5) ou meute (6–11)
Facteur de puissance :	1	2	4
Évolution possible :	4–6 DV (taille M)	8–9 DV (taille G)	11–17 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :	—	—	—

Rhinocéros

Animal de taille G

Dés de vie : 8d8+40 (76 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 16 (-1 taille, +7 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +6/+18

Attaque : corne (+13 corps à corps, 2d6+12)

Attaque à outrance : corne (+13 corps à corps, 2d6+12)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : charge en puissance

Particularités : vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +11, Vol +3

Caractéristiques : For 26, Dex 10, Con 21, Int 2, Sag 13, Cha 2

Compétences : Détection +3, Perception auditive +14

Environnement : plaines chaudes

Organisation sociale : solitaire ou troupeau (2–12)

Facteur de puissance : 4

Évolution possible : 9–12 DV (taille G), 13–24 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Le rhinocéros est célèbre pour son mauvais caractère et l'entrain qu'il met à charger les intrus.

Le profil présenté est celui du rhinocéros d'Afrique, qui fait entre 1,80 mètre et 4,20 mètres de long, et entre 90 centimètres et 1,80 mètre au garrot ; son poids peut atteindre 6 tonnes. Il peut également s'appliquer à tout herbivore de taille équivalente et disposant du même type d'armes naturelles (andouillers, cornes, défenses, etc.)

Combat

Quand il se sent en danger, le rhinocéros charge tête baissée.

Charge en puissance (Ext). Un rhinocéros inflige 4d6+24 points de dégâts quand il charge.

Sanglier

Animal de taille M**Dés de vie :** 3d8+12 (25 pv)**Initiative :** +0**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)**Classe d'armure :** 16 (+6 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 16**Attaque de base/lutte :** +2/+4**Attaque :** défenses (+4 corps à corps, 1d8+3)**Attaque à outrance :** défenses (+4 corps à corps, 1d8+3)**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m**Attaques spéciales :** féroce**Particularités :** odorat, vision nocturne**Jets de sauvegarde :** Réf +3, Vig +6, Vol +2**Caractéristiques :** For 15, Dex 10, Con 17, Int 2, Sag 13, Cha 4**Compétences :** Détection +5, Perception auditive +7**Dons :** Robustesse, Vigilance**Environnement :** forêts tempérées**Organisation sociale :** solitaire ou troupeau (5–8)**Facteur de puissance :** 2**Évolution possible :** 4–5 DV (taille M)**Ajustement de niveau :** —

Bien que n'étant pas carnivore, le cochon sauvage est d'un naturel agressif ; il a tendance à charger quiconque vient troubler sa quiétude.

Le sanglier est couvert d'un poil ras et râche, de couleur noire ou gris foncé. Les mâles font près de 1,20 mètre de long et 90 centimètre au garrot.

Combat

Féroce (Ext). Le sanglier est un combattant tellement féroce qu'il continue de se battre sans le moindre malus, même quand il devrait être hors de combat ou quand il est mourant.

Serpent

Généralement, le serpent n'est pas un animal agressif ; il cherche plus souvent à s'enfuir qu'à se battre.

Compétences. Tous les serpents bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection, Discréption et Perception auditive, ainsi que d'un bonus racial de +8 aux tests d'Équilibre et d'Escalade.

Ils peuvent toujours choisir de faire 10 aux tests d'Escalade, même s'ils sont pressés ou menacés.

Ils utilisent soit leur modificateur de Force soit celui de Dextérité aux tests d'Escalade (en prenant celui qui les avantage).

Enfin, un serpent bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

Serpent constricteur**Animal de taille M****Dés de vie :** 3d8+6 (19 pv)**Initiative :** +3**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases), escalade 6 m, nage 6 m**Classe d'armure :** 15 (+3 Dex, +2 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 12**Attaque de base/lutte :** +2/+5**Attaque :** morsure (+5 corps à corps, 1d3+4)**Attaque à outrance :** morsure (+5 corps à corps, 1d3+4)**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m**Attaques spéciales :** étreinte, constriction (1d3+4)**Particularités :** odorat**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +4, Vol +2**Caractéristiques :** For 17, Dex 17, Con 13, Int 1, Sag 12, Cha 2**Compétences :** Détection +7, Discréption +10, Équilibre +11, Escalade +14, Natation +11, Perception auditive +7**Dons :** Robustesse, Vigilance**Environnement :** forêts chaudes**Organisation sociale :** solitaire**Facteur de puissance :** 2

Évolution possible : 4–5 DV (taille M), 6–10 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Généralement, le serpent constricteur n'est pas un animal agressif ; il cherche plus souvent à s'enfuir qu'à se battre. Il chasse exclusivement pour se nourrir, mais ne s'en prend pas aux créatures contre lesquelles il ne saurait user de son pouvoir de constriction.

Combat

Ce serpent attrape sa proie dans sa gueule puis enroule ses anneaux autour afin de l'étouffer.

Constriction (Ext). Le serpent constricteur inflige 1d3+4 points de dégâts chaque fois qu'il remporte un test de lutte.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le serpent constricteur doit réussir une attaque de morsure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il parvient à maintenir sa prise et peut utiliser son pouvoir de constriction.

Serpent constricteur géant

Animal de taille TG

Dés de vie : 11d8+14 (63 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), escalade 6 m, nage 6 m

Classe d'armure : 15 (−2 taille, +3 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +8/+23

Attaque : morsure (+13 corps à corps, 1d8+10)

Attaque à outrance : morsure (+13 corps à corps, 1d8+10)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : étreinte, constriction (1d8+10)

Particularités : odorat

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +8, Vol +4

Caractéristiques : For 25, Dex 17, Con 13, Int 1, Sag 12, Cha 2

Compétences : Détection +9, Discréption +10, Équilibre +11, Escalade +17, Natation +16, Perception auditive +9

Dons : Endurance, Robustesse, Talent (Discréption), Vigilance

Environnement : forêts chaudes

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 5

Évolution possible : 12–16 DV (taille TG), 17–33 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Le serpent constricteur géant est plus agressif que son cousin de taille plus modeste, car il a besoin de davantage de nourriture pour survivre.

Serpent venimeux

La taille de ce type d'animal est très variable. Les serpents venimeux ne sont pas particulièrement agressifs, mais ils ont tendance à mordre avant de battre en retraite.

Combat

Ce serpent tue ses proies à l'aide de sa morsure venimeuse, qui constitue également sa meilleure défense.

Venin (Ext). Morsure, jet de Vigueur (DD variable selon la taille, voir ci-dessous) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Taille DD du jet de Vigueur

Très petite 10

Petite 10

Moyenne 11

Grande 11

Très grande 14

Serpent venimeux, très petit

Animal de taille TP

Dés de vie : 1/4d8 (1 pv)

Initiative : +3

Serpent venimeux, petit

Animal de taille P

1d8 (4 pv)

+3

Vitesse de déplacement :	4,50 m (3 cases), escalade 4,50 m, nage 4,50 m	6 m (4 cases), escalade 6 m, nage 6 m
Classe d'armure :	17 (+2 taille, +3 Dex, +2 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 14 +0/-11	17 (+1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 14 +0/-6
Attaque de base/lutte :	morsure (+5 corps à corps, 1 plus venin)	morsure (+4 corps à corps, 1d2-2 plus venin)
Attaque à outrance :	morsure (+5 corps à corps, 1 plus venin)	morsure (+4 corps à corps, 1d2-2 plus venin)
Espace occupé/allonge :	75 cm/0 m	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	venin	venin
Particularités :	odorat	odorat
Jets de sauvegarde :	Réf +5, Vig +2, Vol +1	Réf +5, Vig +2, Vol +1
Caractéristiques :	For 4, Dex 17, Con 11, Int 1, Sag 12, Cha 2	For 6, Dex 17, Con 11, Int 1, Sag 12, Cha 2
Compétences :	Détection +6, Discréption +15, Équilibre +11, Escalade +11, Natation +5, Perception auditive +6	Détection +7, Discréption +11, Équilibre +11, Escalade +11, Natation +6, Perception auditive +7
Dons :	Attaque en finesse	Attaque en finesse
Environnement :	marécages tempérés	marécages tempérés
Organisation sociale :	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	1/3	1/2
Évolution possible :	—	—

	Serpent venimeux, taille moyenne	Serpent venimeux, grand	Serpent venimeux, très grand
Dés de vie :	Animal de taille M 2d8 (9 pv)	Animal de taille G 3d8 (13 pv)	Animal de taille TG 6d8+6 (33 pv)
Initiative :	+3	+7	+6
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases), escalade 6 m, nage 6 m	6 m (4 cases), escalade 6 m, nage 6 m	6 m (4 cases), escalade 6 m, nage 6 m
Classe d'armure :	16 (+3 Dex, +3 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 13 +1/+0	15 (-1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12 +2/+6	15 (-2 taille, +2 Dex, +5 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 15 +4/+15
Attaque de base/lutte :	morsure (+4 corps à corps, 1d4-1 plus venin)	morsure (+4 corps à corps, 1d4 plus venin)	morsure (+6 corps à corps, 1d6+4 plus venin)
Attaque :	morsure (+4 corps à corps, 1d4-1 plus venin)	morsure (+4 corps à corps, 1d4 plus venin)	morsure (+6 corps à corps, 1d6+4 plus venin)
Attaque à outrance :	1,50 m/1,50 m	3 m/1,50 m	4,50 m/3 m
Espace occupé/allonge :	venin	venin	venin
Attaques spéciales :	odorat	odorat	odorat
Particularités :	Réf +6, Vig +3, Vol +1	Réf +6, Vig +3, Vol +2	Réf +7, Vig +6, Vol +3
Jets de sauvegarde :	For 8, Dex 17, Con 11, Int 1, Sag 12, Cha 2	For 10, Dex 17, Con 11, Int 1, Sag 12, Cha 2	For 16, Dex 15, Con 13, Int 1, Sag 12, Cha 2
Caractéristiques :	Détection +5, Discréption +12, Équilibre +11, Escalade +11, Natation +7, Perception auditive +5	Détection +6, Discréption +8, Équilibre +11, Escalade +11, Natation +8, Perception auditive +5	Détection +7, Discréption +3, Équilibre +10, Escalade +11, Natation +7, Perception auditive +11
Compétences :			
Dons :	Attaque en finesse	Attaque en finesse, Science de l'initiative	Arme de prédilection (morsure), Course,
	Science de l'initiative		

Environnement :	marécages tempérés	marécages tempérés	marécages tempérés
Organisation sociale :	solitaire	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	1	2	3
Évolution possible :	—	—	7–18 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :	—	—	—

Singe

Animal de taille TP

Dés de vie : 1d8 (4 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), escalade 9 m

Classe d'armure : 14 (+2 taille, +2 Dex), contact 14, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +0/-12

Attaque : morsure (+4 corps à corps, 1d3–4)

Attaque à outrance : morsure (+4 corps à corps, 1d3–4)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Attaques spéciales : —

Particularités : vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +2, Vol +1

Caractéristiques : For 3, Dex 15, Con 10, Int 2, Sag 12, Cha 5

Compétences : Détection +3, Discréption +10, Équilibre +10, Escalade +10, Perception auditive +3

Dons : Attaque en finesse

Environnement : forêts chaudes

Organisation sociale : groupe (10–40)

Facteur de puissance : 1/6

Évolution possible : 2–3 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

Le profil présenté s'applique à tous les singes vivant dans les arbres et dont la taille ne dépasse pas celle d'un chat domestique (tamarin, etc.).

Combat

Généralement, le singe fuit à l'abri des arbres. Toutefois, il se bat férolement s'il est acculé.

Compétences. Le singe bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Équilibre et d'Escalade. Il peut toujours choisir de faire 10 aux tests d'Escalade, même s'il est pressé ou menacé, et il utilise son modificateur de Dextérité (et non celui de force).

Tigre

Animal de taille G

Dés de vie : 6d8+18 (45 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 14 (−1 taille, +2 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +4/+14

Attaque : griffes (+9 corps à corps, 1d8+6)

Attaque à outrance : 2 griffes (+9 corps à corps, 1d8+6) et morsure (+4 corps à corps, 2d6+3)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, étreinte, pattes arrière (1d8+3)

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +8, Vol +3

Caractéristiques : For 23, Dex 15, Con 17, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux +9, Détection +3, Discréption +3*, Équilibre +6, Natation +11, Perception auditive +3

Dons : Arme naturelle supérieure (griffes), Arme naturelle supérieure (morsure), Vigilance

Environnement : forêts chaudes

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 4

Évolution possible : 7–12 DV (taille G), 13–18 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Ce grand félin mesure 2,70 mètres de long, pour 90 centimètres au garrot. Il pèse entre 200 et 300 kilos.

Combat

Bond (Ext). Si le tigre charge son adversaire, il peut effectuer une attaque à outrance (action complexe), qui inclut deux attaques de pattes arrière.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le tigre doit réussir une attaque de griffes ou de morsure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il parvient à maintenir sa prise et peut ensuite lacérer sa victime avec ses pattes arrière.

Pattes arrière (Ext). Bonus à l'attaque +9 corps à corps, 1d8+3 points de dégâts.

Compétences. Le tigre bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux, de Discréption et d'Équilibre. * Dans les épais fourrés ou les hautes herbes, le bonus aux tests de Discréption passe à +8.

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Vermes

Cette section dévoile le profil de nombreuses espèces de vermine monstrueuse. Généralement, ces créatures suivent leur instinct, et sont animées par des besoins simples : se nourrir et se reproduire.

Souvent, la vermine n'attaque que si elle a faim ou si elle est menacée.

Traits de la vermine. Sauf indication contraire, la vermine possède les traits suivants :

- Dénuee d'intelligence. Aucune valeur d'Intelligence et immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets affectant le moral).
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- *Alignement.* Toujours neutre. La vermine ne connaît pas le concept de morale au sens humain du terme.
- **Trésor:** En général, la vermine n'a pas de trésor. Dans le cas contraire, il s'agit des possessions de ses proies.

Abeille géante

Vermine de taille M

Dés de vie : 3d8 (13 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 24 m (bonne)

Classe d'armure : 14 (+2 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +2/+2

Attaque : dard (+2 corps à corps, 1d4 plus venin)

Attaque à outrance : dard (+2 corps à corps, 1d4 plus venin)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : venin

Particularités : vermine, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +3, Vol +2

Caractéristiques : For 11, Dex 14, Con 11, Int —, Sag 12, Cha 9

Compétences : Détection +5, Survie +1*

Dons : —

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : solitaire, nuée (2–5) ou essaim (11–20)

Facteur de puissance : 1

Trésor : pas de pièces, 1/4 de biens précieux (miel uniquement), pas d'objets

Évolution possible : 4–6 DV (taille M), 7–9 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Bien qu'elle fasse environ 1,50 mètre de long, l'abeille géante se comporte de la même manière que l'abeille commune.

Il est rare que l'abeille géante se montre agressive, sauf si on l'attaque ou si elle doit défendre la ruche.

Venin (Ext). Blessure, Vigueur (DD 11), effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Lorsque l'abeille parvient à piquer son adversaire, son dard est arraché et elle meurt aussitôt.

Compétences. Une abeille géante bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection. * Elle bénéficie également d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie visant à s'orienter.

Araignée monstrueuse

Quelle que soit sa taille, l'araignée monstrueuse est un redoutable prédateur qui use de sa morsure empoisonnée pour paralyser ou tuer ses proies.

L'espèce se divise en deux types : les chasseuses et les tisseuses. Les premières arpencent leur territoire en quête de nourriture, tandis que les secondes attendent que leurs proies viennent s'engluer dans leurs toiles. Les chasseuses tissent parfois des toiles qui leur servent de repaires uniquement. La vitesse de déplacement de base au sol de ces dernières est supérieure de 3 mètres à celles fournies dans les profils.

Venin (Ext). La morsure des araignées monstrueuses est venimeuse. Reportez-vous à la table ci-dessous. Les DD de sauvegarde sont liés à la Constitution. Les affaiblissements temporaires indiqués sont valables pour l'effet initial et l'effet secondaire.

Taille	DD du jet de Vigueur	Dégâts
Très petite	10	1d2 For
Petite	10	1d3 For
Moyenne	12	1d4 For
Grande	13	1d6 For
Très grande	16	1d8 For
Gigantesque	20	2d6 For
Colossale	28	2d8 For

Toile (Ext). L'araignée monstrueuse se cache souvent dans les arbres ou dans sa toile pour mieux se laisser tomber sur sa proie (ou descendre silencieusement jusqu'à elle au bout d'un fil suffisamment solide pour supporter son poids et celui d'une autre créature de même catégorie de taille).

En plus de la tactique précédente, que chasseuses et tisseuses mettent fréquemment en application, ces dernières sont capables de tisser rapidement un total de huit toiles par jour, qu'elles expulsent violemment et d'un seul coup. Cette attaque est similaire à lancer un filet, à quelques exceptions près : la toile a une portée maximale de 15 mètres, un facteur de portée de 3 mètres, et elle n'est efficace que contre les créatures dont la catégorie de taille est au plus supérieure d'un cran à celle de l'araignée.

Une créature emprisonnée dans une toile peut s'en échapper ou la déchirer, en réussissant respectivement un test d'Évasion ou de Force. Dans les deux cas, il s'agit d'une action simple. Le DD à atteindre est indiqué sur la table ci-dessous. Les DD de ces tests sont liés à la Constitution, sachant que celui du test de Force inclut un bonus racial de +4.

Les tisseuses fabriquent souvent des toiles verticales faisant entre 1,50 mètre et 18 mètres de côté, selon la taille de l'araignée. Généralement, elles les positionnent de manière à attraper les créatures volantes, mais elles peuvent également les disposer pour piéger des proies évoluant à même le sol. Ces toiles sont tellement fines qu'il faut réussir un test de Détection (DD 20) pour les remarquer. Les créatures qui se heurtent à cet obstacle se retrouvent engluées, comme si l'araignée les avait prises pour cible à l'aide des toiles qu'elle projette (voir plus haut). Si les prisonniers disposent d'une surface solide sur laquelle prendre appui (sol, mur, arbre, etc.), ils bénéficient d'un bonus de +5 au test d'Évasion ou de Force (selon qu'ils essayent d'échapper à la toile ou de la déchirer). Chaque carré de toile de 1,50 mètre de côté a les points de résistance mentionnés sur la table, ainsi qu'une réduction des dégâts de (5/-).

L'araignée monstrueuse peut évoluer sur cette toile verticale à sa vitesse d'escalade. Elle sait exactement où se trouve toute créature touchant sa toile.

Taille de l'araignée	DD du test d'Évasion	DD du test de Force	Pts de résistance
Très petite	10	14	2
Petite	10	14	4
Moyenne	12	16	6
Grande	13	17	12
Très grande	16	20	14
Gigantesque	20	24	16
Colossale	28	32	18

Perception des vibrations (Ext). L'araignée monstrueuse sait précisément où se trouvent toutes les créatures en contact avec le sol (dans un rayon de 18 mètres) ou avec ses toiles.

Compétences. Toutes les araignées monstrueuses bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Discréption, ainsi que d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Elles peuvent toujours choisir de faire 10 aux tests d'Escalade, même si elles sont pressées ou menacées. Enfin, elles exploitent leur modificateur de Force ou de Dextérité à ce type de test, en choisissant le plus élevé.

* Les chasseuses bénéficient d'un bonus racial de +10 aux tests de Saut et de +8 aux tests de Détection. De leur côté, les tisseuses bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests de Déplacement silencieux et de Discréption quand elles ont recours à leurs toiles.

	Araignée monstrueuse, très petite	Araignée monstrueuse, petite	Araignée monstrueuse, moyenne
Dés de vie :	Vermine de taille TP 1/2d8 (2 pv)	Vermine de taille P 1d8 (4 pv)	Vermine de taille M 2d8+2 (11 pv)
Initiative :	+3	+3	+3
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases), escalade 3 m	9 m (6 cases), escalade 6 m	9 m (6 cases), escalade 6 m

Classe d'armure :	15 (+2 taille, +3 Dex), contact 15, pris au dépourvu 12 +0/-12	14 (+1 taille, +3 Dex), contact 14, pris au dépourvu 11 +0/-6	14 (+3 Dex, +1 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 11 +1/+1
Attaque de base/lutte :			
Attaque :	morsure (+5 corps à corps, 1d3-4 plus venin)	morsure (+4 corps à corps, 1d4-2 plus venin)	morsure (+4 corps à corps, 1d6 plus venin)
Attaque à outrance :	morsure (+5 corps à corps, 1d3-4 plus venin)	morsure (+4 corps à corps, 1d4-2 plus venin)	morsure (+4 corps à corps, 1d6 plus venin)
Espace occupé/allonge :	75 cm/0 m	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	toile, venin	toile, venin	toile, venin
Particularités :	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +3, Vig +2, Vol +0	Réf +3, Vig +2, Vol +0	Réf +3, Vig +4, Vol +0
Caractéristiques :	For 3, Dex 17, Con 10, Int —, Sag 10, Cha 2	For 7, Dex 17, Con 10, Int —, Sag 10, Cha 2	For 11, Dex 17, Con 12, Int —, Sag 10, Cha 2
Compétences :	Détection +4*, Discréption +15*, Escalade +11, Saut —4*	Détection +4*, Discréption +11*, Escalade +11, Saut —2*	Détection +4*, Discréption +7*, Escalade +11, Saut +0*
Dons :	Attaque en finesse (S)	Attaque en finesse (S)	Attaque en finesse (S)
Environnement :	forêts tempérées	forêts tempérées	forêts tempérées
Organisation sociale :	colonie (8-16)	colonie (2-5) ou nuée (6-11)	solitaire ou colonie (2-5)
Facteur de puissance :	1/4	1/2	1
Trésor :	aucun	aucun	1/10 ^e de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets 3 DV (taille M)
Évolution possible :	—	—	
Ajustement de niveau :	—	—	—

Dés de vie :	4d8+4 (22 pv)	Araignée monstrueuse, grande Vermine de taille G	8d8+16 (52 pv)
Initiative :	+3		+3
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases), escalade 6 m		9 m (6 cases), escalade 6 m
Classe d'armure :	14 (-1 taille, +3 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 11 +3/+9		16 (-2 taille, +3 Dex, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13 +6/+18
Attaque de base/lutte :			
Attaque :	morsure (+4 corps à corps, 1d8+3 plus venin)		morsure (+9 corps à corps, 2d6+6 plus venin)
Attaque à outrance :	morsure (+4 corps à corps, 1d8+3 plus venin)		morsure (+9 corps à corps, 2d6+6 plus venin)
Espace occupé/allonge :	3 m/1,50 m		4,50 m/3 m
Attaques spéciales :	toile, venin		toile, venin
Particularités :	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)		perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +4, Vig +5, Vol +1		Réf +5, Vig +8, Vol +2
Caractéristiques :	For 15, Dex 17, Con 12, Int —, Sag 10, Cha 2		For 19, Dex 17, Con 14, Int —, Sag 10, Cha 2
Compétences :	Détection +4*, Discréption +3*, Escalade		Détection +4*, Discréption -1*, Escalade

Dons :	+11, Saut +2*	+12, Saut +4*
Environnement :	—	—
Organisation sociale :	forêts tempérées solitaire ou colonie (2–5)	forêts tempérées solitaire ou colonie (2–5)
Facteur de puissance :	2	5
Trésor :	1/10 ^e de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets	1/10 ^e de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets
Évolution possible :	5–7 DV (taille G)	9–15 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :	—	—
Dés de vie :	Araignée monstrueuse, gigantesque Vermine de taille Gig 16d8+32 (104 pv)	Araignée monstrueuse, colossale Vermine de taille C 32d8+64 (208 pv)
Initiative :	+3	+2
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases), escalade 6 m	9 m (6 cases), escalade 6 m
Classe d'armure :	19 (–4 taille, +3 Dex, +10 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 16	22 (–8 taille, +2 Dex, +18 naturelle), contact 4, pris au dépourvu 20
Attaque de base/lutte :	+12/+31	+24/+50
Attaque :	morsure (+15 corps à corps, 2d8+10 plus venin)	morsure (+26 corps à corps, 4d6+15 plus venin)
Attaque à outrance :	morsure (+15 corps à corps, 2d8+10 plus venin)	morsure (+26 corps à corps, 4d6+15 plus venin)
Espace occupé/allonge :	6 m/4,50 m	12 m/9 m
Attaques spéciales :	toile, venin	toile, venin
Particularités :	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +8, Vig +12, Vol +5	Réf +12, Vig +20, Vol +10
Caractéristiques :	For 25, Dex 17, Con 14, Int —, Sag 10, Cha 2	For 31, Dex 15, Con 14, Int —, Sag 10, Cha 2
Compétences :	Détection +4*, Discréption –5*, Escalade +14, Saut +7*	Détection +7*, Discréption –10*, Escalade +16, Saut +10*
Dons :	—	—
Environnement :	forêts tempérées	forêts tempérées
Organisation sociale :	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	8	11
Trésor :	1/10 ^e de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets	1/10 ^e de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets
Évolution possible :	17–31 DV (taille Gig)	33–60 DV (taille C)
Ajustement de niveau :	—	—

Charançon géant

Vermine de taille G

Dés de vie : 7d8+21 (52 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 19 (–1 taille, +10 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +5/+15

Attaque : mandibules (+10 corps à corps, 4d6+9)

Attaque à outrance : mandibules (+10 corps à corps, 4d6+9)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : piétinement (2d8+3)

Particularités : vermine, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +8, Vol +2

Caractéristiques : For 23, Dex 10, Con 17, Int —, Sag 10, Cha 9

Compétences : —

Dons : —

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : groupe (2–5) ou nuée (6–11)

Facteur de puissance : 4

Évolution possible : 8–10 DV (taille G), 11–21 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Cet insecte géant est extrêmement nuisible puisqu'il s'en prend fréquemment aux champs cultivés (un seul charançon de cette taille peut dévaster une ferme entière en très peu de temps). Une fois adulte, il fait environ 3 mètres de long.

Piétinement (Ext). Jet de Réflexes (DD 19) pour réduire les dégâts de moitié. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

Fourmi géante

Parmi toutes les créatures de ce type, la fourmi géante est l'une des plus résistantes et des plus adaptables qui soient. Soldats et ouvrières mesurent environ 1,80 mètre de long, la reine pouvant atteindre les 2,70 mètres.

Dard acide (Ext). Chez les fourmis géantes, le soldat est doté d'un dard relié à une glande productrice d'acide située au niveau de l'abdomen. S'il parvient à saisir un adversaire entre ses mandibules, il peut tenter de le piquer à chaque round (bonus à l'attaque de +3). Chaque coup au but inflige 1d4+1 points de dégâts perforants, plus 1d4 points d'acide.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la fourmi doit réussir une attaque de mandibules. Si elle remporte le test de lutte, elle parvient à maintenir sa prise et peut piquer à l'aide de son dard (soldat uniquement).

Compétences. * Une fourmi géante bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie quand elle suit une piste à l'odeur, ainsi que d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Elle peut toujours choisir de faire 10 aux tests d'Escalade, même si elle est pressée ou menacée.

	Fourmi géante, ouvrière Vermine de taille M	Fourmi géante, soldat Vermine de taille M	Fourmi géante, reine Vermine de taille G
Dés de vie :	2d8 (9 pv)	2d8+2 (11 pv)	4d8+4 (22 pv)
Initiative :	+0	+0	-1
Vitesse de déplacement :	15 m (10 cases), escalade 6 m	15 m (10 cases), escalade 6 m	12 m (8 cases)
Classe d'armure :	17 (+7 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 17 +1/+1	17 (+7 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 17 +1/+3	17 (-1 taille, -1 Dex, +9 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 17 +3/+10
Attaque de base/lutte :	mandibules (+1 corps à corps, 1d6)	mandibules (+3 corps à corps, 2d4+3)	mandibules (+5 corps à corps, 2d6+4)
Attaque à outrance :	mandibules (+1 corps à corps, 1d6)	mandibules (+3 corps à corps, 2d4+3)	mandibules (+5 corps à corps, 2d6+4)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m	3 m/1,50 m
Attaques spéciales :	étreinte	dard acide, étreinte	étreinte
Particularités :	odorat, vermine	odorat, vermine	odorat, vermine
Jets de sauvegarde :	Réf +0, Vig +3, Vol +0	Réf +0, Vig +4, Vol +1	Réf +0, Vig +5, Vol +2
Caractéristiques :	For 10, Dex 10, Con 10, Int —, Sag 11, Cha 9	For 14, Dex 10, Con 13, Int —, Sag 13, Cha 11	For 16, Dex 9, Con 13, Int —, Sag 13, Cha 11
Compétences :	Escalade +8	Escalade +10,	—
Dons :	Pistage (S)	Pistage (S)	Pistage (S)
Environnement :	plaines tempérées	plaines tempérées	plaines tempérées
Organisation sociale :	groupe (2–6) ou unité (6–11 plus 1 soldat)	solitaire ou unité (2–4)	fournilière (1 plus 10–100 ouvrières et 5–20 soldats)
Facteur de puissance :	1	2	2

Trésor :	aucun	aucun	1/10 ^e de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets
Évolution possible :	3–4 DV (taille M), 5–6 DV (taille G)	3–4 DV (taille M), 5–6 DV (taille G)	5–6 DV (taille G), 7–8 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :	—	—	—

Guêpe géante

Vermine de taille G

Dés de vie : 5d8+10 (32 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 18 m (bonne)

Classe d'armure : 14 (-1 taille, +1 Dex, +4 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +3/+11

Attaque : dard (+6 corps à corps, 1d3+6 plus venin)

Attaque à outrance : dard (+6 corps à corps, 1d3+6 plus venin)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : venin

Particularités : vermine, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +6, Vol +2

Caractéristiques : For 18, Dex 12, Con 14, Int —, Sag 13, Cha 11

Compétences : Détection +9, Survie +1*

Milieu naturel/climat : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire, groupe (2–5) ou essaim (11–20)

Facteur de puissance : 3

Évolution possible : 6–8 DV (taille G), 9–15 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

La guêpe attaque quand elle a faim ou quand elle se sent menacée. Elle combat en piquant sa cible jusqu'à ce que mort s'ensuive. Une fois l'adversaire tué ou mis hors de combat, elle le ramène à son nid, où sa dépouille servira de nourriture aux œufs qu'elle pondra à l'intérieur.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 14), effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Dextérité. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. Une guêpe géante bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection. * Elle bénéficie également d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie visant à s'orienter.

Mante religieuse géante

Vermine de taille G

Dés de vie : 4d8+8 (26 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 12 m (médiocre)

Classe d'armure : 14 (-1 taille, -1 Dex, +6 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +3/+11

Attaque : pattes (+6 corps à corps, 1d8+4)

Attaque à outrance : pattes (+6 corps à corps, 1d8+4) et mandibules (+1 corps à corps, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : étreinte

Particularités : vermine, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +6, Vol +3

Caractéristiques : For 19, Dex 8, Con 15, Int —, Sag 14, Cha 11

Compétences : Détection +6, Discréption -1*

Dons : —

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 3

Évolution possible : 5–8 DV (taille G), 9–12 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Ce carnivore à la patience infinie peut rester immobile des heures jusqu'à ce que sa proie se décide à venir à portée.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la mante religieuse géante doit réussir une attaque de patte. Si elle remporte le test de lutte qui s'ensuit, elle parvient à assurer sa prise et porte une attaque de morsure (en qualité d'attaque principale, bonus à l'attaque de +6).

Compétences. Une mante religieuse géante bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Discréption. * En raison de son camouflage naturel, le bonus racial aux tests de Discréption passe à +12 si elle est entourée de végétation.

Mille-pattes monstrueux

Les mille-pattes monstrueux s'en prennent généralement à tout ce qui ressemble à de la nourriture, mordant à l'aide de leurs mandibules avant d'injecter leur venin.

Taille	DD du jet de Vigueur	Dégâts
Très petite	10	1 Dex
Petite	10	1d2 Dex
Moyenne	10	1d3 Dex
Grande	11	1d4 Dex
Très grande	14	1d6 Dex
Gigantesque	17	1d8 Dex
Colossale	23	2d6 Dex

Venin (Ext). La morsure des mille-pattes monstrueux est venimeuse. Reportez-vous à la table ci-dessus. Les DD de sauvegarde sont liés à la Constitution. Les affaiblissements temporaires indiqués sont valables pour l'effet initial et l'effet secondaire.

Compétences. Un mille-pattes monstrueux bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection, ainsi que d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade et de Discréption. Il utilise son modificateur de Force ou de Dextérité aux tests d'Escalade, en choisissant le plus élevé. Enfin, il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distract ou menacé.

	Mille-pattes monstrueux, très petit	Mille-pattes monstrueux, petit	Mille-pattes monstrueux, moyen
Vermine de taille TP	Vermine de taille P	Vermine de taille M	
Dés de vie :	1/4d8 (1 pv)	1/2d8 (2 pv)	1d8 (4 pv)
Initiative :	+2	+2	+2
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases), escalade 6 m	9 m (6 cases), escalade 9 m	12 m (8 cases), escalade 12 m
Classe d'armure :	14 (+2 taille, +2 Dex), contact 14, pris au dépourvu 12	14 (+1 taille, +2 Dex, +1 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 12	14 (+2 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12
Attaque de base/lutte :	+0/-13	+0/-7	+0/-1
Attaque :	morsure (+4 corps à corps, 1d3-5 plus venin)	morsure (+3 corps à corps, 1d4-3 plus venin)	morsure (+2 corps à corps, 1d6-1 plus venin)
Attaque à outrance :	morsure (+4 corps à corps, 1d3-5 plus venin)	morsure (+3 corps à corps, 1d4-3 plus venin)	morsure (+2 corps à corps, 1d6-1 plus venin)
Espace occupé/allonge :	75 cm/0 m	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	venin	venin	venin
Particularités :	vermine, vision dans le noir (18 m)	vermine, vision dans le noir (18 m)	vermine, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +2, Vig +2, Vol +0	Réf +2, Vig +2, Vol +0	Réf +2, Vig +2, Vol +0
Caractéristiques :	For 1, Dex 15, Con 10, Int —, Sag 10, Cha 2	For 5, Dex 15, Con 10, Int —, Sag 10, Cha 2	For 9, Dex 15, Con 10, Int —, Sag 10, Cha 2
Compétences :	Détection +4, Discréption +18, Escalade +10	Détection +4, Discréption +14, Escalade +10	Détection +4, Discréption +10, Escalade +10
Dons :	Attaque en finesse (S)	Attaque en finesse (S)	Attaque en finesse (S)
Environnement :	souterrains	souterrains	souterrains
Organisation sociale :	colonie (8-16)	colonie (2-5) ou nuée (6-11)	solitaire ou colonie (2-5)

Facteur de puissance :	1/8	1/4	1/2
Évolution possible :	—	—	—
Ajustement de niveau :	—	—	—
Dés de vie :	Mille-pattes monstrueux, grand Vermine de taille G 3d8 (13 pv)	Mille-pattes monstrueux, très grand Vermine de taille TG 6d8+6 (33 pv)	
Initiative :	+2	+2	
Vitesse de déplacement :	12 m (8 cases), escalade 12 m	12 m (8 cases), escalade 12 m	
Classe d'armure :	14 (-1 taille, +2 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12	16 (-1 taille, +2 Dex, +6 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14	
Attaque de base/lutte :	+2/+7	+4/+15	
Attaque :	morsure (+3 corps à corps, 1d8+1 plus venin)	morsure (+5 corps à corps, 2d6+4 plus venin)	
Attaque à outrance :	morsure (+3 corps à corps, 1d8+1 plus venin)	morsure (+5 corps à corps, 2d6+4 plus venin)	
Espace occupé/allonge :	3 m/1,50 m	4,50 m/3 m	
Attaques spéciales :	venin	venin	
Particularités :	vermine, vision dans le noir (18 m)	vermine, vision dans le noir (18 m)	
Jets de sauvegarde :	Réf +3, Vig +3, Vol +1	Réf +4, Vig +6, Vol +2	
Caractéristiques :	For 13, Dex 15, Con 10, Int —, Sag 10, Cha 2	For 17, Dex 15, Con 12, Int —, Sag 10, Cha 2	
Compétences :	Détection +4, Discréption +6, Escalade +10	Détection +4, Discréption +2, Escalade +11	
Dons :	Attaque en finesse (S)	—	
Environnement :	souterrains	souterrains	
Organisation sociale :	solitaire ou colonie (2-5)	solitaire ou colonie (2-5)	
Facteur de puissance :	1	2	
Évolution possible :	4-5 DV (taille G)	7-11 DV (taille TG)	
Ajustement de niveau :	—	—	
Dés de vie :	Mille-pattes monstrueux, gigantesque Vermine de taille Gig 12d8+12 (66 pv)	Mille-pattes monstrueux, colossal Vermine de taille C 24d8+24 (132 pv)	
Initiative :	+2	+1	
Vitesse de déplacement :	12 m (8 cases), escalade 12 m	12 m (8 cases), escalade 12 m	
Classe d'armure :	18 (-4 taille, +2 Dex, +10 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 16	20 (-8 taille, +2 Dex, +16 naturelle), contact 4, pris au dépourvu 18	
Attaque de base/lutte :	+9/+27	+18/+42	
Attaque :	morsure (+11 corps à corps, 2d8+9 plus venin)	morsure (+18 corps à corps, 4d6+12 plus venin)	
Attaque à outrance :	morsure (+11 corps à corps, 2d8+9 plus venin)	morsure (+18 corps à corps, 4d6+12 plus venin)	
Espace occupé/allonge :	3 m/1,50 m	9 m/6 m	
Attaques spéciales :	venin	venin	
Particularités :	vermine, vision dans le noir (18 m)	vermine, vision dans le noir (18 m)	
Jets de sauvegarde :	Réf +6, Vig +9, Vol +4	Réf +9, Vig +15, Vol +8	
Caractéristiques :	For 23, Dex 15, Con 12, Int —, Sag 10, Cha 2	For 27, Dex 13, Con 12, Int —, Sag 10, Cha 2	

Compétences :	Détection +4, Discréption -2, Escalade +14	Détection +4, Discréption -7, Escalade +16
Dons :	—	—
Environnement :	souterrains	souterrains
Organisation sociale :	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	6	9
Évolution possible :	17–23 DV (taille Gig)	25–48 DV (taille C)
Ajustement de niveau :	—	—

Punaise de feu géante

Vermine de taille P

Dés de vie : 1d8 (4 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 16 (+1 taille, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +0/-4

Attaque : mandibules (+1 corps à corps, 2d4)

Attaque à outrance : mandibules (+1 corps à corps, 2d4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : vermine, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +2, Vol +0

Caractéristiques : For 10, Dex 11, Con 11, Int —, Sag 10, Cha 7

Compétences : —

Dons : —

Environnement : plaines chaudes

Organisation sociale : groupe (2–5) ou colonie (6–11)

Facteur de puissance : 1/3

Évolution possible : 2–3 DV (taille P)

Ajustement de niveau : —

Cet insecte nocturne est lumineux, ce qui le rend très prisé des mineurs et des aventuriers. Il possède deux glandes, situées au-dessus des yeux, qui produisent de la lumière. Cette luminosité persiste pendant 1d6 jours même après que les glandes ont été prélevées sur la punaise de feu ; elles éclairent une zone de 3 mètres de rayon environ. La punaise de feu géante est longue de 60 centimètres.

Scarabée géant

Vermine de taille M

Dés de vie : 2d8+4 (13 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 16 (+6 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +1/+2

Attaque : mandibules (+2 corps à corps, 1d4+1)

Attaque à outrance : mandibules (+2 corps à corps, 1d4+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : jet d'acide

Particularités : vermine, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +5, Vol +0

Caractéristiques : For 13, Dex 10, Con 14, Int —, Sag 10, Cha 9

Compétences : —

Dons : —

Environnement : forêts chaudes

Organisation sociale : groupe (2–5) ou nuée (6–11)

Facteur de puissance : 2

Évolution possible : 3–4 DV (taille M), 5–6 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Le scarabée géant se nourrit principalement de charogne et de déchets organiques, qu'il récupère pour s'en faire un nid dans lequel il pondra ses œufs. Il mesure environ 1,80 mètre de long.

Cet insecte ne combat que pour se défendre ou pour protéger son nid ou ses œufs.

Jet d'acide (Ext). Quand on le dérange, le scarabée géant crache un cône de vapeur acide (3 mètres de long, 1 fois par round). Toutes les créatures touchées doivent réussir un jet de Vigueur (DD 13) sous peine de subir 1d4+2 points de dégâts d'acide. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Scorpion monstrueux

Le scorpion monstrueux a de bonnes chances d'attaquer toutes les proies qui se présentent. Il charge souvent ses adversaires.

Constriction (Ext). S'il remporte un test de lutte, le scorpion monstrueux inflige automatiquement des dégâts de pinces.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le scorpion monstrueux doit commencer par toucher à l'aide d'une de ses pinces. Pour ce qui est des tests de lutte, il exploite son modificateur de Force ou de Dextérité, en choisissant le plus élevé.

Venin (Ext). Le dard des scorpions monstrueux est venimeux. Reportez-vous à la table ci-dessous. Les DD de sauvegarde sont liés à la Constitution. Les affaiblissements temporaires indiqués sont valables pour l'effet initial et l'effet secondaire.

Taille	DD du jet de Vigueur	Dégâts
Très petite	12	1 Con
Petite	12	1d2 Con
Moyenne	13	1d3 Con
Grande	14	1d4 Con
Très grande	18	1d6 Con
Gigantesque	23	1d8 Con
e		
Colossale	33	1d10 Con

Compétences. Le scorpion monstrueux bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection, Discréption et Escalade.

	Scorpion monstrueux, très petit	Scorpion monstrueux, petit	Scorpion monstrueux, moyen
Vermine de taille TP	Vermine de taille P	Vermine de taille M	
Dés de vie :	1/2d8+2 (4 pv)	1d8+2 (6 pv)	2d8+4 (13 pv)
Initiative :	+0	+0	+0
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases)	9 m (6 cases)	12 m (8 cases)
Classe d'armure	14 (+2 taille, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14	14 (+1 taille, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14	14 (+4 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte :	+0/-8	+0/-4	+1/+2
Attaque :	pince (+2 corps à corps, 1d2-4)	pince (+1 corps à corps, 1d3-1)	pince (+2 corps à corps, 1d4+1)
Attaque à outrance :	2 pinces (+2 corps à corps, 1d2-4) et dard (-3 corps à corps, 1d2-4 plus venin)	2 pinces (+1 corps à corps, 1d3-1) et dard (-4 corps à corps, 1d3-1 plus venin)	2 pinces (+2 corps à corps, 1d4+1) et dard (-3 corps à corps, 1d4 plus venin)
Espace occupé/allonge :	75 cm/0 m	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	constriction (1d2-4), étreinte, venin	constriction (1d3-1), étreinte, venin	constriction (1d4+1), étreinte, venin
Particularités :	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +0, Vig +4, Vol +0	Réf +0, Vig +4, Vol +0	Réf +0, Vig +5, Vol +0
Caractéristiques :	For 3, Dex 10, Con 14, Int —, Sag 10, Cha 2	For 9, Dex 10, Con 14, Int —, Sag 10, Cha 2	For 13, Dex 10, Con 14, Int —, Sag 10, Cha 2

Compétences :	Détection +4, Discréption +12, Escalade +0	Détection +4, Discréption +8, Escalade +3	Détection +4, Discréption +4, Escalade +5
Dons :	Attaque en finesse (S)	Attaque en finesse (S)	—
Environnement :	déserts chauds	déserts chauds	déserts chauds
Organisation sociale :	colonie (8–16)	colonie (2–5) ou nuée (6–11)	solitaire ou colonie (2–5)
Facteur de puissance :	1/4	1/2	1
Évolution possible :	—	—	3–4 DV (taille M)
Ajustement de niveau :	—	—	—
Dés de vie :	Scorpion monstrueux, grand Vermine de taille G 5d8+10 (32 pv)	Scorpion monstrueux, très grand Vermine de taille TG 10d8+30 (75 pv)	Scorpion monstrueux, très grand Vermine de taille TG 10d8+30 (75 pv)
Initiative :	+0	+0	+0
Vitesse de déplacement :	15 m (10 cases)	15 m (10 cases)	15 m (10 cases)
Classe d'armure	16 (–1 taille, +7 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 16	20 (–2 taille, +12 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 20	20 (–2 taille, +12 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 20
Attaque de base/lutte :	+3/+11	+7/+21	+7/+21
Attaque :	pince (+6 corps à corps, 1d6+4)	pince (+11 corps à corps, 1d8+6)	pince (+11 corps à corps, 1d8+6)
Attaque à outrance :	2 pinces (+6 corps à corps, 1d6+4) et dard (+1 corps à corps, 1d6+2 plus venin)	2 pinces (+2 corps à corps, 1d8+6) et dard (+6 corps à corps, 2d4+3 plus venin)	2 pinces (+2 corps à corps, 1d8+6) et dard (+6 corps à corps, 2d4+3 plus venin)
Espace occupé/allonge :	3 m/1,50 m	3 m/3 m	4,50 m/3 m
Attaques spéciales :	constriction (1d6+4), étreinte, venin	constriction (1d8+6), étreinte, venin	constriction (1d8+6), étreinte, venin
Particularités :	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +1, Vig +6, Vol +1	Réf +3, Vig +10, Vol +3	Réf +3, Vig +10, Vol +3
Caractéristiques :	For 19, Dex 10, Con 14, Int —, Sag 10, Cha 2	For 23, Dex 10, Con 16, Int —, Sag 10, Cha 2	For 23, Dex 10, Con 16, Int —, Sag 10, Cha 2
Compétences :	Détection +4, Discréption +0, Escalade +8	Détection +4, Discréption –4, Escalade +10	Détection +4, Discréption –4, Escalade +10
Dons :	—	—	—
Environnement :	déserts chauds	déserts chauds	déserts chauds
Organisation sociale :	solitaire ou colonie (2–5)	solitaire ou colonie (2–5)	solitaire ou colonie (2–5)
Facteur de puissance :	3	7	7
Trésor :	1/10 ^e de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets	1/10 ^e de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets	1/10 ^e de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets
Évolution possible :	6–9 DV (taille G)	11–19 DV (taille TG)	—
Ajustement de niveau :	—	—	—
Dés de vie :	Scorpion monstrueux, gigantesque Vermine de taille Gig 20d8+60 (150 pv)	Scorpion monstrueux, colossal Vermine de taille C 40d8+120 (300 pv)	Scorpion monstrueux, colossal Vermine de taille C 40d8+120 (300 pv)
Initiative :	+0	+1	+1
Vitesse de déplacement :	15 m (10 cases)	15 m (10 cases)	15 m (10 cases)
Classe d'armure	24 (–4 taille, +18 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 24	26 (–8 taille, –1 Dex, +25 naturelle), contact 1, pris au dépourvu 26	26 (–8 taille, –1 Dex, +25 naturelle), contact 1, pris au dépourvu 26
Attaque de base/lutte :	+15/+37	+30/+58	+30/+58
Attaque :	pince (+21 corps à corps, 2d6+10)	pince (+34 corps à corps, 2d8+12)	pince (+34 corps à corps, 2d8+12)
Attaque à outrance :	2 pinces (+21 corps à corps, 2d6+10) et dard (+16 corps à corps, 2d6+5 plus venin)	2 pinces (+34 corps à corps, 2d8+12) et dard (+29 corps à corps, 2d8+6 plus venin)	2 pinces (+34 corps à corps, 2d8+12) et dard (+29 corps à corps, 2d8+6 plus venin)

Espace occupé/allonge :	6 m/4,50 m	12 m/9 m
Attaques spéciales :	constriction (2d6+10), étreinte, venin	constriction (2d8+12), étreinte, venin
Particularités :	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)	perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +6, Vig +15, Vol +6	Réf +12, Vig +25, Vol +13
Caractéristiques :	For 31, Dex 10, Con 16, Int —, Sag 10, Cha 2	For 35, Dex 8, Con 16, Int —, Sag 10, Cha 2
Compétences :	Détection +4, Discréption -8, Escalade +14	Détection +4, Discréption -12, Escalade +16
Dons :	—	—
Environnement :	déserts chauds	déserts chauds
Organisation sociale :	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	10	12
Trésor :	1/10 ^e de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets	1/10 ^e de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets
Évolution possible :	21–39 DV (taille Gig)	41–60 DV (taille C)
Ajustement de niveau :	—	—

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Monstres A-De

Aboleth

Aberration (aquatique) de taille TG

Dés de vie : 8d8+40 (76 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), nage 18 m

Classe d'armure : 16 (-2 taille, +1 Dex, +7 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +6/+22

Attaque : tentacule (+12 corps à corps, 1d6+8 et mucus)

Attaque à outrance : 4 tentacules (+12 corps à corps, 1d6+9 et mucus)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : asservissement, facultés psioniques, mucus

Particularités : créature aquatique, nuage de mucosités, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +7, Vol +11

Caractéristiques : For 26, Dex 12, Con 20, Int 15, Sag 17, Cha 17

Compétences : Concentration +16, Connaissances (une au choix) +13, Détection +16, Natation +8, Perception auditive +16

Dons : Magie de guerre, Vigilance, Volonté de fer

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire, nichée (2–4) ou nichée mixte (2–4 et 7–12 amphibes)

Facteur de puissance : 7

Trésor : normal (x2)

Alignement : généralement loyal mauvais

Évolution possible : 9–16 DV (taille TG), 17–24 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

L'aboleth est un immonde amphibiens qui vit principalement dans les lacs et les cours d'eau souterrains. Un aboleth a un ventre rose. Quatre orifices bleu nuit palpitaient s'ouvrent sur le bas de son corps et sécrètent des mucosités grisâtres dont l'odeur rappelle l'huile rance. Il utilise sa queue pour se propulser dans l'eau et ses tentacules pour ramper sur terre. Un aboleth pèse 3,25 tonnes.

L'aboleth parle une langue qui lui est propre, ainsi que l'aquatique et le commun des Profondeurs.

Combat

L'aboleth peut se battre à l'aide de ses puissants tentacules, même s'il préfère rester à distance et utiliser ses pouvoirs d'illusion.

Asservissement (Sur). Trois fois par jour, l'aboleth peut tenter d'asservir un être vivant distant de 9 mètres ou moins. La cible doit réussir un jet de Volonté (DD 17) sous peine d'être affectée par l'équivalent du sort *domination* (niveau 16 de lanceur de sorts). Une créature asservie obéit aux ordres télépathiques de l'aboleth jusqu'à ce qu'elle soit délivrée par un sort de *délivrance des malédictions*. Un nouveau jet de Volonté est permis toutes les 24 heures pour briser le contrôle de l'aboleth. Cela se produit également si l'aboleth meurt ou s'il s'éloigne à plus de 1,5 kilomètre de la créature asservie. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Facultés psioniques (Mag). *Image pré-déterminée* (DD 18), *image programmée* (DD 19), *lueurs hypnotiques* (DD 15), *mirage* (DD 18), *mur illusoire* (DD 17), *projection d'image* (DD 20) et *voile* (DD 19) à volonté. Niveau 16 de lanceur de sorts effectif. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Mucus (Ext). Tout coup porté par un tentacule d'aboleth peut provoquer une terrible affection. Une créature frappée par un tentacule doit jouer un jet de Vigueur (DD 19). En cas d'échec, sa peau se transforme en membrane translucide et visqueuse au cours des 1d4+1 minutes suivantes. Par la suite, la victime subit 1d12 points de dégâts toutes les 10 minutes si son épiderme n'est pas constamment rafraîchi avec de l'eau douce. Le mucus réduit son bonus d'armure naturelle de 1 point (mais pas en dessous de 0). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Le sort *guérison des maladies* inverse la transformation s'il est lancé avant qu'elle ne soit achevée. Sinon, seuls *guérison suprême* et *guérison suprême de groupe* peuvent rendre au personnage sa peau d'origine.

Nuage de mucosités (Ext). Sous l'eau, l'abolet s'entoure d'un nuage de mucosités sur une zone d'une trentaine de centimètres. Toute créature venant au contact de cette substance visqueuse et l'inhalant doit réussir un jet de Vigueur (DD 19) sous peine de ne plus pouvoir respirer à l'air libre pendant 3 heures. La victime s'asphyxie en 2d6 minutes si elle sort de l'eau. En cas de contact renouvelé avec ces mucosités (et de nouveau jet de Vigueur raté), la durée de l'effet est prolongée de 3 heures, et ainsi de suite. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Achaïeraï

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille G

Dés de vie : 6d8+12 (39 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 20 (-1 taille, +1 Dex, +10 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +6/+14

Attaque : griffes (+9 corps à corps, 2d6+4)

Attaque à outrance : 2 griffes (+9 corps à corps, 2d6+4), bec (+4 corps à corps, 4d6+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : nuage noir

Particularités : résistance à la magie (19), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +7, Vol +7

Caractéristiques : For 19, Dex 13, Con 14, Int 11, Sag 14, Cha 16

Compétences : Déplacement silencieux +10, Détection +11, Diplomatie +5, Discréption +6, Équilibre +10, Escalade +13, Perception auditive +11, Psychologie +11, Saut +21

Dons : Attaque éclair, Esquive, Souplesse du serpent

Environnement : un plan d'alignement loyal

Organisation sociale : solitaire ou groupe (5-8)

Facteur de puissance : 5

Trésor : normal (x2)

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 7-12 DV (taille G), 13-18 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

L'achaïeraï est un énorme oiseau haut de près de 5 mètres et incapable de voler. Il réside sur les plans extérieurs loyaux des batailles et il est rare de le rencontrer ailleurs.

L'achaïeraï parle l'inférial. Il pèse 375 kg.

Combat

En combat rapproché, l'achaïeraï frappe à l'aide de son bec et de ses deux pattes avant. Il effectue fréquemment des attaques éclairs pour porter un coup avant de repartir à l'abri hors de portée d'une contre-attaque.

Les armes naturelles de l'achaïeraï, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Nuage noir (Ext). Trois fois par jour, ce monstre peut cracher un nuage noir et toxique. Toutes les créatures distantes de 3 mètres ou moins (à l'exception des achaïeraïs, qui sont tous immunisés contre ce pouvoir) subissent instantanément 2d6 points de dégâts. De plus, elles doivent réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine d'être affectées pendant 3 heures par l'équivalent du sort *aliénation mentale* (niveau 16 de lanceur de sorts). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Aigle géant

Créature magique de taille G

Dés de vie : 4d10+4 (26 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), vol 24 m (moyenne)

Classe d'armure : 15 (-1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +4/+12

Attaque : griffes (+7 corps à corps, 1d6+4)

Attaque à outrance : 2 griffes (+7 corps à corps, 1d6+4), morsure (+2 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : esquive totale, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +5, Vol +3

Caractéristiques : For 18, Dex 17, Con 12, Int 10, Sag 14, Cha 10

Compétences : Connaissances (nature) +2, Détection +15, Perception auditive +6, Psychologie +4, Survie +3

Dons : Attaque en vol, Vigilance

Environnement : montagnes tempérées

Organisation sociale : solitaire, paire ou nichée (5–12)

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre bon

Évolution possible : 5–8 DV (taille TG), 9–12 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : — (+2 compagnon d'armes)

Un aigle géant adulte mesure généralement dans les 3 mètres de haut, pour une envergure pouvant atteindre les 6 mètres. C'est la copie conforme de l'aigle commun, exception faite de sa taille. Il pèse environ 250 kg. Il parle le commun et l'aérien.

Combat

Le plus souvent, l'aigle géant fond sur sa proie. Quand la hauteur à laquelle il évolue n'est pas assez importante pour lui permettre d'attaquer en piqué, il se bat à l'aide de ses serres et de son bec, visant de préférence les yeux de son adversaire.

Un aigle géant rencontré seul a de bonnes chances d'être en train de chasser ou de surveiller son territoire.

Généralement, il ignore tout ce qui ne constitue pas une menace. Si des aigles géants sont rencontrés en couple, ils se battent ensemble, attaquant en piqué l'un après l'autre et défendant leur aire ou leurs petits jusqu'à la mort.

Esquive totale (Ext). Lorsqu'un aigle géant réussit un jet de sauvegarde contre une attaque qui autorise un jet de Réflexes pour demi-dégâts, il ne subit aucun dégât.

Compétences. L'aigle géant bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection.

Dressage d'aigle géant

Bien qu'intelligent, un aigle géant doit être dressé avant d'accepter un cavalier. Le dressage n'est possible que si l'aigle géant a une attitude amicale envers son dresseur (ce qui peut être obtenu par un test de Diplomatie).

Dresser un aigle géant prend 6 semaines et nécessite un test de Dressage de DD 25. Il faut posséder une selle spéciale pour pouvoir monter une telle créature. L'aigle géant peut combattre normalement quand il est monté, mais son cavalier ne peut en faire autant que s'il réussit un test d'Équitation.

Un œuf d'aigle géant vaut 2 500 po, un aiglon 4 000 po. Les dresseurs professionnels demandent 1 000 po pour apprivoiser ou dresser un aigle géant.

Charge transportable. Les charges se répartissent de la façon suivante : légère en dessous de 150 kg, intermédiaire de 150 à 300 kg, et lourde de 300 à 450 kg.

Allip

Mort-vivant (intangible) de taille M

Dés de vie : 4d12 (26 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : vol 9 m (parfaite) (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+1 Dex, +4 parade), contact 15, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +2/—

Attaque : contact intangible (+3 corps à corps, diminution permanente de 1d4 points de Sagesse)

Attaque à outrance : contact intangible (+3 corps à corps, diminution permanente de 1d4 points de Sagesse)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : babil, démence, diminution permanente de la Sagesse

Particularités : intangible, mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +1, Vol +4

Caractéristiques : For —, Dex 12, Con —, Int 11, Sag 11, Cha 18

Compétences : Détection +7, Discréption +8, Fouille +4, Intimidation +7, Perception auditive +7, Survie +0 (+2 pour suivre des traces)

Dons : Réflexes surhumains, Science de l'initiative

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre mauvais

Évolution possible : 5–12 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

L'allip est le résidu spectral d'un individu poussé à la démence et au suicide. Il ne désire qu'une seule chose : la vengeance. Pour l'obtenir, il poursuit sans relâche ceux qui ont causé sa perte.
Un allip est incapable de parler intelligemment.

Combat

L'allip est incapable de combattre physiquement, bien qu'il ne semble pas s'en rendre compte. Il ne cesse de frapper ses adversaires, sans jamais leur infliger la moindre blessure.

Babil (Sur). L'allip bougonne et geint en permanence, ce qui provoque un effet hypnotique affectant toutes les créatures saines d'esprit à 18 mètres à la ronde. Celles qui ratent un jet de Volonté (DD 16) sont affectées comme par le sort *hypnose* pendant 2d4 rounds. C'est un effet de son et mental, de type coercition. Les créatures réussissant leur jet de sauvegarde sont immunisées contre le babil de cet allip pendant une journée entière. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Démence (Sur). Quiconque cible l'allip avec un pouvoir télépathique, de lecture des pensées ou de contrôle mental entre en contact direct avec l'esprit torturé du mort-vivant et subit un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Sagesse.

Diminution permanente de la Sagesse (Sur). À chaque fois qu'il réussit une attaque de contact incorporel, un allip inflige un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Sagesse et obtient 5 points de vie temporaires.

Âme-en-peine

	Âme-en-peine	Âme-en-peine vénérable
Dés de vie :	Mort-vivant (intangible) de taille M	Mort-vivant (intangible) de taille G
Initiative :	5d12 (32 pv)	16d12 (104 pv)
Vitesse de déplacement :	+7	+13
Classe d'armure :	vol 18 m (bonne) (12 cases)	vol 18 m (bonne) (12 cases)
Attaque de base/lutte :	15 (+3 Dex, +2 parade), contact 15, pris au dépourvu 12	25 (-1 taille, +9 Dex, +7 parade), contact 25, pris au dépourvu 16
Attaque :	+2/ —	+8/ —
Attaque à outrance :	contact intangible (+5 contact au corps à corps, 1d4 plus diminution permanente de 1d6 points de Constitution)	contact intangible (+16 contact au corps à corps, 2d6 plus diminution permanente de 1d8 points de Constitution)
Espace occupé/allonge :	contact intangible (+5 contact au corps à corps, 1d4 plus diminution permanente de 1d6 points de Constitution)	contact intangible (+16 contact au corps à corps, 2d6 plus diminution permanente de 1d8 points de Constitution)
Attaques spéciales :	1,50 m/1,50 m	3 m/3 m
Particularités :	creation de rejetons, diminution permanente de Constitution	creation de rejetons, diminution permanente de Constitution
Jets de sauvegarde :	aura de mort, impuissance à la lumière du soleil, intangible, mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m)	aura de mort, impuissance à la lumière du soleil, intangible, mort-vivant, perception de la vie, vision dans le noir (18 m)
Caractéristiques :	Réf +4, Vig +1, Vol +6	Réf +14, Vig +5, Vol +14
Compétences :	For —, Dex 16, Con —, Int 14, Sag 14, Cha 15	For —, Dex 28, Con —, Int 17, Sag 18, Cha 24
Dons :	Détection +12, Diplomatie +6, Discréption +11, Fouille +10, Intimidation +10, Perception auditive +12, Psychologie +8, Survie +2 (+4 suivre une piste)	Connaissances (religion) +22, Détection +25, Diplomatie +9, Discréption +24, Fouille +22, Intimidation +26, Perception auditive +25, Psychologie +23, Survie +4 (+6 suivre une piste)
Environnement :	Attaques réflexes, Combat en aveugle, Science de l'initiative (S), Vigilance (S)	Arme naturelle supérieure (contact intangible), Attaque éclair, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Esquive, Science de l'initiative (S), Souplesse du serpent, Vigilance (S)
Organisation	quelconque solitaire, groupe (2-5) ou meute (6-11)	quelconque solitaire

sociale :		
Facteur de puissance :	5	11
Trésor :	aucun	aucun
Alignement :	toujours loyal mauvais	toujours loyal mauvais
Évolution possible :	6–10 DV (taille M)	17–32 DV (taille G)
Ajustement de niveau :	—	—

L'âme-en-peine est une créature intangible née du Mal et des ténèbres. Elle hait la lumière et tout ce qui vit. Dans certains cas, sa silhouette peut laisser penser qu'elle est armée ou revêtue d'une armure. Cela ne fait que refléter ce qu'elle était de son vivant, sans avoir le moindre effet sur son profil. Une âme-en-peine a la taille d'un humain, mais sa version vénérable a celle d'un ogre. Étant intangibles, elles ne pèsent rien. Les âmes-en-peine parlent le commun et l'inférial.

Combat

L'âme-en-peine et son pendant vénérable partagent les pouvoirs suivants :

Aura de mort (Sur). Animaux sauvages et domestiques sentent l'approche d'une âme-en-peine à 9 mètres de distance. Ils refusent d'approcher davantage du mort-vivant et paniquent si on les oblige à le faire. Cet état de panique dure tant qu'ils se trouvent dans un rayon de 9 mètres de l'âme-en-peine.

Impuissance à la lumière du soleil (Ext). L'âme-en-peine perd tous ses pouvoirs à la lumière du soleil (mais pas celle générée par le sort *lumière du jour*). Elle retourne se mettre à l'abri sans perdre une seconde.

Âme-en-peine

Il est extrêmement dangereux de laisser une âme-en-peine s'approcher au contact.

Création de rejetons (Sur). Tout humanoïde tué par une âme-en-peine en devient une à son tour en 1d4 rounds. Le corps de la victime reste intact, mais son esprit tourmenté le quitte. Tous les rejetons créés de la sorte sont automatiquement sous le contrôle de l'âme-en-peine qui les a tués ; ils sont ses esclaves jusqu'à sa destruction. Ils perdent tous les pouvoirs qu'ils avaient de leur vivant.

Diminution permanente de Constitution (Sur). Tout être vivant frappé par l'attaque de contact intangible d'une âme-en-peine doit réussir un jet de Vigueur (DD 14) sous peine de subir une diminution permanente de 1d6 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Chaque fois qu'elle touche sa cible, l'âme-en-peine gagne 5 points de vie temporaires.

Âme-en-peine vénérable

Les âmes-en-peine les plus anciennes et maléfiques sont tapies dans les profondeurs de temples oubliés et autres lieux délaissés. Elles ressentent l'approche des vivants et ont une irrésistible envie de se nourrir d'eux. Malgré sa taille, l'âme-en-peine vénérable est très agile. Elle use de son Attaque éclair et de son allonge naturelle pour frapper avant de se fondre dans les ombres ou dans les murs.

Création de rejetons (Sur). Tout humanoïde tué par une âme-en-peine vénérable devient à son tour une âme-en-peine en 1d4 rounds. Le corps de la victime reste intact, mais son esprit tourmenté le quitte. Tous les rejetons créés de la sorte sont automatiquement sous le contrôle de l'âme-en-peine vénérable qui les a tués ; ils sont ses esclaves jusqu'à sa destruction. Ils perdent tous les pouvoirs qu'ils avaient de leur vivant.

Diminution permanente de Constitution (Sur). Tout être vivant frappé par l'attaque de contact intangible d'une âme-en-peine vénérable doit réussir un jet de Vigueur (DD 25) sous peine de subir une diminution permanente de 1d8 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Chaque fois qu'elle touche sa cible, l'âme-en-peine vénérable gagne 5 points de vie temporaires.

Perception de la vie (Sur). Une âme-en-peine vénérable ressent et distingue les créatures vivantes présentes dans un rayon de 18 mètres, comme si elle possédait le pouvoir de vision aveugle. Elle connaît également leur état, comme si elle avait lancé *perception de la mort*.

Amphibe

Aberration (aquatique) de taille M

Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), nage 12 m

Classe d'armure : 13 (+1 Dex, +2 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +1/+5

Attaque : morsure (+5 corps à corps, 2d6+4)

Atatque à outrance : morsure (+5 corps à corps, 2d6+4) et 2 griffes (+0 corps à corps, 1d4+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : pattes arrière (1d6+2)

Particularités : amphibie, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +1, Vol +3

Caractéristiques : For 19, Dex 13, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +7*, Discréption +6*, Natation +9, Perception auditive +7*

Dons : Vigilance

Environnement : souterrains

Organisation sociale : groupe (2–5) ou meute (6–15)

Facteur de puissance : 2

Trésor : aucun

Alignement : généralement loyal mauvais

Évolution possible : 3–4 DV (taille M), 5–6 DV (taille G)

Ajustement de niveau : +3

L'amphibe a la taille et le poids d'un humain.

Il parle l'aquatique.

Combat

Sous l'eau, ce monstre est un adversaire redoutable, qui attaque à l'aide de sa morsure et de ses pattes griffues. Les amphibes servant un aboleth sont parfois entraînés à se battre avec des armes. Le plus souvent, il s'agit d'armes à deux mains à allonge (comme la pique) ou d'armes de jet courantes (javeline, trident ou fronde).

Pattes arrière (Ext). Bonus à l'attaque +0, dégâts 1d6+2. Un amphibe gagne également deux attaques de pattes arrière quand il attaque en nageant.

Compétences. * Sous l'eau, l'amphibe bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection, Discréption et Perception auditive.

L'amphibe bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

Ange

Les anges sont une race de célestes, des créatures vivant dans les plans du Bien.

Les anges peuvent être de n'importe quel alignement bon. Quel que soit leur alignement, les anges ne mentent pas, ne trichent pas et ne volent pas. Ils sont toujours irréprochablement honorables et sont considérés comme les diplomates les plus fiables parmi les célestes.

Tous les anges sont attirants, même si leur aspect peut grandement varier de l'un à l'autre.

Les anges parlent le céleste, l'infernal et le draconien, bien qu'ils puissent communiquer avec pratiquement n'importe quelle créature grâce à leur pouvoir de don des langues.

Combat

Les anges sont extrêmement mobiles et disposent de puissantes attaques à distance dont ils savent profiter au mieux en combat.

Traits des anges. Les anges possèdent les traits suivants, à moins que le contraire ne soit noté dans leur description.

- Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.
- Immunité contre l'acide, le froid et la pétrification.
- Résistance à l'électricité et au feu de 10.
- Bonus racial de +4 sur les jets de sauvegarde contre le poison.
- *Aura de protection (Sur)*. Toute créature à moins de 6 mètres d'un ange bénéficie d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un bonus de résistance de +4 aux jets de sauvegarde contre les attaques et effets créés par des créatures d'alignement mauvais. Cette aura combine par ailleurs les effets des sorts *cercle magique contre le Mal* et *globe d'invulnérabilité partielle*, chacun sur une zone de 6 mètres de rayon (niveau de lanceur de sorts égal au nombre de DV de l'ange). L'aura peut être dissipée, mais l'ange n'a besoin que d'une action libre pour la réactiver dès son prochain tour de jeu. (Les bonus conférés par le cercle ne sont pas inclus dans les profils ci-dessous.)

- *Don des langues (Sur)*. Les anges peuvent converser avec toute créature parlant un langage, quel qu'il soit, comme s'ils bénéficiaient constamment du sort *don des langues* (niveau de lanceur de sorts égal au nombre de DV de l'ange). Ce pouvoir fonctionne en permanence.

Ange, déva astral

Extérieur (ange, Bien, extraplanatoire) de taille M

Dés de vie : 12d8+48 (102 pv)

Initiative : +8

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases), vol 30 m (bonne)

Classe d'armure : 29 (+4 Dex, +15 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 25

Attaque de base/lutte : +12/+18

Attaque : *masse d'armes lourde +3 de destruction* (+21 corps à corps, 1d8+12 et étourdissement) ; ou coup (+18 corps à corps, 1d8+9)

Attaque à outrance : *masse d'armes lourde +3 de destruction* (+21/+16/+11 corps à corps, 1d8+12 et étourdissement) ; ou coup (+18 corps à corps, 1d8+9)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : étourdissement, pouvoirs magiques

Particularités : aura de protection, don des langues, esquive instinctive, immunité contre l'acide, le froid et la pétrification, réduction des dégâts (10/Mal), résistance à l'électricité et au feu (10), résistance à la magie (30), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +14 (+18 contre le poison), Vol +12

Caractéristiques : For 22, Dex 18, Con 18, Int 18, Sag 18, Cha 20

Compétences : Artisanat ou Connaissances (trois au choix) +19, Concentration +19, Déplacement silencieux +19, Détection +23, Diplomatie +22, Discrétion +19, Évasion +19, Intimidation +20, Maîtrise des cordes +4 (+6 pour ligoter), Perception auditive +23, Psychologie +19

Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Science de l'initiative, Vigilance, Vigueur surhumaine

Environnement : n'importe quel plan du Bien

Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (3–5)

Facteur de puissance : 14

Trésor : pas de pièces, biens précieux normaux (x2), objets normaux

Alignement : toujours bon (loyal, neutre ou chaotique)

Évolution possible : 13–18 DV (taille M), 19–36 DV (taille G)

Ajustement de niveau : +8

Un déva astral mesure environ 2,25 mètres de haut et pèse 125 kg.

Combat

Le déva astral ne craint pas de se battre au corps à corps. Au contraire, il prend grand plaisir à châtier les créatures malfaisantes à l'aide de sa *masse d'armes lourde +3 de destruction*.

Les armes naturelles du déva astral, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement bon pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Étourdissement (Sur). Si au cours du même round, le déva frappe deux fois un même adversaire à l'aide de sa masse, ce dernier doit réussir un jet de Vigueur (DD 22) sous peine d'être étourdi pendant 1d6 rounds. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

Pouvoirs magiques. *Aide, aura sacrée* (DD 23), *changement de plan* (DD 22), *châtiment sacré* (DD 19), *délivrance des malédictions* (DD 18), *détection du Mal*, *détection du mensonge* (DD 19), *dissipation de la magie*, *flamme éternelle*, *guérison des maladies* (DD 18), *invisibilité* (uniquement sur lui-même), *métamorphose* (sur lui-même uniquement), *parole sacrée* (DD 22), *regain d'assurance* (DD 16) et *rejet du Mal* (DD 20) à volonté ; *détection de l'invisibilité* et *soins légers* (DD 16) 7 fois par jour ; *barrière de lames* (DD 21) et *guérison suprême* (DD 21) 1 fois par jour. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Esquive instinctive supérieure (Ext). Un déva astral conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu. Il ne peut être pris en tenaille, sauf par un roublard de niveau 16 ou plus. Il est considéré comme un roublard de niveau 12 pour ce qui est de prendre en tenaille les personnages disposant de l'aptitude d'esquive instinctive supérieure.

Ange, planétaire

Extérieur (ange, Bien, extraplanatoire) de taille G

Dés de vie : 14d8+70 (133 pv)

Initiative : +8

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 27 m (bonne)

Classe d'armure : 32 (-1 taille, +4 Dex, +19 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 28

Attaque de base/lutte : +14/+25

Attaque : épée à deux mains +3 (+23 corps à corps, 3d6+13/19–20) ; ou coup (+20 corps à corps, 2d8+10)

Attaque à outrance : épée à deux mains +3 (+23/+18/+13 corps à corps, 3d6+13/19–20) ; ou coup (+20 corps à corps, 2d8+10)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques, sorts

Particularités : aura de protection, don des langues, immunité contre l'acide, le froid et la pétrification, réduction des dégâts (10/Mal), régénération (10), résistance à l'électricité et au feu (10), résistance à la magie (30), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +14 (+18 contre le poison), Vol +15

Caractéristiques : For 25, Dex 19, Con 20, Int 22, Sag 23, Cha 22

Compétences : Artisanat ou Connaissances (cinq au choix) +23, Concentration +22, Déplacement silencieux +21, Détection +23, Diplomatie +25, Discrétion +17, Évasion +21, Fouille +23, Intimidation +23, Maîtrise des cordes +4 (+6 pour ligoter), Perception auditive +23, Psychologie +23

Dons : Attaque en puissance, Combat en aveugle, Enchaînement, Science de l'initiative, Science de la destruction

Environnement : n'importe quel plan du Bien

Organisation sociale : solitaire ou paire

Facteur de puissance : 16

Trésor : pas de pièces, biens précieux normaux (x2), objets normaux

Alignement : toujours bon (loyal, neutre ou chaotique)

Évolution possible : 15–21 DV (taille G), 22–42 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Un planétar mesure presque 2,70 mètres et pèse dans les 250 kg.

Combat

Malgré les nombreux pouvoirs magiques à sa disposition, le planétar préfère combattre à l'aide de son épée à deux mains +3. Il aime tout particulièrement en découdre avec les fiélons.

Les armes naturelles du planétar, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement bon pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Pouvoirs magiques. Châtiment sacré (DD 20), communication avec les morts (DD 19), délivrance des malédictions (DD 18), dissipation de la magie, flamme éternelle, guérison des maladies (DD 18), invisibilité (uniquement sur lui-même), regain d'assurance (DD 17) et restauration partielle (DD 18) à volonté ; barrière de lames (DD 22), colonne de feu (DD 21), métamorphose (uniquement sur lui-même), mot de pouvoir étourdissant, rappel à la vie et vagues de fatigue 3 fois par jour ; charme-monstre de groupe (DD 24), restauration suprême (DD 23), tremblement de terre (DD 24) et vagues d'épuisement 1 fois par jour. Niveau 14 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Les pouvoirs suivants sont toujours actifs sur le planétar, avec un niveau de lanceur de sorts égal à 17 : détection de l'invisibilité, détection des collets et des fosses, détection du Mal, détection du mensonge (DD 20) et vision lucide. Il est possible de les dissiper, mais le planétar peut les réactiver par une action libre.

Sorts. Le planétar peut lancer des sorts divins comme un prêtre de niveau 17. Il peut choisir deux domaines parmi les suivants : Air, Bien, Destruction, Guerre et Loi ou ceux de son dieu. Les DD de sauvegarde sont liés à la Sagesse.

Exemple de sorts de prêtre préparés (6/8/8/7/7/6/6/4/3/2 ; DD de sauvegarde 16 + niveau de sort) : niveau 0 : assistance divine, création d'eau, détection de la magie, résistance (x2), stimulant ; 1^{er} niveau : bénédiction (x2), blessure légère, bouclier de la foi, bouclier entropique, faveur divine (x2), fraye ; 2^e niveau : aide*, arme alignée, consécration, endurance de l'ours, force de taureau (x2), immobilisation de personne, splendeur de l'aigle ; 3^e niveau : contagion*, convocation de monstres III, lumière du jour, mur de vent, négation de l'invisibilité, prière (x2) ; 4^e niveau : blessure critique*, convocation de monstres IV, neutralisation du poison (x2), protection contre la mort, renvoi ; 5^e niveau : annulation d'enchantement, cercle de douleur*, changement de plan, force du colosse, marque de justice, rejet du Mal ; 6^e niveau : bannissement, dissipation suprême, festin des héros, guérison suprême, mise à mal*, soins modérés de groupe ; 7^e niveau : décret, désintégration*, parole sacrée, régénération ; 8^e niveau : aura sacrée*, bouclier de la Loi, soins intensifs de groupe ; 9^e niveau : convocation de monstres IX (Bien)*, implosion.*

* Sort de domaine. Domaines : Bien et Destruction.

Régénération. Un planétar subit des dégâts létaux uniquement des armes d'alignement mauvais et des sorts et effets appartenant au registre du Mal.

Ange, solar

Extérieur (ange, Bien, extraplanaire) de taille G

Dés de vie : 22d8+110 (209 pv)

Initiative : +9

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases), vol 45 m (bonne)

Classe d'armure : 35 (-1 taille, +5 Dex, +21 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 30

Attaque de base/lutte : +22/+35

Attaque : épée à deux mains +5 dansante (+35 corps à corps, 3d6+18/19–20) ; ou arc long composite +2 (limite de bonus de Force +5) (+28 distance, 2d6+7/x3 et mort) ; ou coup (+30 corps à corps, 28+13)

Attaque à outrance : épée à deux mains +5 dansante (+35/+30/+25/+20 corps à corps, 3d6+18/19–20) ; ou arc long composite +2 (limite de bonus de Force +5) (+28/+23/+18/+13 distance, 2d6+7/x3 et mort) ; ou coup (+30 corps à corps, 28+13)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques, sorts

Particularités : aura de protection, don des langues, immunité contre l'acide, le froid et la pétrification, réduction des dégâts (15/épique et Mal), régénération (15), résistance à l'électricité et au feu (10), résistance à la magie (32), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +18, Vig +18 (+22 contre le poison), Vol +20

Caractéristiques : For 28, Dex 20, Con 20, Int 23, Sag 25, Cha 25

Compétences : Art de la magie +31, Artisanat ou Connaissances (cinq au choix) +33, Concentration +30, Déplacement silencieux +30, Détection +32, Diplomatie +34, Discréption +26, Évasion +30, Fouille +31, Maîtrise des cordes +5 (+7 pour ligoter), Perception auditive +32, Psychologie +32, Survie +7 (+9 pour suivre des traces)

Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Esquive, Pistage, Science de l'initiative, Science de la destruction, Souplesse du serpent, Succession d'enchaînements

Environnement : n'importe quel plan du Bien

Organisation sociale : solitaire ou paire

Facteur de puissance : 23

Trésor : pas de pièces, biens précieux normaux (x2), objets normaux

Alignement : toujours bon (loyal, neutre ou chaotique)

Évolution possible : 23–33 DV (taille G), 34–66 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Un solar a une voix grave qui traduit une immense autorité. Il mesure 2,70 mètres de haut et pèse environ 250 kg.

Combat

Le solar est un puissant champion de la cause du Bien. Seuls les plus puissants des fiélons sont de taille à se mesurer à lui. Son épée à deux mains +5 dansante est une arme redoutable, mais pas autant que son arc long composite +2, qui a le pouvoir de créer n'importe quelle sorte de flèche mortelle lorsqu'on le bande.

Les armes naturelles du solar, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant épiques et d'alignement bon pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Pouvoirs magiques. Aide, ancre dimensionnelle, animation d'objets, châtiment sacré (DD 21), communication avec les morts (DD 20), communion, convocation de monstres VII, délivrance des malédicitions (DD 20), dissipation suprême, emprisonnement (DD 26), flamme éternelle, guérison des maladies (DD 20), invisibilité (uniquement sur lui-même), métamorphose (uniquement sur lui-même), mot de pouvoir étourdisant, regain d'assurance (DD 18), résistance aux énergies destructives, restauration partielle (DD 19) et vagues de fatigue à volonté ; barrière de lames (DD 23), charme-monstre de groupe (DD 25), guérison suprême (DD 23), permanence, résurrection, tremblement de terre (DD 25) et vagues d'épuisement 3 fois par jour ; mot de pouvoir aveuglant, mot de pouvoir mortel, rayons prismatiques (DD 24), restauration suprême (DD 24) et souhait 1 fois par jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Les pouvoirs suivants sont toujours actifs sur le solar, comme des sorts (niveau 20 de lanceur de sorts) : détection de l'invisibilité, détection des collets et des fosses, détection du Mal, détection du mensonge (DD 21) et vision lucide. Il est possible de les dissiper, mais le solar peut les réactiver par une action libre.

Sorts. Le solar peut lancer des sorts divins comme un prêtre de niveau 20. Il peut choisir deux domaines parmi les suivants : Air, Bien, Destruction, Guerre et Loi ou ceux de son dieu. Les DD de sauvegarde sont liés à la Sagesse.

Exemple de sorts de prêtre préparés (6/8/8/8/7/7/6/6/5/5 ; DD de sauvegarde 16 + niveau de sort) : niveau 0 : assistance divine (x2), création d'eau, détection de la magie, résistance (x2) ; 1^{er} niveau : bénédiction (x2),

bouclier de la foi, bouclier entropique, brume de dissimulation, faveur divine (x2), frayeur ; 2^e niveau : arme alignée, arme spirituelle*, consécration, endurance de l'ours (x2), force de taureau (x2), splendeur de l'aigle ; 3^e niveau : cercle magique contre le Mal, lumière du jour, mur de vent, négation de l'invisibilité, panoplie magique*, prière (x2), protection contre les énergies destructives ; 4^e niveau : neutralisation du poison (x2), protection contre la mort (x2), puissance divine*, renvoi (x2) ; 5^e niveau : annulation d'enchantement, changement de plan, contrôle des vents*, force du colosse (x2), rejet du Mal, symbole de douleur ; 6^e niveau : annihilation des morts-vivants, bannissement, éclair multiple*, festin des héros, mot de rappel, soins modérés de groupe ; 7^e niveau : contrôle du climat*, décret, destruction, parole sacrée, régénération ; 8^e niveau : aura sacrée, cyclone, soins intensifs de groupe (x2), tempête de feu ; 9^e niveau : guérison suprême de groupe, miracle, nuée d'élémentaires (Air)*, passage dans l'éther, tempête vengeresse.*

* Sort de domaine. Domaines : Air et Guerre.

Régénération. Un solar subit des dégâts létaux uniquement des armes épiques d'alignement mauvais et des sorts et effets appartenant au registre du Mal.

Animal sanguinaire

Les animaux sanguinaires sont plus grands, plus résistants et plus dangereux que les animaux normaux. Ils ont l'air féroce et semblent issus de la préhistoire ou même d'une descendance démonique.

Belette sanguinaire

Animal de taille M

Dés de vie : 3d8 (13 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 16 (+4 Dex, +2 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +2/+4

Attaque : morsure (+6 corps à corps, 1d6+3)

Attaque à outrance : morsure (+6 corps à corps, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : absorption de sang, fixation

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +3, Vol +4

Caractéristiques : For 14, Dex 19, Con 10, Int 2, Sag 12, Cha 11

Compétences : Déplacement silencieux +10, Détection +5, Discréption +9

Dons : Attaque en finesse^s, Discret, Vigilance

Environnement : collines tempérées

Organisation sociale : solitaire ou paire

Facteur de puissance : 2

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 4–6 DV (taille G), 7–9 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Ce prédateur peut faire près de 3 mètres de long pour un poids avoisinant les 350 kg.

Combat

Elle traque ses proies de nuit et se jette sur elles avec férocité pour les mordre et les lacérer de ses griffes.

Absorption de sang (Ext). Tant que la belette sanguinaire reste accrochée à sa proie, elle pompe son sang, lui infligeant du même coup un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution par round.

Fixation (Ext). Si la belette sanguinaire parvient à mordre son adversaire, elle refuse par la suite de le lâcher. Dans cette situation, elle perd son bonus de Dextérité à la CA (cette dernière tombe donc à 12).

Il est possible de lutter avec une belette sanguinaire fixée ou de la frapper avec une arme. Pour la détacher lors d'une lutte, il faut réussir une immobilisation.

Blaireau sanguinaire

Animal de taille M

Dés de vie : 3d8+15 (28 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), creusement 3 m

Classe d'armure : 16 (+3 Dex, +3 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +2/+4

Attaque : griffes (+4 corps à corps, 1d4+2)
Attaque à outrance : 2 griffes (+4 corps à corps, 1d4+2), morsure (-1 corps à corps, 1d6+1)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : rage
Particularités : odorat, vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +7, Vol +4
Caractéristiques : For 14, Dex 17, Con 19, Int 2, Sag 12, Cha 10
Compétences : Détection +6, Perception auditive +6
Dons : Pistage^s, Robustesse, Vigilance
Environnement : forêts tempérées
Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-5)
Facteur de puissance : 2
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 4-9 DV (taille G)
Ajustement de niveau : —

Ces créatures vicieuses ne tolèrent aucune intrusion. Elles sont incapables de creuser dans la pierre, mais peuvent traverser à peu près tous les matériaux moins solides que cela. Lorsqu'il creuse, un blaireau sanguinaire laisse habituellement derrière lui un tunnel utilisable de 1,50 mètre de diamètre, sauf dans un matériau très mou. Il fait entre 1,50 mètre et 2 mètres de long pour un poids pouvant atteindre les 250 kg.

Combat

Le blaireau sanguinaire se bat à l'aide de ses crocs et de ses griffes.
Rage (Ext). Tout blaireau sanguinaire blessé au combat devient enragé dès le round suivant. Il se met alors à griffer et à mordre sauvagement son adversaire jusqu'à le tuer (ou jusqu'à sa propre mort, si celle-ci intervient avant). Dans cet état, il gagne +4 en Force et en Constitution, mais subit un malus de -2 à la CA. Il ne peut pas se calmer volontairement.

Chauve-souris sanguinaire

Animal de taille G

Dés de vie : 4d8+12 (30 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 12 m (bonne)

Classe d'armure : 20 (-1 taille, +6 Dex, +5 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +3/+10

Attaque : morsure (+5 corps à corps, 1d8+4)

Attaque à outrance : morsure (+5 corps à corps, 1d8+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : perception aveugle (12 m)

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +7, Vol +6

Caractéristiques : For 17, Dex 22, Con 17, Int 2, Sag 14, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux +11, Détection +8*, Discrétion +4, Perception auditive +12*

Dons : Discret, Vigilance

Environnement : déserts chauds

Organisation sociale : solitaire ou colonie (5-8)

Facteur de puissance : 2

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 5-12 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Son envergure est de 4,50 mètres et son poids de 100 kg.

Combat

La chauve-souris plane sans bruit pour mieux prendre ses proies par surprise.

Perception aveugle (Ext). La chauve-souris sanguinaire utilise un sonar pour localiser les créatures et objets distants de 12 mètres ou moins. La perception aveugle est imprécise et les adversaires bénéficient tout de même d'un camouflage total à moins que la chauve-souris ne puisse les voir.

Compétences. * La chauve-souris sanguinaire bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Perception auditive. Elle perd cet avantage quand elle ne peut pas se servir de sa vision aveugle.

Glouton sanguinaire

Animal de taille G

Dés de vie : 5d8+23 (45 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), escalade 3 m

Classe d'armure : 16 (-1 taille, +3 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +3/+13

Attaque : griffes (+8 corps à corps, 1d6+6)

Attaque à outrance : 2 griffes (+8 corps à corps, 1d6+6), morsure (+3 corps à corps, 1d8+3)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : rage

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +8, Vol +5

Caractéristiques : For 22, Dex 17, Con 19, Int 2, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +7, Escalade +14, Perception auditive +7

Dons : Pistage^s, Robustesse, Vigilance

Environnement : forêts froides

Organisation sociale : solitaire ou paire

Facteur de puissance : 4

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 6–15 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Un glouton sanguinaire peut faire jusqu'à 3,60 mètres de long et peser environ une tonne.

Combat

Le glouton sanguinaire attaque tout ce qui bouge sans distinction. Il ne craint aucune créature.

Rage (Ext). Tout glouton sanguinaire blessé au combat devient enragé dès le round suivant. Il se met alors à griffer et à mordre sauvagement son adversaire jusqu'à le tuer (ou jusqu'à sa propre mort, si celle-ci intervient avant). Dans cet état, il gagne +4 en Force et en Constitution, mais subit un malus de -2 à la CA. Il ne peut pas se calmer volontairement.

Compétences. Un glouton sanguinaire bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests d'Escalade et peut toujours choisir de faire 10 sur les tests d'Escalade même s'il est pressé ou menacé.

Gorille sanguinaire

Animal de taille G

Dés de vie : 5d8+13 (35 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), escalade 4,50 m

Classe d'armure : 15 (-1 taille, +2 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +3/+13

Attaque : griffes (+8 corps à corps, 1d6+6)

Attaque à outrance : 2 griffes (+8 corps à corps, 1d6+6), morsure (+3 corps à corps, 1d8+3)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : évентration (2d6+9)

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +6, Vol +5

Caractéristiques : For 22, Dex 15, Con 14, Int 2, Sag 12, Cha 7

Compétences : Déplacement silencieux +4, Détection +6, Escalade +14, Perception auditive +5

Dons : Robustesse, Vigilance

Environnement : forêts chaudes

Organisation sociale : solitaire ou groupe (5–8)

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 6–15 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Haut de près de 2,70 mètres, il pèse entre 400 et 600 kg.

Combat

Le gorille sanguinaire attaque tout ce qui pénètre sur son territoire, même s'il s'agit d'un gorille d'un autre groupe. Si l'armure de sa proie résiste à ses coups, il l'immobilise entre ses bras avant de la déchiqueter à l'aide de ses griffes.

Éventration (Ext). Si le gorille sanguinaire réussit deux attaques de griffes sur un adversaire au cours du même round, il lui déchire violemment l'abdomen, occasionnant automatiquement 2d6+9 points de dégâts supplémentaires à sa victime.

Compétences. Un gorille sanguinaire bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests d'Escalade et peut toujours choisir de faire 10 sur les tests d'Escalade même s'il est pressé ou menacé.

Lion sanguinaire

Animal de taille G

Dés de vie : 8d8+24 (60 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 15 (-1 taille, +2 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +6/+17

Attaque : griffes (+13 corps à corps, 1d6+7)

Attaque à outrance : 2 griffes (+13 corps à corps, 1d6+7), morsure (+7 corps à corps, 1d8+3)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, étreinte, pattes arrière (1d6+3)

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +9, Vol +7

Caractéristiques : For 25, Dex 15, Con 17, Int 2, Sag 12, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +5, Détection +7, Discréption +2*, Perception auditive +7

Dons : Arme de prédilection (griffes), Course, Vigilance

Environnement : plaines chaudes

Organisation sociale : solitaire, paire ou troupe (6–10)

Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 9–16 DV (taille G), 17–24 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Le lion sanguinaire est un chasseur patient, comme ses cousins plus petits, mais il s'attaque à des proies plus importantes.

Un lion sanguinaire peut mesurer jusqu'à 4,50 mètres de long pour un poids dépassant les 1 700 kg.

Combat

Ce grand félin bondit sur ses proies afin de mieux les lacérer à l'aide de ses pattes arrière. Il saute souvent sur des créatures plus grandes que lui.

Bond (Ext). Lorsque le lion sanguinaire charge un adversaire, il peut porter une attaque à outrance, y compris deux coups de pattes arrière.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le lion sanguinaire doit réussir une attaque de morsure. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il agrippe sa victime et peut la lacérer avec ses pattes arrière.

Pattes arrière (Ext). Bonus à l'attaque +12 corps à corps, dégâts 1d6+3.

Compétences. Le lion sanguinaire bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et de Discréption. * Dans les épais fourrés ou les hautes herbes, le bonus aux tests de Discréption passe à +8.

Loup sanguinaire

Animal de taille G

Dés de vie : 6d8+18 (45 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 14 (-1 taille, +2 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +4/+15**Attaque :** morsure (+11 corps à corps, 1d8+10)**Attaque à outrance :** morsure (+11 corps à corps, 1d8+10)**Espace occupé/allonge :** 3 m/1,50 m**Attaques spéciales :** croc-en-jambe**Particularités :** odorat, vision nocturne**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +8, Vol +6**Caractéristiques :** For 25, Dex 15, Con 17, Int 2, Sag 12, Cha 10**Compétences :** Déplacement silencieux +4, Détection +7, Discréption +0, Perception auditive +7, Survie +2***Dons :** Arme de prédilection (morsure), Course, Pistage^s, Vigilance**Environnement :** forêts tempérées**Organisation sociale :** solitaire ou meute (5–8)**Facteur de puissance :** 3**Trésor :** aucun**Alignement :** toujours neutre**Évolution possible :** 7–18 DV (taille G)**Ajustement de niveau :** —

Le loup sanguinaire chasse en meute et attaque tout ce qu'il peut attraper.

Un loup sanguinaire a le pelage gris ou noir. Long de 2,70 mètres, il pèse dans les 400 kg.

Combat

Le loup sanguinaire préfère attaquer en meute, ce qui lui permet de prendre ses proies en tenaille.

Croc-en-jambe (Ext). Lorsqu'un loup sanguinaire réussit une attaque de morsure, il peut tenter un croc-en-jambe (modificateur au tests de +11). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact de sa part et ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire un croc-en-jambe en retour.**Compétences.** Il bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests de Déplacement silencieux, Détection, Discréption et Perception auditive. * Il a également droit à un bonus racial de +4 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.**Ours sanguinaire****Animal de taille G****Dés de vie :** 12d8+51 (105 pv)**Initiative :** +1**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)**Classe d'armure :** 17 (−1 taille, +1 Dex, +7 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 16**Attaque de base/lutte :** +9/+23**Attaque :** griffes (+19 corps à corps, 2d4+10)**Attaque à outrance :** 2 griffes (+19 corps à corps, 2d4+10), morsure (+13 corps à corps, 2d8+5)**Espace occupé/allonge :** 3 m/1,50 m**Attaques spéciales :** étreinte**Particularités :** odorat, vision nocturne**Jets de sauvegarde :** Réf +9, Vig +12, Vol +9**Caractéristiques :** For 31, Dex 13, Con 19, Int 2, Sag 12, Cha 10**Compétences :** Détection +10, Natation +13, Perception auditive +10**Dons :** Arme de prédilection (griffes), Course, Endurance, Robustesse, Vigilance**Environnement :** forêts froides**Organisation sociale :** solitaire ou paire**Facteur de puissance :** 7**Trésor :** aucun**Alignement :** toujours neutre**Évolution possible :** 13–16 DV (taille G), 17–36 DV (taille TG)**Ajustement de niveau :** —

Cet ours omnivore n'importe pas les créatures qui cherchent à l'éviter, mais il attaque aussitôt si l'on s'approche d'une de ses proies ou sources de nourriture. Il n'hésite pas à défoncer tout ce qui pourrait contenir quelque chose à manger.

Un ours sanguinaire peut atteindre 3,60 mètres de long et peser 4 tonnes.

Combat

L'ours sanguinaire déchiquette ses adversaires à l'aide de ses griffes.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'ours sanguinaire doit réussir une attaque de griffe. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Rat sanguinaire

Animal de taille P

Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), escalade 6 m

Classe d'armure : 15 (+1 taille, +3 Dex, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +0/-4

Attaque : morsure (+4 corps à corps, 1d4)

Attaque à outrance : morsure (+4 corps à corps, 1d4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : maladie

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +3, Vol +3

Caractéristiques : For 10, Dex 17, Con 12, Int 1, Sag 12, Cha 4

Compétences : Déplacement silencieux +4, Détection +4, Discréption +8, Escalade +11, Natation +11,

Perception auditive +4

Dons : Attaque en finesse, Vigilance

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire ou nuée (11–20)

Facteur de puissance : 1/3

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 2–3 DV (taille P), 4–6 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

Le rat sanguinaire est détritivore, mais il peut attaquer s'il s'agit de défendre son nid ou son territoire.

Un rat sanguinaire peut atteindre plus d'un mètre de long et peser jusqu'à 25 kg.

Combat

Il se déplace souvent en nuée et attaque sans peur, mordant ses proies à l'aide de ses incisives acérées.

Maladie (Ext). Fièvre des marais : morsure, jet de Vigueur (DD 11), temps d'incubation 1d3 jours ; effet : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Dextérité et de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. Un rat sanguinaire bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests de natation.

Il bénéficie également d'un bonus racial de +8 sur les tests d'Escalade et peut toujours choisir de faire 10 sur les tests d'Escalade, même s'il est pressé ou menacé.

Le rat sanguinaire applique son modificateur de Dextérité aux tests d'Escalade et de Natation, au lieu de celui de Force.

Requin sanguinaire

Animal (aquatique) de taille TG

Dés de vie : 18d8+66 (147 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : nage 18 m (12 cases)

Classe d'armure : 17 (-2 taille, +2 Dex, +7 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +13/+27

Attaque : morsure (+18 corps à corps, 2d8+9)

Attaque à outrance : morsure (+18 corps à corps, 2d8+9)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : engloutissement, étreinte

Particularités : odorat surdéveloppé

Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +14, Vol +12

Caractéristiques : For 23, Dex 15, Con 17, Int 1, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +11, Natation +14, Perception auditive +12

Dons : Arme de prédilection (morsure), Arme naturelle supérieure (morsure), Robustesse (x4), Vigilance

Environnement : milieux aquatiques froids

Organisation sociale : solitaire ou banc (2–5)

Facteur de puissance : 9

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 19–32 DV (taille TG), 33–54 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Le requin sanguinaire attaque tout ce qui lui paraît comestible, même les créatures plus grandes que lui.

Ce monstrueux prédateur des mers atteint parfois une longueur de 7,50 mètres. Quant à son poids, il dépasse les 10 tonnes.

Combat

La largeur de ses mâchoires lui permet d'avaler d'un coup toute créature plus petite que lui.

Engloutissement (Ext). Le requin sanguinaire peut avaler un adversaire qu'il a agrippé et plus petit d'au moins une catégorie de taille en remportant un test de lutte opposé.

Chaque round, la créature avalée subit 2d6+6 points de dégâts contondants occasionnés par les violentes contractions de l'estomac du requin, plus 1d8+4 points de dégâts d'acide dus aux sucs gastriques. Il est possible de se libérer, en infligeant un total de 25 points de dégâts à l'estomac (CA 13) à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux du requin se contractent aussitôt pour fermer le trou, et une autre créature avalée doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir.

L'estomac du requin sanguinaire peut contenir deux créatures de taille G, huit de taille M ou P, trente-deux de taille TP, 128 de taille de Min ou 512 de taille I.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le requin sanguinaire doit réussir une attaque de morsure. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte opposé, il agrippe sa proie et peut tenter de l'engloutir lors du prochain round.

Odorat surdéveloppé (Ext). Le requin sanguinaire détecte ses proies à l'odeur dans un rayon de 54 mètres autour de lui. Sous l'eau, il peut sentir l'odeur du sang à plus d'un kilomètre et demi de distance.

Compétences. Un requin sanguinaire bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests de Natation joués pour éviter un danger ou effectuer une action spéciale. Il peut toujours choisir de faire 10 sur ses tests de Natation même s'il est pressé ou menacé. Il peut utiliser l'action de course dans l'eau, à condition de nager en ligne droite.

Sanglier sanguinaire

Animal de taille G

Dés de vie : 7d8+21 (52 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 15 (−1 taille, +6 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +5/+17

Attaque : défenses (+12 corps à corps, 1d8+12)

Attaque à outrance : défenses (+12 corps à corps, 1d8+12)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : férocité

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +8, Vol +8

Caractéristiques : For 27, Dex 10, Con 17, Int 2, Sag 13, Cha 8

Compétences : Détection +8, Perception auditive +8

Dons : Endurance, Vigilance, Volonté de fer

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire ou troupeau (5–8)

Facteur de puissance : 4

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 8–16 DV (taille G), 17–21 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Le sanglier sanguinaire est omnivore et passe la plupart de son temps à fouiller le sol, comme un cochon ordinaire. Cela ne l'empêche pas d'attaquer à vue toute créature se présentant à lui.

Un sanglier sanguinaire peut faire 3,50 mètres de long pour un poids d'une tonne.

Combat

Le sanglier sanguinaire charge ses adversaires et tente de les éventrer à grands coups de défenses.

Férocité (Ext). Le sanglier sanguinaire est un combattant tellement féroce qu'il continue à se battre sans le moindre malus même quand il est hors de combat ou mourant.

Tigre sanguinaire

Animal de taille G

Dés de vie : 16d8+48 (120 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 17 (-1 taille, +2 Dex, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +12/+24

Attaque : griffes (+20 corps à corps, 2d4+8)

Attaque à outrance : 2 griffes (+20 corps à corps, 2d4+8), morsure (+14 corps à corps, 2d6+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, étreinte, pattes arrière (2d4+4)

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +13, Vol +11

Caractéristiques : For 27, Dex 15, Con 17, Int 2, Sag 12, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +11, Détection +7, Discréption +7*, Natation +10, Perception auditive +6, Saut +14

Dons : Arme de prédilection (griffes), Arme naturelle supérieure (griffes), Arme naturelle supérieure (morsure), Course, Discret, Vigilance

Environnement : forêts chaudes

Organisation sociale : solitaire ou paire

Facteur de puissance : 8

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 17–32 (taille G), 33–48 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Le tigre sanguinaire chasse tout ce qui bouge. Il suit patiemment sa proie et n'attaque que quand sa cible baisse sa garde.

Un tigre sanguinaire fait 3,60 mètres de long pour un poids de 3 tonnes.

Combat

Le tigre sanguinaire attaque toujours en sautant sur sa proie afin de la lacérer de ses pattes arrière.

Bond (Ext). Lorsque le tigre sanguinaire charge un adversaire, il peut porter une attaque à outrance, y compris deux coups de pattes arrière.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le tigre sanguinaire doit réussir une attaque de morsure. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte opposé, il agrippe sa victime, qu'il peut lacérer avec ses pattes arrière.

Pattes arrière (Ext). Bonus à l'attaque +18 corps à corps, dégâts 2d4+4.

Compétences. Le tigre sanguinaire bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et de Discréption. * Dans les épais fourrés ou les hautes herbes, le bonus aux tests de Discréption passe à +8.

Ankheg

Créature magique de taille G

Dés de vie : 3d10+12 (28 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), creusement 6 m

Classe d'armure : 18 (-1 taille, +9 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +3/+12

Attaque : morsure (+7 corps à corps, 2d6+7 et 1d4 d'acide)

Attaque à outrance : morsure (+7 corps à corps, 2d6+7 et 1d4 d'acide)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : crachat acide, étreinte

Particularités : perception des vibrations (18 m), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +6, Vol +2

Caractéristiques : For 21, Dex 10, Con 17, Int 1, Sag 13, Cha 6
Compétences : Détection +3, Escalade +8, Perception auditive +4
Dons : Robustesse, Vigilance
Environnement : plaines chaudes
Organisation sociale : solitaire ou groupe (2–4)
Facteur de puissance : 3
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 4 DV (taille G), 5–9 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : —

L'ankheg est une créature souterraine qui aime particulièrement la chair fraîche. Un ankheg possède six pattes et certains sont plutôt jaunes que bruns. Long de 3 mètres environ, il pèse dans les 400 kg. L'ankheg creuse à l'aide de ses pattes et de ses mandibules. Il ne laisse habituellement aucune galerie utilisable derrière lui, mais peut construire un tunnel s'il se déplace à demi-vitesse. Ces tunnels s'enfoncent généralement à une douzaine de mètres de profondeur sous la terre riche des forêts ou des champs cultivés. Ces tunnels font 1,50 mètre de large et entre 18 et 45 mètres de long (1d10+5 x 3 mètres).

Combat

Généralement, l'ankheg reste tapi sous la surface (entre 1,50 et 3 mètres de profondeur) jusqu'à ce que ses antennes détectent l'approche d'une proie, il jaillit alors tel un diable de sa boîte (considérez qu'il s'agit d'une charge, sans toutefois que l'ankheg ait à se déplacer d'au moins 3 mètres en ligne droite).

Plusieurs ankhegs peuvent partager le même territoire, mais ils ne s'allient jamais.

Crachat acide (Ext). Ligne de 9 mètres de long, une fois toutes les 6 heures, dégâts 4d4 d'acide, jet de Réflexes DD 14 pour demi-dégâts. Lorsque l'ankheg utilise cette attaque, il épouse sa réserve d'acide pour 6 heures et ne peut plus cracher pendant ce temps-là. Il cesse également d'infliger des dégâts d'acide à chaque morsure.

L'ankheg n'utilise ce pouvoir que s'il ressent une frustration extrême ou s'il se sent en grand danger. En règle générale, il crache après avoir perdu plus de la moitié de ses points de vie ou s'il ne parvient pas à saisir sa proie.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'ankheg doit réussir une attaque de morsure. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si l'ankheg est blessé après avoir attrapé une victime, il se replie en reculant dans son tunnel (à sa vitesse au sol, pas à sa vitesse de creusement), emmenant son repas avec lui.

Arachnéa

Créature magique (métamorphe) de taille M

Dés de vie : 3d10+6 (22 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases), escalade 7,50 m

Classe d'armure : 13 (+2 Dex, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +3/+3

Attaque : morsure (+5 corps à corps, 1d6 et venin) ; ou toile (+4 distance)

Attaque à outrance : morsure (+5 corps à corps, 1d6 et venin) ; ou toile (+4 distance)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : sorts, toile, venin

Particularités : change-forme, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +5, Vol +4

Caractéristiques : For 11, Dex 15, Con 14, Int 14, Sag 13, Cha 14

Compétences : Concentration +8, Détection +6, Escalade +14, Évasion +5, Perception auditive +6, Saut +13

Dons : Attaque en finesse, Science de l'initiative, Volonté de fer^S

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire ou colonie (3–6)

Facteur de puissance : 4

Trésor : pièces normales, biens précieux normaux (x2), objets normaux

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +4

L'arachnéa est une araignée intelligente capable de lancer des sorts et de changer d'apparence. Sous sa forme naturelle, elle ressemble à une grosse araignée dont le corps arqué est un peu plus grand qu'un torse humain.

Deux mandibules jaillissent de l'avant de son corps, sous lesquelles poussent deux bras fins d'une soixantaine de centimètres de long. Chaque bras s'achève par un pouce à deux articulations et quatre doigts aux nombreuses phalanges.

Une arachnéa pèse environ 75 kg. La bosse sur son dos contient son cerveau.

L'arachnéa parle le commun et le sylvestre.

Combat

Cette créature évite le combat direct autant que possible, préférant s'appuyer sur ses toiles et ses sorts. Elle s'attaque en priorité aux adversaires les plus agressifs, cherchant à les distraire ou à les immobiliser en priorité. Elle enlève souvent ses proies afin de les échanger contre rançon.

Sorts. L'arachnéa lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 3. Elle préfère les illusions et les charmes, et évite les sorts de feu.

Exemple de sorts d'ensorceleur connus (6/6 ; DD de sauvegarde 12 + niveau de sort) : niveau 0 : détection de la magie, hébéttement, lumière, résistance, son imaginaire ; 1^{er} niveau : armure de mage, image silencieuse, sommeil.

Toile (Ext). Sous forme d'araignée ou d'hybride (voir ci-dessous), l'arachnéa peut projeter une toile jusqu'à 6 fois par jour. Cette attaque est similaire au lancer de filet, à quelques exceptions près : la toile a une portée maximale de 15 mètres, un facteur de portée de 3 mètres, et n'est efficace que contre les créatures de taille G ou moins. La toile se fixe aux solides, interdisant toute possibilité de s'en défaire.

Une créature enchevêtrée dans une toile peut s'en échapper, en réussissant un test d'Évasion (DD 13) ou la déchirer avec un test de Force (DD 17). Les DD des tests sont liés à la Constitution et celui du test Force comprend un bonus racial de +4. La toile a 6 points de résistance ; le feu lui inflige des dégâts doublés.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 13) ; effet initial : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Change-forme (Sur). La forme naturelle de l'arachnéa est celle d'une araignée monstrueuse de taille M. Elle peut se transformer en un unique humanoïde de taille M ou P. L'arachnéa prend toujours la même apparence et les mêmes attributs, un peu comme pour un lycanthrope. Sous forme humanoïde, l'arachnéa ne peut utiliser sa morsure, ses toiles ou son venin.

La deuxième forme est celle d'un hybride mi-humanoïde mi-araignée, de taille M. Sous forme hybride, elle ressemble à première vue à un humanoïde, mais un test de Détection réussi (DD 18) révèle ses crocs et orifices à soie. Sous cette forme, elle peut utiliser sa morsure, ses toiles et son venin, mais aussi se servir d'armes ou porter une armure. Sa forme hybride a une vitesse au sol de 9 mètres (6 cases).

L'arachnéa conserve son aspect jusqu'à ce qu'elle décide d'en changer. Ses métamorphoses ne peuvent pas être dissipées, et elle ne reprend pas sa forme naturelle en mourant. Par contre, le sort *vision lucide* révèle sa véritable apparence si elle se présente sous forme d'humanoïde ou d'hybride.

Compétences. Une arachnéa bénéficie d'un bonus racial de +2 sur les tests de Détection, Perception auditive et Saut. Elle bénéficie de plus d'un bonus racial de +8 sur les tests d'Escalade et peut toujours choisir de faire 10 sur les tests d'Escalade même si elle est pressée ou menacée.

Arachnophage

Créature magique de taille G

Dés de vie : 4d10+20 (42 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 18 m (bonne)

Classe d'armure : 14 (-1 taille, +1 Dex, +4 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +4/+13

Attaque à outrance : dard (+8 corps à corps, 1d8+5 plus venin)

Attaque à outrance : dard (+8 corps à corps, 1d8+5 plus venin) et mandibules (+3 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : implantation, venin

Particularités : liberté de mouvement, odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +9, Vol +2

Caractéristiques : For 21, Dex 13, Con 21, Int 2, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +11, Perception auditive +10

Dons : Esquive, Vigilance

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 5–12 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

L'arachnophage fait 3 mètres de long et 1,20 mètre de haut. Son envergure est d'environ 6 mètres et il pèse dans les 2 tonnes.

Combat

L'arachnophage se bat à l'aide de son dard venimeux et de ses puissantes mandibules. Sa tactique habituelle consiste à piquer sa victime et à s'en éloigner, restant hors de portée jusqu'à ce que le venin fasse effet.

Implantation (Ext). La femelle de l'arachnophage pond ses œufs dans le corps de créatures paralysées de taille G ou plus. Les jeunes émergent six semaines plus tard, après avoir dévoré leur hôte de l'intérieur.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 17) ; effet initial : aucun, effet secondaire : paralysie pendant 1d8+5 semaines. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Liberté de mouvement (Sur). L'arachnophage bénéficie en permanence d'un pouvoir équivalent au sort *liberté de mouvement* (niveau 12 de lanceur de sorts). Quand l'arachnophage fait office de monture, cette protection ne s'étend pas à son cavalier.

Compétences. L'arachnophage bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Perception auditive.

Dressage d'arachnophage

Pour pouvoir dresser un arachnophage de manière à en faire une monture volante, il est nécessaire de réussir un test de Dressage (DD 25). Son dressage demande six semaines de travail. Il peut combattre normalement quand il est monté, mais son cavalier ne peut le faire que s'il réussit un test d'Équitation.

Un œuf d'arachnophage vaut 2 000 po sur le marché, un jeune 3 000 po. Les dresseurs professionnels demandent 3 000 po pour apprivoiser une telle créature, et il faut posséder une selle exotique pour pouvoir la monter.

Charge transportable. Les charges se répartissent de la façon suivante : légère en dessous de 153 kilos, intermédiaire de 153 à 306 kilos, et lourde de 306 à 460 kilos.

Araignée de phase

Créature magique de taille G

Dés de vie : 5d10+15 (42 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), escalade 6 m

Classe d'armure : 15 (-1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +5/+12

Attaque : morsure (+7 corps à corps, 1d6+4 plus venin)

Attaque à outrance : morsure (+7 corps à corps, 1d6+4 plus venin)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : venin

Particularités : forme éthérée, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +7, Vol +2

Caractéristiques : For 17, Dex 17, Con 16, Int 7, Sag 13, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +11, Détection +4, Escalade +11

Dons : Attaque spéciale renforcée (venin), Science de l'initiative

Environnement : collines chaudes

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2–5)

Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 6–8 DV (taille G), 9–15 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

L'araignée de phase est un prédateur très agressif qui n'a besoin que de quelques instants pour passer du plan Éthéré au plan Matériel, où elle vient chercher ses proies.

Elle fait en moyenne 2,40 mètres de long et pèse dans les 350 kilos.

Les araignées de phase ne parlent pas.

Combat

L'araignée de phase est originaire du plan Matériel, dans lequel elle réside. Néanmoins, quand elle repère une proie, elle passe dans le plan Éthétré afin de la surprendre. Elle se matérialise le temps de mordre, puis repart aussitôt dans le plan Éthétré.

Forme éthétréée (Sur). L'araignée de phase n'a besoin que d'une action libre pour passer du plan Éthétré au plan Matériel, et une action de mouvement lui suffit pour effectuer le trajet inverse (elle peut également repartir dans le plan Éthétré durant une action de mouvement). Ces détails exceptés, ce pouvoir est similaire au sort *forme éthétréée* (niveau 15 de lanceur de sorts).

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 15) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d8 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. L'araignée de phase bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade et peut toujours faire 10 à ce type de test, même si elle est pressée ou menacée.

Archon

Les archons sont des célestes originaires d'un plan loyal bon. Les archons parlent le céleste, l'infernal et le draconien, bien qu'ils puissent communiquer avec pratiquement n'importe quelle créature grâce à leur pouvoir de don des langues.

Combat

Les archons préfèrent affronter leurs adversaires au contact, si cela leur paraît prudent. S'ils se savent en infériorité, ils font tout ce qui est en leur pouvoir pour rééquilibrer le combat en leur faveur (généralement en appliquant des tactiques de type guérilla ou en restant en retrait pour mieux affaiblir l'ennemi à l'aide de leur magie avant de venir au contact).

Traits des archons. Les archons possèdent les traits raciaux suivants, à moins que le contraire ne soit noté dans leur description.

- Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.
- *Aura de menace (Sur)*. Une aura extrêmement intimidante entoure tout archon en colère. Les créatures hostiles se trouvant à 6 mètres ou moins de distance doivent réussir un jet de Volonté pour résister à son effet (le DD varie en fonction du type d'archon, est lié au Charisme et comprend un bonus racial de +2). En cas d'échec, la créature subit un malus de moral de -2 à ses attaques, à sa CA et à ses jets de sauvegarde pendant une journée entière, ou jusqu'à ce qu'elle réussisse à frapper l'archon qui génère l'aura. Une créature résistant à ce pouvoir ou parvenant à toucher l'archon ne peut plus être affectée par l'aura de menace dudit archon pendant une journée entière.
- Immunité contre l'électricité et la pétrification.
- Bonus racial de +4 sur les jets de sauvegarde contre le poison.
- *Cercle magique contre le Mal (Sur)*. Tous les archons sont protégés par un effet similaire au sort *cercle magique contre le Mal* (niveau de lanceur de sorts égal au nombre de DV de l'archon). (Les bonus conférés par le cercle ne sont pas inclus dans les profils ci-dessous.)
- *Téléportation (Sur)*. Les archons peuvent utiliser un effet semblable à *téléportation suprême* à volonté, comme le sort du même nom au niveau 14 de lanceur de sorts, si ce n'est qu'ils ne peuvent transporter que 25 kg en plus d'eux-mêmes.
- *Don des langues (Sur)*. Les archons peuvent converser avec toute créature parlant un langage, quel qu'il soit, comme s'ils bénéficiaient constamment du sort *don des langues* (niveau de lanceur de sorts égal au nombre de DV de l'archon). Ce pouvoir fonctionne en permanence.

Archon lumineux

Extérieur (archon, Bien, extraplanaire, Loi) de taille P

Dés de vie : 1d8 (4 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : vol 18 m (parfaite) (12 cases)

Classe d'armure : 15 (+1 taille, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +1/-8

Attaque : rayon de lumière (+2 contact à distance, 1d6)

Attaque à outrance : 2 rayons de lumière (+2 contact à distance, 1d6)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques, rayons de lumière

Particularités : aura de menace, cercle magique contre le Mal, don des langues, immunité contre l'électricité et la pétrification, réduction des dégâts (10/Mal et magie), téléportation, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +2 (+6 contre le poison), Vol +2

Caractéristiques : For 1, Dex 11, Con 10, Int 6, Sag 11, Cha 10

Compétences : Concentration +4, Connaissances (plans) +2, Détection +4, Diplomatie +4, Perception auditive +4, Psychologie +4

Dons : Science de l'initiative

Environnement : un plan d'alignement loyal bon

Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (3–5)

Facteur de puissance : 2

Trésor : aucun

Alignement : toujours loyal bon

Évolution possible : 2–4 DV (taille P)

Ajustement de niveau : —

L'archon lumineux ressemble à une bulle de lumière brillant comme une torche. Il ne peut pas masquer son éclat, ni même l'éteindre (sauf en mourant).

Combat

L'archon lumineux n'a guère de raison de venir au contact des créatures qui lui veulent du mal. Généralement, il approche juste assez pour pouvoir utiliser son aura de menace, puis se bat à l'aide de ses rayons de lumière. Il préfère se concentrer sur un seul adversaire afin de réduire au plus vite le nombre des ennemis auxquels il lui faut faire face.

Pouvoirs magiques. *Aide, détection du Mal et flamme éternelle*, à volonté. Niveau 3 de lanceur de sorts.

Rayons de lumière (Ext). Les rayons de lumière d'un archon lumineux ont une portée de 9 mètres. Cette attaque ignore toutes les formes de réduction des dégâts.

Aura de menace (Sur). Jet de Volonté DD 12 pour annuler.

Archon canin

Extérieur (archon, Bien, extraplanaire, Loi) de taille M

Dés de vie : 6d8+6 (33 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 19 (+9 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +6/+8

Attaque : morsure (+8 corps à corps, 1d8+2) ; ou épée à deux mains (+8 corps à corps, 2d6+3/19–20)

Attaque à outrance : morsure (+8 corps à corps, 1d8+2), coup (+3 corps à corps, 1d4+1) ; ou épée à deux mains (+8/+3 corps à corps, 2d6+3/19–20), morsure (+3 corps à corps, 1d8+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques

Particularités : aura de menace, cercle magique contre le Mal, change-forme, don des langues, immunité contre l'électricité et la pétrification, odorat, réduction des dégâts (10/Mal), téléportation, résistance à la magie (16), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +6 (+10 contre le poison), Vol +6

Caractéristiques : For 15, Dex 10, Con 13, Int 10, Sag 13, Cha 12

Compétences : Concentration +10, Déplacement silencieux +9, Détection +10, Diplomatie +3, Discréption +9*, Perception auditive +10, Psychologie +10, Saut +15, Survie +10* (+12 pour suivre des traces)

Dons : Attaque en puissance, Pistage, Science de l'initiative

Environnement : un plan d'alignement loyal bon

Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (3–5)

Facteur de puissance : 4

Trésor : pas de pièces, biens précieux normaux (x2), objets normaux

Alignement : toujours loyal bon

Évolution possible : 7–9 DV (taille M), 10–18 DV (taille G)

Ajustement de niveau : +5

Cet archon a le corps d'un humain musclé et la tête d'un chien.

Combat

Quand l'archon canin doit se battre, il le fait de bon cœur. Il préfère utiliser ses armes naturelles, mais se sert parfois d'une épée à deux mains.

Les armes naturelles de l'archon canin, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement bon et loyal pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Pouvoirs magiques. *Aide, détection du Mal, flamme éternelle et message*, à volonté. Niveau 6 de lanceur de sorts.

Aura de menace (Sur). Jet de Volonté DD 16 pour annuler.

Change-forme (Sur). L'archon canin peut se transformer en n'importe quel canidé de taille P à G. Sous cette forme, il perd ses attaques de morsure, de coup et d'épée à deux mains, mais obtient l'attaque de morsure de sa nouvelle forme. En ce qui concerne ce pouvoir, les canins comprennent tous les chiens et les loups de type animal.

Compétences. * Sous forme de canidé, l'archon canin obtient un bonus de circonstances de +4 aux tests de Discréption et de Survie.

Archon messager

Extérieur (archon, Bien, extraplanaire, Loi) de taille M

Dés de vie : 12d8+72 (126 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 27 m (bonne)

Classe d'armure : 27 (+3 Dex, +14 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 24

Attaque de base/lutte : +12/+17

Attaque : épée à deux mains +4 (+21 corps à corps, 2d6+11/19–20)

Attaque à outrance : épée à deux mains +4 (+21/+16/+11 corps à corps, 2d6+11/19–20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques, sorts, trompe

Particularités : aura de menace, cercle magique contre le Mal, don des langues, immunité contre l'électricité et la pétrification, réduction des dégâts (10/Mal), téléportation, résistance à la magie (29), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +14 (+18 contre le poison), Vol +11

Caractéristiques : For 20, Dex 17, Con 23, Int 16, Sag 16, Cha 16

Compétences : Concentration +21, Connaissances (un au choix) +18, Déplacement silencieux +18, Détection +18, Diplomatie +20, Dressage +18, Équitation +20, Évasion +18, Maîtrise des cordes +3 (+5 pour ligoter), Perception auditive +18, Psychologie +18, Représentation (instruments à vent) +18

Dons : Attaque en puissance, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Enchaînement, Science de l'initiative

Environnement : un plan d'alignement loyal bon

Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (3–5)

Facteur de puissance : 14

Trésor : pas de pièces, biens précieux normaux (x2), objets normaux

Alignement : toujours loyal bon

Évolution possible : 13–18 DV (taille M), 19–36 DV (taille G)

Ajustement de niveau : +8

Il ne se déplace jamais sans sa trompe rutilante, qui fait près de 1,80 mètre de long.

Combat

Détestant combattre au contact, cet archon préfère éliminer ses adversaires le plus rapidement possible puis reprendre sans tarder la mission qui lui a été confiée. Néanmoins, s'il est obligé de prendre part à une longue bataille, il n'hésite pas à se servir de sa trompe et à utiliser tous ses pouvoirs pour éliminer l'ennemi.

Les armes naturelles de l'archon messager, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement bon et loyal pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Pouvoirs magiques. *Détection du Mal, flamme éternelle et message* à volonté. Niveau 12 de lanceur de sorts.

Sorts. L'archon messager peut lancer des sorts divins comme un prêtre de niveau 14. Il peut choisir deux domaines parmi les suivants : Air, Bien, Destruction, Guerre et Loi ou ceux de son dieu. Les DD de sauvegarde sont liés à la Sagesse.

Exemple de sorts de prêtre préparés (6/7/7/6/5/4/4/3 ; DD de sauvegarde 13 + niveau de sort) : niveau 0 : détection de la magie, lecture de la magie, lumière, purification de nourriture et d'eau, résistance (x2) ; 1^{er} niveau : bénédiction (x2), bouclier de la foi, faveur divine (x2), protection contre le Chaos, sanctuaire ; 2^{er} niveau : aide*, force de taureau (x2), consécration, restauration partielle, sagesse du hibou (x2) ; 3^{er} niveau : cercle magique contre le Chaos*, lumière du jour, négation de l'invisibilité, panoplie magique, protection contre les énergies destructives (x2) ; 4^{er} niveau : châtiment sacré*, immunité contre les sorts, neutralisation du poison, puissance divine, renvoi ; 5^{er} niveau : changement de plan, rappel à la vie, rejet du Mal*, soins légers de groupe ; 6^{er} niveau : annihilation de mort-vivant, bannissement, barrière de lames, guérison suprême ; 7^{er} niveau : décret*, parole sacrée, soins importants de groupe.*

* Sort de domaine. Domaines : Bien et Loi.

Trompe (Sur). La trompe de l'archon messager produit des notes d'une pureté inouïe, capables d'immobiliser quiconque les entend (si l'archon le souhaite). Dans ce cas, toutes les créatures se trouvant dans un rayon de 30 mètres (archons exceptés) doivent réussir un jet de Vigueur (DD 19) sous peine de se retrouver paralysées pendant 1d4 rounds. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. L'archon messager peut également transformer sa trompe en épée à deux mains +4 par une action libre.

Si la trompe est volée, elle perd tout son éclat et tous ses pouvoirs jusqu'à ce que l'archon messager la récupère. Et malheur au voleur quand le propriétaire de l'instrument le retrouve.

Aura de menace (Sur). Jet de Volonté DD 21 pour annuler.

Arrawak

	Petit arrawak Extérieur (Air, extraplanaire) de taille P	Arrawak adulte Extérieur (Air, extraplanaire) de taille M	Arrawak ancien Extérieur (Air, extraplanaire) de taille G
Dés de vie :	3d8+3 (16 pv)	7d8+7 (38 pv)	15d8+45 (112 pv)
Initiative :	+5	+5	+5
Vitesse de déplacement :	vol 18 m (parfaite) (12 cases)	vol 18 m (parfaite) (12 cases)	vol 18 m (parfaite) (12 cases)
Classe d'armure :	20 (+1 taille, +5 Dex, +4 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 15 +3/+0	21 (+5 Dex, +6 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 16 +7/+9	22 (-1 taille, +5 Dex, +8 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 17 +15/+25
Attaque de base/lutte :			
Attaque :	rayon électrique (+9 contact à distance, 2d6) ; ou morsure (+9 corps à corps, 1d6+1)	rayon électrique (+12 contact à distance, 2d8) ; ou morsure (+12 corps à corps, 1d8+3)	rayon électrique (+19 contact à distance, 2d8) ; ou morsure (+21 corps à corps, 2d6+9)
Attaque à outrance :	rayon électrique (+9 contact à distance, 2d6) ; ou morsure (+9 corps à corps, 1d6+1)	rayon électrique (+12 contact à distance, 2d8) ; ou morsure (+12 corps à corps, 1d8+3)	rayon électrique (+19 contact à distance, 2d8) ; ou morsure (+21 corps à corps, 2d6+9)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m	3 m/1,50 m
Attaques spéciales :	rayon électrique	rayon électrique	rayon électrique
Particularités :	immunité contre l'acide, l'électricité et le poison, résistance au feu et au froid (20), vision dans le noir (18 m)	immunité contre l'acide, l'électricité et le poison, résistance au feu et au froid (20), vision dans le noir (18 m)	immunité contre l'acide, l'électricité et le poison, résistance au feu et au froid (20), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +8, Vig +4, Vol +4	Réf +10, Vig +6, Vol +6	Réf +14, Vig +12, Vol +10
Caractéristiques :	For 12, Dex 21, Con 12, Int 10, Sag 13, Cha 13	For 14, Dex 21, Con 12, Int 10, Sag 13, Cha 13	For 22, Dex 21, Con 16, Int 10, Sag 13, Cha 13
Compétences :	Connaissances (plans) +6, Déplacement silencieux +11, Détection +7, Diplomatie +3, Évasion +11, Fouille +6, Maîtrise des cordes +5 (+7 pour ligoter), Perception auditive +7, Psychologie +7, Survie +7 (+9 pour suivre des traces, +9 dans le plan de l'Air)	Connaissances (plans) +10, Déplacement silencieux +15, Détection +11, Diplomatie +3, Évasion +15, Fouille +10, Maîtrise des cordes +5 (+7 pour ligoter), Perception auditive +11, Psychologie +11, Survie +11 (+13 pour suivre des traces, +9 dans le plan de l'Air)	Connaissances (plans) +18, Déplacement silencieux +23, Détection +21, Diplomatie +3, Évasion +23, Fouille +18, Maîtrise des cordes +5 (+7 pour ligoter), Perception auditive +21, Psychologie +19, Survie +19 (+21 pour suivre des traces, +21 dans le plan de l'Air)
Dons :	Attaque en finesse, Esquive	Attaque en finesse, Attaque en vol, Esquive	Arme de prédilection (morsure) ^s , Attaque en finesse, Attaque en vol, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Esquive, Vigilance
Environnement :	plan élémentaire de l'Air solitaire ou nichée (2-4)	plan élémentaire de l'Air solitaire ou nichée (2-4)	plan élémentaire de l'Air solitaire ou nichée (2-4)
Organisation sociale :			
Facteur de	3	5	8

puissance :			
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	4–6 DV (taille P)	8–14 DV (taille M)	16–24 DV (taille G), 25–32 DV (taille Gig)
Ajustement de niveau :	—	—	—

L'arrowak est un prédateur et un charognard originaire du plan de l'Air. En contorsionnant son corps souple et en modulant la cadence de ses battements d'ailes, il peut voler à sa vitesse maximale dans toutes les directions. Un petit arrowak (c'est-à-dire jusqu'à dix ans) mesure environ 1,50 mètre du bec au bout de la queue, le corps comptant pour un tiers du total. Son envergure dépasse à peine les 2 mètres et il pèse une dizaine de kilogrammes.

À l'âge adulte (de dix à quarante ans), il mesure 3 mètres de long, pour une envergure de 5 mètres et un poids de 50 kg.

Enfin, un ancien (de quarante à soixante-quinze ans) fait 6 mètres de long pour une envergure de 9 mètres et un poids de 400 kg.

Ce monstre parle l'aérien, mais est d'un naturel peu communicatif.

Combat

Perpétuellement affamé, l'arrowak défend son territoire avec la dernière énergie. Il attaque presque toutes les créatures qu'il croise, soit pour les dévorer, soit pour chasser ce qu'il perçoit comme un rival. Son arme principale est un rayon électrique tiré par sa queue. Il peut également mordre ses adversaires, mais préfère rester à distance.

Rayon électrique (Sur). L'arrowak peut tirer ce rayon une fois par round, jusqu'à une portée de 15 mètres.

Ath-atch

Aberration de taille TG

Dés de vie : 14d8+70 (133 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 10,50 m en armure de peau (7 cases) ; vitesse de base 15 m

Classe d'armure : 20 (-2 taille, +1 Dex, +3 armure de peau, +8 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +10/+26

Attaque : morgenstern (+16 corps à corps, 3d6+8) ; ou rocher (+9 distance, 2d6+8)

Attaque à outrance : morgenstern (+12/+7 corps à corps, 3d6+8), 2 morgenstern (+12 corps à corps, 3d6+4), morsure (+12 corps à corps, 2d8+4 et venin) ; ou rocher (+5 distance, 2d6+8), 2 rochers (+5 distance, 2d6+4)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m

Attaques spéciales : venin

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +9, Vol +10

Caractéristiques : For 26, Dex 13, Con 21, Int 7, Sag 12, Cha 6

Compétences : Détection +7, Escalade +9, Perception auditive +7, Saut +18

Dons : Arme en prédilection (morsure), Attaque en puissance, Attaques multiples, Combat à plusieurs armes, Enchaînement, Vigilance

Environnement : collines tempérées

Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou tribu (7–12)

Facteur de puissance : 8

Trésor : 50% de pièces, biens précieux normaux (x2), objets normaux

Alignement : souvent chaotique mauvais

Évolution possible : 15–28 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : +5

Ce monstre au nom imprononçable est un bipède énorme et difforme. À l'âge adulte, il atteint les 5,50 mètres de haut pour un poids de 2 250 kg.

Il parle un dialecte grossier dérivé du géant.

Combat

L'ath-atch charge au contact sauf si ses adversaires sont trop loin, auquel cas il les bombarde de rochers. Il tente parfois de renverser ses ennemis en armure pour atteindre les cibles moins protégées et qui se croyaient à l'abri derrière les guerriers. Ses premières attaques sont portées au hasard sur les créatures qui l'entourent. Puis, au

bout de quelques rounds, il les concentre sur ceux qui lui font le plus mal, réservant sa morsure venimeuse à ses plus redoutables adversaires.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 22) ; effet initial : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Avoral

Extérieur (Bien, extraplanaire, guardinal) de taille M

Dés de vie : 7d8+35 (66 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 27 m (bonne)

Classe d'armure : 24 (+6 Dex, +8 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +7/+9

Attaque : griffes (+13 corps à corps, 2d6+2)

Attaque à outrance : 2 griffes (+13 corps à corps, 2d6+2) ; ou 2 ailes (+13 corps à corps, 2d8+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : aura de terreur, pouvoirs magiques

Particularités : communication avec les animaux, immunité contre l'électricité et la pétrification, imposition des mains, réduction des dégâts (10/Mal ou argent), résistance au froid et au son (10), résistance à la magie (25), vision dans le noir (18 m), vision lucide, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +10 (+14 contre le poison), Vol +8

Caractéristiques : For 15, Dex 23, Con 20, Int 15, Sag 16, Cha 16

Compétences : Art de la magie +12, Bluff +13, Concentration +15, Connaissances (une au choix) +12, Déguisement +3 (+5 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +16, Détection +21, Diplomatie +7, Discréption +16, Dressage +13, Équitation +8, Intimidation +5, Perception auditive +13, Psychologie +13

Dons : Attaque en finesse, Attaque en vol, Extension d'effet de pouvoir magique (*projectile magique*)

Environnement : un plan d'alignement bon

Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (3–5)

Facteur de puissance : 9

Trésor : pas de pièces, biens précieux normaux (x2), objets normaux

Alignement : toujours neutre bon

Évolution possible : 8–14 DV (taille M), 15–21 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Les os d'un avoral sont résistants, mais creux, ce qui fait que même les plus grands ne dépassent pas les 60 kg. Ils font jusqu'à 2,10 mètres de haut. Une petite main est présente au milieu de chaque aile. Quand celle-ci est repliée, la main vient se placer à peu près à la même hauteur que celle d'un humain. L'avoral peut s'en servir comme d'une main normale.

Son acuité visuelle est incroyable, puisqu'il peut discerner de minuscules détails à 15 kilomètres de distance, et l'on prétend qu'il voit la couleur des yeux de quelqu'un à deux cents pas.

Les avorals parlent le céleste, l'infernal et le draconien, bien qu'ils puissent communiquer avec pratiquement n'importe quelle créature grâce à leur pouvoir de don des langues.

Combat

Au sol, l'avoral frappe ses adversaires à l'aide de ses ailes. Mais il préfère combattre dans les airs, ce qui lui permet d'utiliser ses serres et de bénéficier au maximum de sa rapidité et de son agilité. Il ne peut pas combattre avec ses ailes quand il vole.

Les armes naturelles de l'avoral, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement bon pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Aura de terreur (Sur). Une fois par jour, l'avoral peut générer une aura de terreur dans un rayon de 6 mètres autour de lui. La zone d'effet exceptée, ce pouvoir est identique au sort *terreur* au niveau 8 de lanceur de sort (jet de Volonté DD 17 pour effet partiel). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Pouvoirs magiques. *Aide, bourrasque* (DD 15), *cercle magique contre le Mal* (uniquement sur lui-même), *détection de l'invisibilité, détection de la magie, dissipation de la magie, flou* (uniquement sur lui-même), *immobilisation de personne* (DD 16), *injonction* (DD 14), *lumière, porte dimensionnelle et projectile magique* à volonté ; *éclair* (DD 16) 1 fois par jour. Niveau 8 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Communication avec les animaux (Sur). Ce pouvoir fonctionne comme le sort *communication avec les animaux* (niveau 8 de lanceur de sorts), mais on peut l'activer par une action libre et l'avoral n'a pas besoin de parler.

Imposition des mains (Sur). Ce pouvoir fonctionne comme l'aptitude de classe du paladin, si ce n'est qu'un avoral peut, chaque jour, redonner un nombre de points de vie égal à son maximum de points de vie.

Vision lucide (Sur). Ce pouvoir est semblable au sort du même nom (niveau 14 de lanceur de sorts), si ce n'est que sa portée est personnelle et que l'avoral doit se concentrer pendant 1 round entier avant qu'il ne fasse effet. Par la suite, l'effet se prolonge tant que l'avoral reste concentré.

Compétences. La formidable acuité visuelle de ce céleste se traduit par un bonus racial de +8 aux tests de Détection.

Azer

Extérieur (extraplanaire, Feu) de taille M

Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m en armure d'écailles (4 cases) ; vitesse de base 9 m

Classe d'armure : 23 (+1 Dex, +6 naturelle, +4 armure d'écailles, +2 écu), contact 11, pris au dépourvu 22

Attaque de base/lutte : +2/+3

Attaque : marteau de guerre (+3 corps à corps, 1d8+1/x3 et 1 de feu) ; ou épieu (+3 distance, 1d6+1 et 1 de feu)

Attaque à outrance : marteau de guerre (+3 corps à corps, 1d8+1/x3 et 1 de feu) ; ou épieu (+3 distance, 1d6+1 et 1 de feu)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : chaleur

Particularités : immunité contre le feu, résistance à la magie (13), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +4, Vol +4

Caractéristiques : For 13, Dex 13, Con 13, Int 12, Sag 12, Cha 9

Compétences : Artisanat (deux au choix) +6, Détection +6, Discréption +0, Escalade +0, Estimation +6, Fouille +6, Perception auditive +6, Saut -6

Dons : Attaque en puissance

Environnement : plan élémentaire du Feu

Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (2–4), bande (11–20 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3–6) ou clan (30–100 plus 50% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 5 lieutenants de niveau 5 et 3 capitaines de niveau 7)

Facteur de puissance : 2

Trésor : pièces normales, biens précieux normaux (x2, mais non inflammables uniquement), objets normaux (x2, mais non inflammables uniquement)

Alignement : toujours loyal neutre

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +4

Les azers sont de la famille des nains et natifs du plan élémentaire du Feu. Ils portent pour seul vêtement un kilt en laiton, bronze ou cuivre. Ils parlent l'igné et le commun.

Combat

Les azers se battent à l'aide de marteaux ou d'épieux à fer large. Lorsqu'ils se retrouvent désarmés, ils essayent d'immobiliser leurs adversaires entre leurs bras puissants.

Bien que de nature taciturne et peu amicale, ils déclenchent rarement les hostilités, sauf pour déposséder quelqu'un de ses pierres précieuses, qu'ils aiment plus que tout. Ils combattent jusqu'à la mort quand ils se sentent menacés, mais sont conscients de la valeur que peuvent avoir les prisonniers ; ils n'hésitent donc pas à en faire.

Chaleur (Ext). Le corps des azers est tellement chaud que leurs attaques à mains nues infligent toutes 1 point de dégâts de feu supplémentaire. Leurs armes métalliques sont conçues pour transmettre cette chaleur.

Personnages azers

Voici les traits raciaux des azers :

- +2 en Force, +2 en Dextérité, +2 en Constitution, +2 en Intelligence, +2 en Sagesse, -2 en Charisme
- Taille moyenne.
- La vitesse de base au sol d'un azer est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Dés de vie raciaux. Un azer débute avec deux niveaux d'Extérieur, ce qui lui confère 2d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +2 et des bonus de base aux sauvegardes de Réflexes +3, Vigueur +3 et Volonté +3.

- Compétences raciales. Les niveaux d'Extérieur d'un azer lui donnent un nombre de points de compétence égal à $5 \times (8 + \text{modificateur d'Int})$. Ses compétences raciales sont Artisanat, Détection, Discréton, Escalade, Estimation, Fouille, Perception auditive et Saut.
- Dons raciaux. Les niveaux d'Extérieur d'un azer lui donnent un don.
- Bonus d'armure naturelle de +6.
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). Chaleur.
- Particularités (voir ci-dessus). Immunité contre le feu, résistance à la magie (13 + niveaux de classe), vulnérabilité au froid.
- *Langages*. D'office : commun, igné. Supplémentaires : abyssal, aérien, aquatique, infernal, terreux.
- *Classe de préférence*. Guerrier.
- *Ajustement de niveau*. +4.

Babélier

Aberration de taille M

Dés de vie : 4d8+24 (42 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), nage 6 m

Classe d'armure : 19 (+1 Dex, +8 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +3/+3

Attaque : morsure (+4 corps à corps, 1) ; ou salive (+4 contact à distance, 1d4 d'acide et aveuglement)

Attaque à outrance : 6 morsures (+4 corps à corps, 1), salive (+4 contact à distance, 1d4 d'acide et aveuglement)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : absorption de sang, charabia, enveloppement, étreinte, manipulation du sol, salive incandescente

Particularités : créature informe, réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +7, Vol +5

Caractéristiques : For 10, Dex 13, Con 22, Int 4, Sag 13, Cha 13

Compétences : Détection +9, Natation +8, Perception auditive +4

Dons : Attaque en finesse, Réflexes surhumains

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 5–12 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Le babélier est une abomination qui semble tout droit sortie des cauchemars d'un dément. Bien que n'étant pas malfaisant par nature, il se repaît des fluides vitaux et montre un goût très prononcé pour le sang des créatures intelligentes.

Un babélier mesure environ 90 cm de diamètre et entre 90 cm et 1,20 m de haut. Il pèse une centaine de kilogrammes.

Le babélier parle le commun, mais ses paroles sont rarement compréhensibles.

Combat

Le babélier se bat en projetant des pseudopodes contenant chacun un ou plusieurs yeux et une bouche capable de mordre. Il peut constituer six membres similaires au cours d'un round.

Absorption de sang (Ext). Dès que le babélier remporte un test de lutte opposé contre l'adversaire qu'il a agrippé (voir ci-dessus), sa bouche se fixe dans la chair de la victime et commence à sucer son sang. Chaque round, le personnage subit les dégâts normaux de la morsure ainsi qu'un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution. Il est possible d'arracher la bouche en réussissant un test de Force (DD 12), mais cela inflige 1 point de dégâts supplémentaire à la victime. Sinon, le pseudopode peut être tranché par une manœuvre de destruction (les pseudopodes ont 2 points de vie). À noter qu'une bouche séparée du corps continue de mordre et de pomper le sang de sa cible pendant 1d4 rounds avant de tomber au sol, inerte. Une créature tombant à 0 en Constitution est tuée.

Charabia (Sur). Dès que le babélier repère quelque chose de comestible, il se met à baragouiner en prononçant simultanément des paroles inintelligibles à travers toutes ses bouches (par une action libre). Toutes les créatures autres que des babéliers comprises dans un rayon de 18 mètres doivent réussir un jet de Volonté (DD 13) pour ne pas être affectées par l'équivalent du sort *confusion* pendant 1d2 rounds. C'est un effet de son et mental, de type

coercition. Les adversaires réussissant leur jet de sauvegarde ne sont plus affectés par le charabia de ce babélier pendant une journée entière. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Enveloppement (Ext). Ce monstre peut également engloutir tout adversaire de taille M ou moins agrippé par un minimum de trois bouches. Si le personnage rate un jet de Réflexes (DD 14), il tombe et le babélier le recouvre aussitôt. Dès le round suivant, il le mord un total de 12 fois, chaque attaque bénéficiant d'un bonus de +4. Un personnage englouti est incapable de frapper le babélier de l'intérieur. Les trois bouches qui ont servi à l'attirer au sol sont désormais libres d'attaquer d'autres adversaires ; le babélier dispose donc de ses six attaques normales en plus des douze morsures qu'il fait subir à sa proie. Le DD de sauvegarde est lié à la Force et inclut un bonus racial de +2.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le babélier doit réussir une attaque de morsure. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Manipulation du sol (Sur). À volonté, par une action simple, le babélier peut transformer la terre ou la roche des cases adjacentes en une boue ayant la consistance des sables mouvants. Il lui faut 1 round pour ramollir la terre ou le sable, et 2 rounds pour la pierre. Chaque round, toutes les créatures se trouvant dans la zone affectée doivent dépenser une action de mouvement pour éviter de s'enfoncer et de se retrouver immobilisées (comme en situation de lutte).

Salive (Ext). Chaque round et par une action libre, le babélier peut cracher un jet de salive sur un adversaire se trouvant à 9 mètres ou moins. Le monstre effectue alors un jet d'attaque de contact à distance. S'il réussit, il inflige 1d4 points de dégâts d'acide et la victime doit réussir un jet de Vigueur (DD 18) pour ne pas être aveuglée pendant 1d4 rounds. Les créatures sans yeux sont immunisées contre l'aveuglement, mais subissent tout de même les dégâts d'acide. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Créature informe (Ext). Le babélier est immunisé contre les coups critiques. N'ayant pas de dos ni de côtés, il ne peut pas être pris en tenaille.

Compétences. Grâce à ses nombreux yeux, il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection. Un babélier bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests de Natation joués pour éviter un danger ou effectuer une action spéciale. Il peut toujours choisir de faire 10 sur ses tests de Natation même s'il est pressé ou menacé. Il peut utiliser l'action de course dans l'eau, à condition de nager en ligne droite.

Barghest

	Barghest Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal, métamorphe) de taille M	Barghest noble Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal, métamorphe) de taille G
Dés de vie :	6d8+6 (33 pv)	9d8+27 (67 pv)
Initiative :	+6	+6
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases)	12 m (8 cases)
Classe d'armure :	18 (+2 Dex, +6 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 16	20 (-1 taille, +2 Dex, +9 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 18 +9/+18
Attaque de base/lutte :	+6/+9	
Attaque :	morsure (+9 corps à corps, 1d6+3)	morsure (+13 corps à corps, 1d8+5) ; ou <i>cimenterre à deux mains</i> +1 (+14 corps à corps, 2d6+8/18–20)
Attaque à outrance :	morsure (+9 corps à corps, 1d6+3), 2 griffes (+4 corps à corps, 1d4+1)	morsure (+13 corps à corps, 1d8+5), 2 griffes (+8 corps à corps, 1d6+2) ; ou <i>cimenterre à deux mains</i> +1 (+14 corps à corps, 2d6+8/18–20), morsure (+8 corps à corps, 1d8+2) 3 m/1,50 m
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	
Attaques spéciales :	ingestion de cadavres, pouvoirs magiques	ingestion de cadavres, pouvoirs magiques
Particularités :	change-forme, odorat, réduction des dégâts (5/magie), vision dans le noir (18 m)	change-forme, odorat, réduction des dégâts (10/magie), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +7, Vig +6, Vol +7	Réf +8, Vig +9, Vol +10
Caractéristiques :	For 17, Dex 15, Con 13, Int 14, Sag 14, Cha 14	For 20, Dex 15, Con 16, Int 18, Sag 18, Cha 18
Compétences :	Bluff +11, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +10,	Acrobates +16, Bluff +16, Concentration +15, Déguisement +4 (+6 pour tenir un rôle),

Détection +11, Diplomatie +6, Discréption +11*, Fouille +11, Intimidation +13, Perception auditive +11, Psychologie +11, Saut +12, Survie +11 (+13 pour suivre des traces)	Déplacement silencieux +14, Détection +16, Diplomatie +8, Discréption +10*, Escalade +17, Fouille +11, Intimidation +18, Perception auditive +16, Psychologie +16, Saut +21, Survie +16 (+18 pour suivre des traces)
Dons : Attaques réflexes, Pistage, Science de l'initiative	Attaques réflexes, Magie de guerre, Pistage, Science de l'initiative
Environnement : un plan d'alignement mauvais solitaire ou meute (3–6)	un plan d'alignement mauvais solitaire ou meute (3–6)
Organisation sociale :	
Facteur de puissance : 4	5
Trésor : normal (x2)	normal (x2)
Alignement : toujours loyal mauvais	toujours loyal mauvais
Évolution possible : spécial, voir description	spécial, voir description
Ajustement de niveau : —	—

Le barghest est un lupin fiélon capable de se transformer en loup ou en gobelin. Sa forme naturelle est celle d'un hybride entre un gobelin et un loup aux crocs acérés et aux griffes tranchantes. À la naissance, il est impossible de le différencier d'un loup, mis à part pour sa taille et ses griffes. Mais au fur et à mesure qu'il grandit, sa peau rouge s'assombrit et prend des reflets bleutâtres, pour finir par devenir totalement bleue. À l'âge adulte, tel que décrit ici, il mesure 1,80 mètre de long pour un poids moyen de 90 kg. Sous le coup de l'excitation, ses yeux luisent d'un éclat orangé.

Il parle le gobelin, le worg et l'infenal.

Combat

Un barghest ne s'encombre généralement pas d'armes. Bien qu'aimant tuer, il déteste les combats équitables et préfère attaquer par surprise. Une fois le combat engagé, il se cache et utilise des sorts tels que *désespoir foudroyant* et *charme-personne* afin de semer le trouble chez ses adversaires. Il essaie de rester à l'écart de ses ennemis les plus dangereux.

Les armes naturelles du barghest, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement loyal et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts. De plus, ses armes naturelles sont considérées comme étant magiques pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Ingestion de cadavres (Sur). Quand un barghest tue un humanoïde, il peut le dévorer d'un seul coup. C'est une action complexe qui lui permet d'ingérer le corps et l'âme de sa victime. Cette attaque spéciale détruit totalement le corps de la victime et interdit donc toute forme de rappel ou résurrection nécessitant au moins une partie de la dépouille. Seuls les sorts *souhait*, *miracle* et *résurrection suprême* peuvent ramener le personnage à la vie, et encore ont-ils 50% de chances d'échouer. Le test se joue lors de la première tentative pour chaque créature ingérée, et, s'il échoue, aucune magie mortelle ne pourra ramener la victime à la vie.

L'évolution du barghest se fait en ingérant des cadavres. Toutes les trois créatures qu'il engloutit de la sorte, il gagne 1 DV et ses valeurs de Force et de Constitution, ainsi que son bonus d'armure naturelle augmentent de +1. Ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes augmentent comme pour un Extérieur de son nombre de dés de vie et il obtient les points de compétence, les dons et les augmentations de caractéristiques normalement dus à chaque nouveau DV. Le barghest n'évolue que lorsqu'il ingère les cadavres de créatures ayant des dés de vie ou des niveaux au moins égaux au sien. Lorsqu'un barghest atteint ainsi 9 DV, il devient immédiatement un barghest noble.

Pouvoirs magiques. *Cliquotement, détection faussée* (DD 14), *lévitation* et *rage* (DD 15) à volonté ; *charme-monstre* (DD 16), *désespoir foudroyant* (DD 16) et *porte dimensionnelle* 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts égal au nombre de DV du barghest. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Change-forme (Sur). Le barghest peut se transformer en gobelin ou en gros loup par une action simple. Sous forme de gobelin, il n'a pas accès à ses armes naturelles, mais peut porter des armes ou une armure. Sous forme de loup, il perd ses attaques de griffes mais conserve son attaque de morsure.

Passage sans trace (Ext). Sous forme de loup, le barghest peut utiliser *passage sans trace* (comme le sort) par une action libre.

Compétences. * Sous forme de loup, le barghest bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 aux tests de Discréption.

Barghest noble

Un barghest atteignant 9 DV en se nourrissant de corps et d'âmes devient alors un barghest noble. Il peut se transformer en une créature goblinoïde de taille G (près de 2,40 mètres de haut, pour un poids avoisinant les 200 kg) ou en loup sanguinaire. Sous forme de gobelin, il n'a pas accès à ses armes naturelles, mais peut porter des armes ou une armure. Sous forme de loup sanguinaire, il perd ses attaques de griffes mais conserve son attaque de morsure.

Un barghest noble peut atteindre un maximum de 18 DV en ingérant des cadavres.

Combat

Il arrive qu'un barghest noble utilise une arme à deux mains magique à la place de ses griffes.

Pouvoirs magiques. Le DD de sauvegarde des pouvoirs magiques d'un barghest noble est modifié par sa valeur de Charisme plus élevée : *détection faussée* (DD 16), *rage* (DD 17) ; *charme-monstre* (DD 18), *désespoir foudroyant* (DD 18). De plus, un barghest noble dispose des pouvoirs magiques supplémentaires suivants : *sphère d'invisibilité* à volonté ; *agrandissement de groupe, force de taureau de groupe* une fois par jour. Niveau de lanceur de sorts égal au nombre de DV du barghest noble.

Basilic

Créature magique de taille M

Dés de vie : 6d10+12 (45 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 16 (-1 Dex, +7 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +6/+8

Attaque : morsure (+8 corps à corps, 1d8+3)

Attaque à outrance : morsure (+8 corps à corps, 1d8+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : regard pétrifiant

Particularités : vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +9, Vol +3

Caractéristiques : For 15, Dex 8, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +7, Discréption +0*, Perception auditive +7

Dons : Combat en aveugle, Vigilance, Vigueur surhumaine

Environnement : déserts chauds

Organisation sociale : solitaire ou colonie (3–6)

Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 7–10 DV (taille M), 11–18 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Le basilic est un monstre reptilien capable de pétrifier ses adversaires d'un seul regard. Généralement, son corps est d'un brun terne, sauf au niveau du ventre, qu'il a jaunâtre. Il a parfois une petite corne recourbée au-dessus du museau. À l'âge adulte, il atteint une longueur de 2 mètres, plus sa queue (laquelle fait généralement entre 1,50 mètre et 2 mètres). Il pèse aux alentours de 150 kg.

Combat

Le basilic s'appuie sur son regard, ne mordant ses adversaires que s'ils arrivent au contact. Bien qu'équipé de huit pattes, il est assez lymphatique et dépense le moins d'énergie possible. Quiconque s'enfuit devant lui a de fortes chances de ne pas être poursuivi, ou alors sur une courte distance.

Ce monstre passe le plus clair de son temps immobile, à guetter ses proies (petits mammifères, oiseaux, reptiles et autres créatures similaires).

Regard pétrifiant (Sur). Victime transformée en pierre de façon permanente, portée 9 mètres, jet de Vigueur DD 13 pour annuler. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Compétences. * La coloration terne du basilic et sa capacité à rester immobile des heures durant lui confèrent un bonus racial de +4 aux tests de Discréption en milieu naturel.

Béhir

Créature magique de taille TG

Dés de vie : 9d10+45 (94 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), escalade 4,50 m

Classe d'armure : 20 (-2 taille, +1 Dex, +11 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +9/+25

Attaque : morsure (+15 corps à corps, 2d4+12)

Attaque à outrance : morsure (+15 corps à corps, 2d4+12)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : constriction (2d8+8), engloutissement, étreinte, pattes arrière (1d4+4), souffle

Particularités : ignore les crocs-en-jambe, immunité contre l'électricité, odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +11, Vol +5

Caractéristiques : For 26, Dex 13, Con 21, Int 7, Sag 14, Cha 12

Compétences : Détection +4, Discréption +5, Escalade +16, Perception auditive +4, Survie +2

Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Pistage, Vigilance

Environnement : collines tempérées

Organisation sociale : solitaire ou paire

Facteur de puissance : 8

Trésor : normal

Alignement : souvent neutre

Évolution possible : 10–13 DV (taille TG), 14–27 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Le béhir est un monstre reptilien pouvant ramper sur le sol ou se déplacer à une vitesse considérable grâce à ses douze pattes.

Long d'une douzaine de mètres de la gueule à l'extrémité de la queue, il pèse environ 2 tonnes. S'il le souhaite, il peut ramener ses pattes le long du corps et ramper comme un serpent. La couleur du béhir va de l'aigue-marine au bleu nuit et rayées de brun-gris. Son ventre est bleu pâle. Les deux cornes incurvées qui poussent au sommet de son crâne ont l'air dangereuses, mais elles lui servent à se nettoyer les écailles, pas à combattre.

Il parle le commun.

Combat

Le béhir commence généralement par mordre et agripper sa proie, après quoi il l'avale ou la broie entre ses pattes. Il ne peut utiliser ses griffes que contre une cible agrippée. S'il se trouve face à un grand nombre d'adversaires, il utilise son souffle à la première occasion.

Constriction (Ext). Chaque fois que le béhir remporte un test de lutte opposé, il inflige 2d8+8 points de dégâts. Il peut également utiliser ses pattes arrière contre une victime qu'il agrippe.

Engloutissement (Ext). Le béhir peut avaler un adversaire de taille M ou moins qu'il a agrippé en remportant un test de lutte opposé. Dans ce cas, le don Enchaînement lui permet aussitôt de mordre et agripper un autre personnage.

Chaque round, la créature avalée subit 2d8+8 points de dégâts contondants occasionnés par les violentes contractions de l'estomac du béhir, plus 8 points de dégâts d'acide dus aux sucs gastriques. Il est possible de se libérer, en infligeant un total de 25 points de dégâts à l'estomac (CA 15) à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux du béhir se contractent aussitôt pour fermer le trou, et un autre PJ avalé doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir.

L'estomac du béhir peut contenir deux créatures de taille M, huit de taille P, trente-deux de taille TP ou 128 de taille Min ou I.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le béhir doit réussir une attaque de morsure sur une créature de taille quelconque. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il peut utiliser son pouvoir de constriction et à partir du round suivant faire une tentative d'engloutissement.

Pattes arrière (Ext). Six griffes, bonus à l'attaque +15 corps à corps, dégâts 1d4+4.

Souffle (Sur). Ligne de 6 mètres de long, 1 fois tous les 10 rounds ; dégâts 7d6 d'électricité, jet de Réflexes DD 19 pour demi-dégâts.

Compétences. Un béhir bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests d'Escalade et peut toujours choisir de faire 10 sur les tests d'Escalade, même s'il est pressé ou menacé.

Bodak

Mort-vivant (extraplanaire) de taille M

Dés de vie : 9d12 (58 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 20 (+2 Dex, +8 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +4/+5**Attaque :** coup (+6 corps à corps, 1d8+1)**Attaque à outrance :** coup (+6 corps à corps, 1d8+1)**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m**Attaques spéciales :** regard mortel**Particularités :** immunité contre l'électricité, mort-vivant, réduction des dégâts (10/fer froid), résistance au feu et à l'acide (10), vulnérabilité à la lumière du soleil, vision dans le noir (18 m)**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +3, Vol +7**Caractéristiques :** For 13, Dex 15, Con —, Int 6, Sag 12, Cha 12**Compétences :** Déplacement silencieux +10, Détection +11, Perception auditive +11**Dons :** Arme de prédilection (coup), Esquive, Science de l'initiative, Vigilance**Environnement :** un plan d'alignement chaotique mauvais**Organisation sociale :** solitaire ou bande (2–4)**Facteur de puissance :** 8**Trésor :** aucun**Alignement :** toujours chaotique mauvais**Évolution possible :** 10–13 DV (taille M), 14–27 DV (taille G)**Ajustement de niveau :** —

Le bodak est un mort-vivant issu d'une créature qui est morte au contact du Mal absolu.

Un bodak conserve quelques souvenir de son existence précédente et il peut parler le commun (ou d'autres langues humanoïdes).

Combat

Regard mortel (Sur). Mort immédiate, portée 9 mètres, jet de Vigueur DD 15 pour annuler. Tout humanoïde tué par cette attaque se transforme à son tour en bodak dans la journée qui suit.

Vulnérabilité à la lumière du soleil (Ext). Ce monstre craint la lumière du soleil, qui le brûle atrocement. Il subit 1 point de dégâts par round qu'il passe exposé au soleil.

Bralani**Extérieur (Bien, Chaos, extraplanaire) de taille M****Dés de vie :** 6d8+18 (45 pv)**Initiative :** +8**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases), vol 30 m (parfaite)**Classe d'armure :** 20 (+4 Dex, +6 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 16**Attaque de base/lutte :** +6/+10

Attaque : *cimenterre +1 saint* (+11 corps à corps, 1d6+4/18–20) ; ou *arc long composite +1 saint* (limite de bonus de Force de +4) (+11 distance, 1d8+5/x3) ; ou coup (+10 corps à corps, 1d6+4)

Attaque à outrance : *cimenterre +1 saint* (+11/+6 corps à corps, 1d6+4/18–20) ; ou *arc long composite +1 saint* (limite de bonus de Force de +4) (+11/+6 distance, 1d8+5/x3) ; ou coup (+10 corps à corps, 1d6+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m**Attaques spéciales :** coup de vent, pouvoirs magiques

Particularités : don des langues, immunité contre l'électricité et la pétrification, réduction des dégâts (10/fer froid ou Mal), résistance au feu et au froid (10), résistance à la magie (17), transformation, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +8, Vol +7**Caractéristiques :** For 18, Dex 18, Con 17, Int 13, Sag 14, Cha 14

Compétences : Acrobaties +13, Concentration +12, Déplacement silencieux +13, Détection +13, Dressage +11, Diplomatie +4, Discrétion +13, Équitation +6, Évasion +13, Maîtrise des cordes +4 (+6 pour ligoter), Perception auditive +13, Psychologie +11, Saut +10

Dons : Combat en aveugle, Science de l'initiative, Vigilance**Environnement :** un plan d'alignement chaotique bon**Organisation sociale :** solitaire, paire ou groupe (3–5)**Facteur de puissance :** 6**Trésor :** pas de pièces, biens précieux normaux (x2), objets normaux**Alignement :** toujours chaotique bon**Évolution possible :** 7–12 DV (taille M), 13–18 DV (taille G)**Ajustement de niveau :** +5

Ils peuvent prendre la forme d'un cyclone ou d'un tourbillon de poussière, de neige ou de sable.

Les bralanis parlent le céleste, le draconien et l'infernal, mais ils peuvent communiquer avec n'importe quelle créature grâce à leur don des langues.

Combat

Les bralanis ont une préférence pour le cimeterre et l'arc long, comme les nomades du désert à qui ils ressemblent.

Les armes naturelles du bralani, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement chaotique et bon pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Pouvoirs magiques. *Bourrasque* (DD 14), *charme-personne* (DD 13), *flou*, *image miroir*, *mur de vent* à volonté ; *éclair* (DD 15), *soins importants* (DD 15) 2 fois par jour. Niveau 6 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Coup de vent (Sur). Lorsqu'il est sous forme de cyclone, un bralani peut porter des coups de vent violents, qui infligent 2d6 points de dégâts sur une ligne de 6 mètres de long (jet de Réflexes DD 16 pour demi-dégâts). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Transformation (Sur). Un bralani peut passer de sa forme naturelle à celle d'un cyclone par une action simple. Sous forme humanoïde, il ne peut ni voler, ni porter des coups de vent, mais il peut utiliser ses armes et ses pouvoirs magiques. Sous forme de cyclone, il peut voler, porter des attaques de coups et des coups de vent. Il ne peut alors pas utiliser ses armes, mais dispose toujours de ses pouvoirs magiques.

La transformation dure jusqu'à ce que le bralani décide de changer de forme. La transformation ne peut être dissipée et le bralani ne change pas de forme lorsqu'il meurt. Cependant, un sort de *vision lucide* permet de distinguer simultanément les deux formes de la créature.

Don des langues (Sur). Les bralanis peuvent converser avec toute créature parlant un langage, quel qu'il soit, comme s'ils bénéficiaient constamment du sort *don des langues* (niveau 14 de lanceur de sorts). Ce pouvoir fonctionne en permanence.

Bulette

Créature magique de taille TG

Dés de vie : 9d10+45 (94 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), creusement 3 m

Classe d'armure : 22 (-2 taille, +2 Dex, +12 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +9/+25

Attaque : morsure (+16 corps à corps, 2d8+8)

Attaque à outrance : morsure (+16 corps à corps, 2d8+8), 2 griffes (+10 corps à corps, 2d6+4)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : bondissement

Particularités : odorat, perception des vibrations (18 m), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +11, Vol +6

Caractéristiques : For 27, Dex 15, Con 20, Int 2, Sag 13, Cha 6

Compétences : Détection +3, Perception auditive +9, Saut +15

Dons : Arme de prédilection (morsure), Pistage, Vigilance, Volonté de fer

Environnement : collines tempérées

Organisation sociale : solitaire ou paire

Facteur de puissance : 7

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 10–16 DV (taille TG), 17–27 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Redoutée de tous, même des autres monstres, elle justifie amplement son surnom de « requin terrestre ».

Combat

La bulette attaque tout ce qu'elle considère comestible, mais en priorité les proies faciles ou celles qui sont le plus proche d'elle. Les elfes sont les seules créatures qu'elle refuse de manger, et elle n'aime guère le goût de la chair de nain. Lorsqu'elle creuse des galeries sous le sol, elle repère ses proies aux vibrations qu'elles émettent. Quand elle perçoit un mouvement (qu'elle assimile systématiquement à un repas potentiel), elle remonte à la surface et lance aussitôt l'assaut.

Bondissement (Ext). La bulette peut bondir et retomber sur ses adversaires, ce qui lui permet d'attaquer avec ses quatre pattes au lieu de deux (+15 corps à corps chacune), mais elle est alors incapable de mordre.

Centaure

Humanoïde monstrueux de taille G

Dés de vie : 4d8+8 (26 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 14 (-1 taille, +2 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +4/+12

Attaque : épée longue (+7 corps à corps, 2d6+6/19–20) ; ou arc long composite (limite de bonus de Force +4) (+5 distance, 2d6+4/x3)

Attaque à outrance : épée longue (+7 corps à corps, 2d6+6/19–20), 2 sabots (+3 corps à corps, 1d6+2) ; ou arc long composite (limite de bonus de Force +4) (+5 distance, 2d6+4/x3)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +3, Vol +5

Caractéristiques : For 18, Dex 14, Con 15, Int 8, Sag 13, Cha 11

Compétences : Déplacement silencieux +4, Détection +3, Perception auditive +3, Survie +2

Dons : Arme de prédilection (sabot), Esquive

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire, groupe (5–8), troupe (8–18 plus 1 chef de niveau 2–5) ou tribu (20–200 plus 10 sergents de niveau 3, 5 lieutenants de niveau 5 et 1 chef de niveau 5–9)

Facteur de puissance : 3

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre bon

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +2

Un centaure est aussi imposant qu'un cheval lourd, mais bien plus grand et légèrement plus pesant. Un centaure mesure 2,10 mètres de haut et pèse un peu plus d'une tonne.

Ils parlent l'elfe et le sylvestre.

Combat

Un centaure équipé d'une lance d'arçon inflige des dégâts doublés lors d'une charge, comme le ferait un cavalier plus traditionnel.

Personnages centaures

Les druides centaures deviennent souvent chefs et porte-parole de leur tribu.

Voici les traits raciaux des centaures :

- +8 en Force, +4 en Dextérité, +4 en Constitution, -2 en Intelligence, +2 en Sagesse.
- Grande taille. Malus de -1 à la classe d'armure et sur les jets d'attaque, malus de -4 sur les tests de Discréption, bonus de +4 sur les tests de lutte, peut transporter une charge double de celle d'une créature de taille M.
- Espace occupé/allonge. 3 m/1,5 m.
- La vitesse de base au sol d'un centaure est de 15 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Dés de vie raciaux. Un centaure débute avec quatre niveaux d'humanoïde monstrueux, ce qui lui confère 4d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +4 et des bonus de base aux sauvegardes de Réflexes +4, Vigueur +1 et Volonté +4.
- Compétences raciales. Les niveaux d'humanoïde monstrueux d'un centaure lui donnent un nombre de points de compétence égal à $7 \times (2 + \text{modificateur d'Int})$. Ses compétences raciales sont Déplacement silencieux, Détection, Perception auditive et Survie.
- Dons raciaux. Les niveaux d'humanoïde monstrueux d'un centaure lui donnent deux dons.
- Bonus d'armure naturelle de +3.
- Bonus racial de +4 sur les tests de Déplacement silencieux.
- *Langages.* D'office : sylvestre, elfe. Supplémentaires : commun, gnome, halfelin.
- *Classe de prédilection.* Rôdeur.
- *Ajustement de niveau.* +2.

Chaosien

Extérieur (Chaos, extraplanaire) de taille M

Dés de vie : 8d8+8 (44 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 16 (+1 Dex, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +8/+10

Attaque : griffes (+10 corps à corps, 1d3+2 et instabilité corporelle)

Attaque à outrance : 2 griffes (+10 corps à corps, 1d3+2 et instabilité corporelle)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : instabilité corporelle

Particularités : immunité contre les changements de forme et les coups critiques, résistance à la magie (15), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +7, Vol +6

Caractéristiques : For 14, Dex 13, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 10

Compétences : Acrobaties +14, Détection +11, Discrétion +12, Escalade +13, Évasion +12, Fouille +11, Maîtrise des cordes +1 (+3 pour ligoter), Perception auditive +11, Saut +9, Survie +0 (+2 pour suivre des traces)

Dons : Esquive, Science de l'initiative, Soupleesse du serpent

Environnement : un plan d'alignement chaotique

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 7

Trésor : aucun

Alignement : toujours chaotique neutre

Évolution possible : 9–12 DV (taille M), 13–24 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Le corps de cette abominable créature est en mutation permanente. Les dimensions du chaosien varient énormément, mais il pèse toujours aux alentours de 100 kg.

Le chaosien est incapable de parler.

Combat

Malgré son apparence terrifiante et les nombreux crocs, tentacules, griffes et autres pinces dont il peut se doter, le chaosien inflige très peu de dégâts au combat. Quels que soient sa forme et le nombre de ses appendices, il est incapable d'attaquer plus de deux fois par round. Sans doute sa trop grande mutabilité ne lui procure-t-elle pas la coordination nécessaire pour multiplier les coups.

Les armes naturelles du chaosien, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement chaotique pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Instabilité corporelle (Sur). Chaque coup porté par le chaosien peut provoquer une terrible métamorphose chez sa victime. Celle-ci doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de se transformer en masse informe et spongieuse. Elle doit alors contrôler son apparence sans cesser un seul instant de se concentrer (voir ci-dessous), sinon sa chair se met à bouillonner, à muter ou encore à fondre comme de la cire chaude. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

La victime devient également incapable de tenir le moindre objet. Vêtements, armure, anneaux, casque et sac à dos ne lui servent plus à rien. Pire, les objets de grande taille (armure, sac à dos, tunique, etc.) entravent ses mouvements, ce qui se traduit par une réduction sensible de sa valeur de Dextérité de 4 points. Ses pieds et ses jambes ramollis ou difformes la ralentissent considérablement, et sa vitesse de déplacement tombe au quart de sa vitesse normale (ou à 3 mètres par round, en prenant le plus désavantageux). De plus, ses nerfs lui communiquent en permanence une vive douleur qui l'empêche de coordonner ses gestes. Elle ne peut plus lancer de sorts ni utiliser d'objets magiques et elle attaque aveuglément, sans pouvoir distinguer ses amis de ses ennemis (-4 au jet d'attaque et 50% de chances de rater quand le coup devrait normalement porter).

Chaque round que la victime passe dans cet état, le choc psychologique est tel qu'elle subit une diminution permanente 1 point de Sagesse. Si cette caractéristique tombe à 0, elle devient instantanément un chaosien.

Si la créature est consciente de son état, elle peut tenter de retrouver sa forme réelle par une action simple en effectuant un test de Charisme (DD 15 ; cette valeur ne change pas selon les DV ou les valeurs de caractéristique du chaosien). En cas de succès, elle reprend sa forme normale pendant 1 minute. En cas d'échec, elle peut recommencer dès le round suivant.

L'instabilité corporelle n'est ni une maladie ni une malédiction ; il est donc extrêmement difficile de s'en défaire. Les sorts *changement de forme* et *peau de pierre* ne soignent pas la victime, mais lui permettent de conserver la forme qu'elle a au moment de l'incantation jusqu'à la fin de la durée. *Guérison suprême, restauration* ou *restauration suprême* sont nécessaires pour neutraliser cette affliction (à noter qu'il faut un autre sort de *restauration* pour rendre à la victime les points de Sagesse perdus).

Immunité contre les changements de forme (Ext). La magie des mortels ne peut modifier la forme du chaosien de façon durable. Les effets tels que la métamorphose ou la pétrification lui imposent un nouvel aspect

pendant quelques instants, mais le chaosien recommence à muter dès le début de son tour de jeu, par une action libre.

Chapardeur éthéré

Aberration de taille M

Dés de vie : 5d8 (22 pv)

Initiative : +8

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 17 (+4 Dex, +3 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +3/+3

Attaque : morsure (+3 corps à corps, 1d4)

Attaque à outrance : morsure (+3 corps à corps, 1d4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : détection de la magie, forme éthérée, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +1, Vol +5

Caractéristiques : For 10, Dex 18, Con 11, Int 7, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +9, Escamotage +12, Perception auditive +9

Dons : Esquive, Science de l'initiative

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 3

Trésor : pas de pièces, biens précieux normaux, objets normaux (x2)

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 6–7 DV (taille M), 8–15 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Le chapardeur éthéré est une créature au physique stupéfiant qui aime dérober leurs possessions aux voyageurs. Sa faculté à passer rapidement du plan Matériel au plan Éthéré en fait un maître du vol à la tire.

Il est incapable de parler.

Combat

Le chapardeur éthéré erre à la recherche d'une proie, utilisant son pouvoir de forme éthérée pour se dissimuler (parfois au cœur d'un objet solide). Lorsqu'il aperçoit une cible prometteuse, il revient dans le plan Matériel de façon à la prendre par surprise, tente de lui voler un objet, puis repart dans le plan Éthéré sans demander son reste. Il lui arrive parfois de mordre sa victime afin de détourner son attention. Une fois en possession d'un objet, il retourne l'admirer dans son repaire. S'il est gravement blessé, il s'enfuit.

Plusieurs ruses toutes simples peuvent faire échouer l'attaque du chapardeur éthéré. Un personnage réagissant sans perdre de temps peut par exemple lui reprendre l'objet subtilisé avant qu'il n'ait le temps de disparaître (utilisez pour cela les règles sur le désarmement). On peut aussi laisser traîner des babioles à son intention. On prétend que ce monstre sentirait la magie. Ce qui est sûr, c'est qu'il est irrésistiblement attiré par les objets affectés à l'aide d'*aura magique* ou de *flamme éternelle*, surtout s'ils sont également brillants. De plus, le chapardeur éthéré se satisfait généralement d'un seul objet.

Détection de la magie (Sur). Le chapardeur éthéré détecte en permanence la magie (niveau 5 de lanceur de sorts).

Forme éthérée (Sur). Cette créature peut passer du plan Éthéré au plan Matériel au cours d'une action de mouvement, puis retourner dans le plan Éthéré par une action libre. Elle peut rester dans le plan Éthéré pendant 1 round avant de revenir dans le plan Matériel. Ces détails exceptés, ce pouvoir est semblable au sort du même nom (niveau 15 de lanceur de sorts).

Compétences. Le chapardeur éthéré bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests d'Escamotage et d'un bonus racial de +4 sur les tests de Détection et Perception auditive.

Chien de Yeth

Extérieur (extraplanaire, Mal) de taille M

Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 18 m (bonne)

Classe d'armure : 20 (+2 Dex, +8 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +3/+6

Attaque : morsure (+6 corps à corps, 1d8+4)
Attaque à outrance : morsure (+6 corps à corps, 1d8+4)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : aboiement, croc-en-jambe
Particularités : odorat, réduction des dégâts (10/argent), vision dans le noir (18 m), vol
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +5, Vol +5
Caractéristiques : For 17, Dex 15, Con 15, Int 6, Sag 14, Cha 10
Compétences : Détection +11, Fouille +7, Perception auditive +11, Survie +11 (+13* pour suivre une piste)
Dons : Pistage, Science de l'initiative
Environnement : un plan d'alignement mauvais
Organisation sociale : solitaire, couple ou meute (6–11)
Facteur de puissance : 3
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre mauvais
Évolution possible : 4–6 DV (taille M), 7–9 DV (taille G)
Ajustement de niveau : +3 (compagnon d'armes)

Haut de 1,50 mètre au garrot, il pèse environ 200 kilos.
Le chien de Yeth est incapable de parler, mais il comprend l'infernal.

Combat

Le chien de Yeth ne chasse que de nuit. Craignant le soleil, il ne sort jamais de jour, même si sa vie en dépend. Les armes naturelles d'un chien de Yeth, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes d'alignement mauvais pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.
Aboiement (Sur). Quand le chien de Yeth se met à aboyer ou à hurler, toutes les créatures distantes de 90 mètres ou moins (autres Extérieurs d'alignement mauvais exceptés) doivent réussir un jet de Volonté (DD 11) sous peine d'être paniquées pendant 2d4 rounds. C'est un effet de terreur, de son et mental. Que leur jet de sauvegarde soit réussi ou non, toutes les créatures ayant entendu l'aboiement sont par la suite immunisées pendant une journée entière contre cette attaque (sauf si elle est portée par un autre chien de Yeth). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Croc-en-jambe (Ext). Un chien de Yeth touchant sa proie à l'aide de son attaque de morsure peut tenter de la faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en-jambe (modificateur de +3 au test). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact de sa part ; elle ne l'expose pas non plus à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire un croc-en-jambe au chien de Yeth.

Vol (Sur). Le chien de Yeth peut achever ou reprendre son vol au prix d'une action libre.

Compétences. * Le chien de Yeth bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.

Chien esquiveur

Créature magique de taille M

Dés de vie : 4d10 (22 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 16 (+3 Dex, +3 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +4/+4

Attaque : morsure (+4 corps à corps, 1d6)

Attaque à outrance : morsure (+4 corps à corps, 1d6)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : clignotement, porte dimensionnelle, odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +4, Vol +4

Caractéristiques : For 10, Dex 17, Con 10, Int 10, Sag 13, Cha 11

Compétences : Détection +5, Discréption +3, Perception auditive +5, Psychologie +3, Survie +4

Dons : Course, Pistage^s, Volonté de fer

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : solitaire, paire ou meute (7–16)

Facteur de puissance : 2

Trésor : aucun

Alignement : toujours loyal bon

Évolution possible : 5–7 DV (taille M), 8–12 DV (taille G)

Ajustement de niveau : +2 (compagnon d'armes)

Le chien esquiveur est un canidé intelligent doté de facultés de téléportation limitées.

Les chiens esquiveurs parlent leur propre langue, un mélange élaboré d'abolements, de jappements et de grognements permettant de transmettre des informations complexes.

Combat

Les chiens esquiveurs chassent en meute. Ils se téléportent apparemment au hasard jusqu'à encercler leur proie, ce qui leur permet à certains d'entre eux de la prendre en tenaille.

Clignotement (Sur). À volonté, le chien esquiveur peut utiliser l'équivalent du sort *clignotement* (niveau 8 de lanceur de sorts). Une action libre lui suffit pour invoquer cet effet ou y mettre un terme.

Porte dimensionnelle (Sur). Une fois par round et par une action libre, le chien esquiveur peut se téléporter comme s'il utilisait le sort *porte dimensionnelle* (niveau 8 de lanceur de sorts). Ce pouvoir ne lui permet pas d'emmener quoi que ce soit avec lui. Il ne réapparaît jamais à l'intérieur d'un solide et peut attaquer dès qu'il se matérialise, sans période de désorientation.

Chimère

Créature magique de taille G

Dés de vie : 9d10+27 (76 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 15 m (médiocre)

Classe d'armure : 19 (-1 taille, +1 Dex, +9 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +9/+17

Attaque : morsure dragon (+12 corps à corps, 2d6+4)

Attaque à outrance : morsure dragon (+12 corps à corps, 2d6+4), morsure lion (+12 corps à corps, 1d8+2), cornes (+12 corps à corps, 1d8+2), 2 griffes (+10 corps à corps, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : souffle

Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +9, Vol +6

Caractéristiques : For 19, Dex 13, Con 17, Int 4, Sag 13, Cha 10

Compétences : Détection +9, Discréption +1*, Perception auditive +9

Dons : Attaques multiples, Vigilance, Vol stationnaire, Volonté de fer

Environnement : collines tempérées

Organisation sociale : solitaire, troupe (3–5) ou vol (6–13)

Facteur de puissance : 7

Trésor : normal

Alignement : généralement chaotique mauvais

Évolution possible : 10–13 DV (taille G), 14–27 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : +2 (compagnon d'arme)

Haute d'environ 1,50 mètre au garrot, elle mesure 3 mètres de long pour un poids avoisinant les 2 tonnes. La tête de dragon est couverte d'écaillles blanches, bleues, noires, rouges ou vertes selon l'individu.

La chimère comprend le draconien, mais fait rarement l'effort de parler, même quand elle sert une créature plus puissante qu'elle.

Combat

Redoutable adversaire, la chimère préfère attaquer par surprise. Bien souvent, elle se cache pour jaillir devant ses proies au dernier moment, à moins qu'elle ne décide de les attaquer par la voie des airs. Sa tête de dragon peut cracher un souffle au lieu de mordre. Quand plusieurs chimères évoluent ensemble, elles attaquent de concert.

Souffle (Sur). La nature du souffle d'une chimère dépend de la couleur de sa tête draconienne, selon la table ci-dessous. Quel que soit le type de souffle, il est utilisable tous les 1d4 rounds, inflige 3d8 points de dégâts (jet de Réflexes DD 17 pour demi-dégâts). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Pour déterminer la couleur de la tête de dragon de la chimère (et donc la nature de son souffle), jetez 1d10 et consultez la table ci-dessous :

1d10 Couleur de la tête Souffle

1–2	Blanc	Cône de froid de 6 mètres de long
3–4	Bleu	Ligne d'électricité de 12 mètres de long
5–6	Noir	Ligne d'acide de 12 mètres de long

7–8	Rouge	Cône de feu de 6 mètres de long
9–10	Vert	Cône de gaz (acide) de 6 mètres de long

Compétences. Les trois têtes de la chimère lui confèrent un bonus racial de +2 aux tests de Détection et de Perception auditive.

* Dans les épais fourrés ou les hautes herbes, la chimère obtient un bonus aux tests de Discréption de +8.

Charge transportable. Les charges se répartissent de la façon suivante : légère en dessous de 175 kg, intermédiaire de 175 à 350 kg, et lourde de 350 à 525 kg.

Cockatrice

Créature magique de taille P

Dés de vie : 5d10 (27 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 18 m (médiocre)

Classe d'armure : 14 (+1 taille, +3 Dex), contact 14, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +5/-1

Attaque : morsure (+9 corps à corps, 1d4–2 et pétrification)

Attaque à outrance : morsure (+9 corps à corps, 1d4–2 et pétrification)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : pétrification

Particularités : vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +4, Vol +2

Caractéristiques : For 6, Dex 17, Con 11, Int 2, Sag 13, Cha 9

Compétences : Détection +7, Perception auditive +7

Dons : Attaque en finesse^s, Esquive, Vigilance

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (2–4) ou bande (6–13)

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 6–8 DV (taille P), 9–15 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

Les mâles ont une crête et une caroncule, comme les coqs. Les femelles, qui sont beaucoup plus rares, sont semblables au mâle, si ce n'est qu'elles n'ont pas ces ornements. Une cockatrice pèse environ 12 kg.

Combat

La cockatrice attaque farouchement tout ce qui lui semble représenter une menace, pour elle-même ou son nid. Lorsque plusieurs cockatrices sont rencontrées ensemble, elles font tout pour semer la confusion chez l'ennemi, n'hésitant pas à voler droit sur le visage de leurs adversaires pour les déconcentrer.

Pétrification (Sur). Toute créature frappée par l'attaque de morsure d'une cockatrice doit réussir un jet de Vigueur (DD 12) pour ne pas être instantanément pétrifiée. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution. La cockatrice est immunisée contre le contact pétrifiant de ses semblables. Par contre, les autres attaques pétrifiantes (regard de méduse, souffle de gorgone, sort de *pétrification*, etc.) l'affectent normalement.

Couatl

Extérieur (natif) de taille G

Dés de vie : 9d8+18 (58 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 18 m (bonne)

Classe d'armure : 21 (-1 taille, +3 Dex, +9 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +9/+17

Attaque : morsure (+12 corps à corps, 1d3+6 et venin)

Attaque à outrance : morsure (+12 corps à corps, 1d3+6 et venin)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : constriction (2d8+6), étreinte, facultés psioniques, sorts, venin

Particularités : forme éthérée, télépathie (27 m), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +8, Vol +10

Caractéristiques : For 18, Dex 16, Con 14, Int 17, Sag 19, Cha 17

Compétences : Acrobaties +15, Art de la magie +15 (+17 pour les parchemins), Concentration +14, Connaissances (deux au choix) +15, Détection +16, Diplomatie +17, Fouille +15, Perception auditive +16, Psychologie +16, Saut +0, Survie +4 (+6 pour suivre des traces), Utilisation d'objets magiques +15 (+17 pour les parchemins)

Dons : Dispense de composante matérielle^s, Esquive, Extension d'effet, Science de l'initiative, Vol stationnaire

Environnement : forêts chaudes

Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (3–6)

Facteur de puissance : 10

Trésor : normal

Alignement : toujours loyal bon

Évolution possible : 10–13 DV (taille G), 14–27 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : +7

Long de 3,50 mètres environ, il fait près de 5 mètres d'envergure pour un poids de 900 kg.

Il parle le commun, le draconien et le céleste, et a également le pouvoir de communiquer par télépathie.

Combat

Le couatl attaque rarement sans avoir été provoqué, encore qu'il s'en prenne systématiquement aux malfaisans surpris en flagrant délit. Il utilise son pouvoir de *détection des pensées* pour confirmer les soupçons qu'il peut éprouver envers une personne. Sa grande intelligence lui permet de s'appuyer sur ses points forts, en lançant des sorts de loin avant de venir au contact. Quand plusieurs couatls combattent ensemble, ils mettent au point une stratégie commune.

Constriction (Ext). Chaque fois qu'il remporte un test de lutte opposé, le couatl inflige 2d8+6 points de dégâts.

Étreinte (Ext). Pour pouvoir utiliser ce pouvoir, le couatl doit réussir une attaque de morsure sur une créature ne faisant pas plus de deux catégories de taille de plus que lui. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il agrippe son adversaire et peut utiliser son pouvoir de constriction.

Sorts. Le couatl lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 9. Il peut choisir ses sorts sur la liste des ensorceleurs, sur celle des prêtres et sur les listes des domaines suivants : Air, Bien et Loi. Tous ses sorts de prêtre et de domaine sont considérés comme des sorts profanes pour le couatl, et il n'a pas besoin de focaliseur divin pour les lancer.

Exemple de sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/7/4 ; DD de sauvegarde 15 + niveau de sort) : niveau 0 : destruction de morts-vivants, détection de la magie, hébéttement, lecture de la magie, lumière, rayon de givre, résistance, soins superficiels ; 1^{er} niveau : armure de mage, coup au but, endurance aux énergies destructives, mur de vent, protection contre le Chaos ; 2^e niveau : rayon ardent, silence, soins modérés, splendeur de l'aigle ; 3^e niveau : cercle magique contre le Mal, convocation de monstres III, état gazeux ; 4^e niveau : charme-monstre, liberté de mouvement.

Facultés psioniques (Sur). *Changement de plan* (DD 20), *détection de la Loi*, *détection de pensées* (DD 15), *détection du Bien*, *détection du Chaos*, *détection du Mal*, *invisibilité* et *métamorphose* (uniquement sur lui-même) à volonté. Niveau 9 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 16) ; effet initial : affaiblissement temporaire de 2d4 points de Force, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 4d4 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Forme éthérée (Sur). Comme le sort du même nom (niveau 16 de lanceur de sorts).

Télépathie (Sur). Le couatl peut communiquer mentalement avec toute créature ayant une valeur d'Intelligence dans un rayon de 27 mètres. La créature peut lui répondre si elle le souhaite ; le couatl et elle n'ont pas besoin de parler un langage commun pour se comprendre.

Créature céleste

Bien qu'elles ressemblent aux créatures vivant dans le plan Matériel, les créatures célestes résident dans les plans supérieurs, c'est-à-dire ceux du Bien. Elles sont plus belles et plus majestueuses que les habitants du plan Matériel.

Leur peau est souvent de la couleur d'un métal précieux (l'argent, l'or et le platine étant les couleurs les plus fréquentes). On les prend parfois pour des demi-célestes, êtres résultant de l'union entre un véritable céleste et une autre créature.

Création de créature céleste

L'archétype hérité « créature céleste » peut être ajouté à n'importe quelle créature tangible de type aberration, animal, créature magique, dragon, fée, géant, humanoïde, humanoïde monstrueux, plante ou vermine dont l'alignement est autre que mauvais (appelée ci-après « créature de base »).

La créature céleste conserve le profil et les pouvoirs de la créature de base, exception faite de ce qui suit. Même si son type change, il ne faut pas recalculer ses dés de vie, bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes ou points de compétences.

Taille et type. Animaux et vermines agrémentées de cet archétype deviennent des créatures magiques. Ces deux cas de figure exceptés, le type de la créature de base reste inchangé. La taille est inchangée. Les créatures célestes rencontrées dans le plan Matériel ont le sous-type extraplanaire.

Attaques spéciales. La créature céleste conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base et gagne la suivante.

Châtiment du Mal (Sur). Une fois par jour, la créature céleste peut porter une attaque contre un adversaire d'alignement mauvais avec un bonus aux dégâts égal à son nombre de DV (maximum +20).

Particularités. La créature céleste conserve toutes les particularités de la créature de base et gagne les suivantes.

- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Réduction des dégâts (voir table ci-dessous)
- Résistance à l'acide, au froid et à l'électricité (voir table ci-dessous)
- Résistance à la magie égale à 5 + son nombre de DV (25 maximum)

Dés de vie	Résistance à l'acide, au froid et à l'électricité	Réduction des dégâts
1–3	5	—
4–7	5	5/magie
8–11	10	5/magie
12 et plus	10	10/magie

Si la créature de base possède déjà l'une de ces particularités, appliquez la valeur qui l'avantage le plus.

Si la créature obtient une réduction des dégâts, ses armes naturelles sont considérées comme étant magiques pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Caractéristiques. Comme la créature de base, mais au moins 3 en Intelligence.

Environnement. Un plan d'alignement bon.

Facteur de puissance. Jusqu'à 3 DV, comme la créature de base ; de 4 à 7 DV, comme la créature de base +1 ; à partir de 8 DV, comme la créature de base +2.

Alignement. Toujours bon (loyal, neutre ou chaotique).

Ajustement de niveau. Comme la créature de base +2.

Créature fiélon

Bien qu'elles ressemblent aux créatures évoluant dans le plan Matériel, les créatures fiélons résident dans les plans inférieurs, vouées au Mal. Elles sont plus terrifiantes que les mortels qu'elles rappellent.

Création de créature fiélon

L'archétype hérité « créature fiélon » peut être ajouté à n'importe quelle créature tangible de type aberration, animal, créature magique, dragon, fée, géant, humanoïde, humanoïde monstrueux, plante, vase ou vermine dont l'alignement est autre que bon (appelée ci-après « créature de base »).

La créature fiélon conserve le profil et les pouvoirs de la créature de base, exception faite de ce qui suit. Même si son type change, il ne faut pas recalculer ses dés de vie, bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes ou points de compétences.

Taille et type. Animaux et vermines agrémentés de cet archétype deviennent des créatures magiques. Ces deux cas de figure exceptés, le type de la créature de base reste inchangé. La taille est inchangée. Les créatures fiélons rencontrées dans le plan Matériel ont le sous-type extraplanaire.

Attaques spéciales. La créature fiélon conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base et gagne la suivante.

Châtiment du Bien (Sur). Une fois par jour, la créature fiélon peut porter, contre un adversaire d'alignement bon, une attaque au cours de laquelle elle cause un supplément de dégâts égal à son nombre de DV (maximum +20).

Particularités. La créature fiélon conserve toutes les particularités de la créature de base et gagne les suivantes.

- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Réduction des dégâts (voir table ci-dessous)
- Résistance au feu et au froid (voir table ci-dessous)
- Résistance à la magie égale à 5 + son nombre de DV (25 maximum)

Dés de vie Résistance au feu et au froid Réduction des dégâts

1–3	5	—
4–7	5	5/magie
8–11	10	5/magie
12 et plus	10	10/magie

Si la créature de base possède déjà l'une de ces particularités, appliquez la valeur qui l'avantage le plus.
Si la créature obtient une réduction des dégâts, ses armes naturelles sont considérées comme étant magiques pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Caractéristiques. Comme la créature de base, mais au moins 3 en Intelligence.

Environnement. Un plan d'alignement mauvais.

Facteur de puissance. Jusqu'à 3 DV, comme la créature de base ; de 4 à 7 DV, comme la créature de base +1 ; à partir de 8 DV, comme la créature de base +2.

Alignement. Toujours mauvais (loyal, neutre ou chaotique).

Ajustement de niveau. Comme la créature de base +2.

Cthuul**Aberration (aquatique) de taille G**

Dés de vie : 11d8+44 (93 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 6 m

Classe d'armure : 22 (−1 taille, +3 Dex, +10 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +8/+17

Attaque : pinces (+12 corps à corps, 2d6+5)

Attaque à outrance : 2 pinces (+12 corps à corps, 2d6+5)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : constriction (3d6+5), étreinte, tentacules paralysants

Particularités : amphibie, immunité contre le poison, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +7, Vol +9

Caractéristiques : For 20, Dex 16, Con 18, Int 10, Sag 14, Cha 5

Compétences : Détection +11, Discréption +13, Natation +13, Perception auditive +11

Dons : Attaques réflexes, Combat en aveugle, Science de l'initiative, Vigilance

Environnement : marécages chauds

Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (2–5)

Facteur de puissance : 7

Trésor : 1/10^e de pièces, 50% de biens précieux, objets normaux

Alignement : généralement chaotique mauvais

Évolution possible : 12–16 DV (taille G), 17–33 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Cet ignoble hybride de crustacé, d'insecte et de serpent passe le plus clair de son temps tout ou partiellement immergé dans l'eau, attendant le passage de proies intelligentes qu'il pourra dévorer.

Bien qu'amphibie, il nage très mal et préfère évoluer sur la terre ferme ou dans une eau peu profonde. Un cthuul mesure 2,40 mètres de long et pèse 325 kg.

Les cthuuls parlent le commun (ou le commun des Profondeurs pour la variété souterraine).

Combat

Le cthuul aime se cacher dans une eau boueuse et attendre près du bord le passage d'une proie qu'il pourra attaquer par surprise.

S'il se retrouve face à plusieurs adversaires, il les broie entre ses pinces, puis en transfère un de ses pinces à ses tentacules. Il fait en sorte d'avoir toujours au moins une pince de libre. Si ses ennemis lui paraissent dangereux, il cesse de se préoccuper de ceux qu'il a paralysés ou tués pour se concentrer sur les survivants. Sinon, il commence à les dévorer avant la fin du combat.

Constriction (Ext). Chaque fois que le monstre remporte un test de lutte opposé, il inflige 3d6+5 points de dégâts.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le cthuul doit réussir une attaque de pince. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il agrippe son adversaire et peut utiliser son pouvoir de constriction. À partir du round suivant, il peut aussi décider de transférer sa victime vers ses tentacules.

Tentacules paralysants (Sur). Par une action de mouvement, le cthuul peut transférer une victime agrippée de sa pince à ses tentacules. Les tentacules peuvent maintenir une créature avec autant de force que les pinces, mais elles n'infligent pas de dégâts. Par contre, elles libèrent une sécrétion paralysante. La créature qu'elles emprisonnent doit réussir un jet de Vigueur (DD 19) par round sous peine d'être paralysée pendant 6 rounds. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution. Paralysée ou non, la victime subit 1d8+2 points de dégâts par round, infligés par les mandibules du cthuul.

Amphibie (Ext). Bien que les cthuuls soient aquatiques, ils peuvent survivre indéfiniment sur terre.

Compétences. Un cthuul bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests de Natation joués pour éviter un danger ou effectuer une action spéciale. Il peut toujours choisir de faire 10 sur ses tests de Natation même s'il est pressé ou menacé. Il peut utiliser l'action de course dans l'eau, à condition de nager en ligne droite.

Demi-céleste

Quelle que soit leur morphologie, les demi-célestes sont toujours beaux et fascinants. Quelque chose en eux affiche immanquablement leur parenté céleste : une peau dorée, des yeux brillants ou des ailes d'ange.

Création de demi-céleste

L'archétype hérité « demi-céleste » peut être ajouté à n'importe quelle créature vivante et tangible, possédant au moins 4 en Intelligence et dont l'alignement est autre que mauvais (appelée ci-après « créature de base »).

La créature céleste conserve le profil et les pouvoirs de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Type et taille. Le demi-céleste fait automatiquement partie de la famille des Extérieurs. Il ne faut pas recalculer ses dés de vie et bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes. Les demi-célestes sont par défaut des Extérieurs natifs. La taille est inchangée.

Vitesse de déplacement. Le demi-céleste a des ailes de plumes. Il vole deux fois plus vite qu'il ne se déplace sur la terre ferme (bonne manœuvrabilité), ou à la vitesse de vol de la créature de base, si elle est plus élevée.

Classe d'armure. L'armure naturelle de la créature de base augmente de +1.

Attaques spéciales. Le demi-céleste conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base et obtient les attaques suivantes.

Châtiment du Mal (Sur). Une fois par jour, un demi-céleste peut porter une attaque de corps à corps normale avec un bonus sur le jet de dégâts égal à son nombre de DV (maximum +20), si la cible est d'alignement mauvais.

Lumière du jour (Sur). Les demi-célestes peuvent employer ce pouvoir (identique au sort du même nom) à volonté.

Pouvoirs magiques. S'il a au moins 8 en Intelligence ou en Sagesse, le demi-céleste peut également utiliser les pouvoirs magiques suivants, en fonction de son nombre de DV. Tous ces pouvoirs sont cumulables, et par exemple, un dragonnet d'airain demi-céleste (4 DV) peut employer *bénédiction, protection contre le mal* ainsi que *aide et détection du Mal*. Sauf indication contraire, chaque pouvoir est utilisable une fois par jour. Le niveau de lanceur de sorts est égal au nombre de DV de la créature et les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

DV Pouvoirs

1–2	<i>Bénédiction, protection contre le Mal</i> (3 fois/jour)
3–4	<i>Aide, détection du Mal</i>
5–6	<i>Neutralisation du poison, soins importants</i>
7–8	<i>Châtiment sacré, guérison des maladies</i>
9–10	<i>Rejet du Mal</i>
11–12	<i>Parole sacrée</i>
13–	<i>Aura sacrée</i> (3 fois/jour), <i>sanctification</i>
14	
15–	<i>Symbol</i>
16	
17–	<i>Convocation de monstres IX</i> (célestes uniquement)
18	
19–	<i>Résurrection</i>
20	

Particularités. Le demi-céleste possède toutes les particularités de la créature de base plus les particularités suivantes.

- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Immunité contre les maladies.
- Résistance à l'acide, à l'électricité et au froid (10).
- Réduction des dégâts de 5/magie si 11 DV ou moins, ou de 10/magie si 12 DV ou plus.

- Les armes naturelles d'un demi-céleste sont considérées comme étant magiques pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

• Résistance à la magie égale au nombre de DV +10 (maximum 35).

- Bonus racial de +4 sur les jets de sauvegarde contre le poison.

Caractéristiques. Comme la créature de base, en ajoutant les bonus suivants : For +4, Dex +2, Con +4, Int +2, Sag +4, Cha +4.

Compétences. Le demi-céleste obtient des points de compétences comme un Extérieur, soit un total de (8 + modificateur d'Intelligence) x (nombre de DV +3). Les DV venant de niveaux de classes ne sont pas inclus dans ce calcul. Si le demi-céleste progresse dans une classe, il acquiert et dépense ses points de compétence normalement. Toutes les compétences apparaissant sur la liste de la créature de base sont considérées comme des compétences de classe, les autres étant des compétences hors classe.

Facteur de puissance. Jusqu'à 5 DV, comme la créature de base +1 ; de 6 à 10 DV, comme la créature de base +2 ; à partir de 11 DV, comme la créature de base +3.

Alignement. Toujours bon (loyal, neutre ou chaotique).

Ajustement de niveau. Comme la créature de base +4.

Demi-dragon

Les demi-dragons sont toujours plus redoutables que les autres membres de leur race, et leur aspect physique trahit leur filiation, puisqu'ils ont presque toujours des écailles, des traits allongés, des yeux de reptile et des dents et ongles (ou griffes) particulièrement allongés. Certains ont même des ailes.

Création de demi-dragon

L'archétype hérité « demi-dragon » peut être ajouté à n'importe quelle créature vivante et tangible (appelée ci-après « créature de base »). Il conserve le profil et les pouvoirs de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Type et taille. Le type du demi-dragon devient automatiquement dragon. Il ne faut pas recalculer ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes. La taille est inchangée.

Dés de vie. Les dés de vie raciaux augmentent d'une catégorie, jusqu'à un maximum de d12. Les dés de vie des niveaux de classe sont inchangés.

Vitesse de déplacement. Les demi-dragons de taille G ou plus ont des ailes et peuvent voler à deux fois leur vitesse de déplacement au sol (manceuvrabilité moyenne), ou à la vitesse de vol de la créature de base, si elle est plus élevée. Un demi-dragon de taille M ou plus petit n'a pas d'ailes.

Classe d'armure. L'armure naturelle de la créature de base augmente de +4.

Attaques. Un demi-dragon peut porter deux attaques de griffes et une attaque de morsure. Les griffes sont ses armes naturelles principales. Si la créature de base est capable de combattre à l'aide d'armes manufaturées, elle conserve cette capacité.

Lors d'une action d'attaque, un demi-dragon utilise une arme s'il en est capable et un coup de griffes dans le cas contraire.

Lors d'une action d'attaque à outrance, l'attaque principale d'un demi-dragon est portée avec une arme s'il en est capable et deux coups de griffes dans le cas contraire. Il peut ensuite mordre en tant qu'attaque secondaire. S'il utilise une arme mais garde une main libre, il peut porter une attaque de griffes en tant qu'attaque secondaire.

Dégâts. Le demi-dragon peut porter des attaques de griffes et de morsure. Si la créature de base est normalement incapable de se battre à l'aide de sa gueule ou de ses griffes, les dégâts qu'elle inflige sont indiqués sur la table ci-dessous. Par contre, si elle utilise déjà ces attaques en occasionnant des dégâts plus importants, conservez ses attaques normales.

Taille	Dégâts morsure	Dégâts griffes
Infime (I)	1	—
Minuscule (Min)	1d2	1
Très petite (TP)	1d3	1d2
Petite (P)	1d4	1d3
Moyenne (M)	1d6	1d4
Grande (G)	1d8	1d6
Très grande (TG)	2d6	1d8
Gigantesque (Gig)	3d6	2d6
Colossale (C)	4d6	3d6

Attaques spéciales. Le demi-dragon conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base et gagne un souffle dont la nature dépend de la race de son parent dragon (utilisable 1 fois par jour uniquement). Le souffle

du demi-dragon inflige 6d8 points de dégâts. Un jet de Réflexes (DD égal à 10 + 1/2 le nombre de DV raciaux du demi-dragon + le modificateur de Con du demi-dragon) permet de réduire les dégâts de moitié.

Race de dragon Souffle

Blanc	Cône (de 9 m) de froid
Bleu	Ligne (de 18 m) d'électricité
Noir	Ligne (de 18 m) d'acide
Rouge	Cône (de 9 m) de feu
Vert	Cône (de 9 m) de gaz corrosif (acide)
Airain	Ligne (de 18 m) de feu
Argent	Cône (de 9 m) de froid
Bronze	Ligne (de 18 m) d'électricité
Cuivre	Ligne (de 18 m) d'acide
Or	Cône (de 9 m) de feu

Particularités. Le demi-dragon conserve toutes les particularités de la créature de base, auxquelles s'ajoutent la vision dans le noir sur 18 mètres et la vision nocturne. Il est immunisé contre les effets de *sommeil* et de *paralysie*, ainsi que contre une autre forme d'attaque dépendant de son parent dragon :

Race de dragon	Immunité	Race de dragon	Immunité
Blanc	Froid	Airain	Feu
Bleu	Électricité	Argent	Froid
Noir	Acide	Bronze	Électricité
Rouge	Feu	Cuivre	Acide
Vert	Acide	Or	Feu

Caractéristiques. Comme la créature de base, en ajoutant les bonus suivants : For +8, Con +2, Int +2, Cha +2.

Compétences. Le demi-dragon obtient des points de compétences comme un dragon, soit un total de (6 + modificateur d'Intelligence) x (nombre de DV +3). Les DV venant de niveaux de classe ne sont pas inclus dans ce calcul. Si le demi-céleste progresse dans une classe, il acquiert et dépense ses points de compétence normalement. Toutes les compétences apparaissant sur la liste de la créature de base sont considérées comme des compétences de classe, les autres étant des compétences hors classe.

Environnement. Comme la créature de base ou la race de dragon.

Facteur de puissance. Comme la créature de base +2 (minimum 3).

Alignement. Comme la race de dragon.

Ajustement de niveau. Comme la créature de base +3.

Demi-fiélon

Quelle que soit leur forme, les demi-fiélons sont toujours hideux : ils peuvent être couverts d'écaillles noires, dégager une odeur pestilentielle, ou encore avoir des cornes, des yeux brillant d'un éclat rouge, des ailes de chauve-souris ou tout autre signe révélant leur nature maléfique.

Création de demi-fiélon

L'archétype hérité « demi-fiélon » peut être ajouté à n'importe quelle créature vivante et tangible possédant au moins 4 en Intelligence et dont l'alignement est autre que bon (appelée ci-après « créature de base »).

Une créature demi-fiélon conserve le profil et les pouvoirs de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Type et taille. Le type du demi-fiélon devient automatiquement Extérieur. Il ne faut pas recalculer ses dés de vie et bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes. Les demi-fiélons sont par défaut des Extérieurs natifs. La taille est inchangée.

Vitesse de déplacement. Un demi-fiélon a des ailes de chauve-souris, et peut voler à sa vitesse de déplacement au sol (manceuvrabilité moyenne), ou à la vitesse de vol de la créature de base, si elle est plus élevée.

Classe d'armure. L'armure naturelle de la créature de base augmente de +1.

Attaques. Un demi-fiélon peut porter deux attaques de griffes et une attaque de morsure. Les griffes sont ses armes naturelles principales. Si la créature de base est capable de combattre à l'aide d'armes manufacturées, elle conserve cette capacité.

Lors d'une action d'attaque, un demi-fiélon utilise une arme s'il en est capable et un coup de griffes dans le cas contraire.

Lors d'une action d'attaque à outrance, l'attaque principale d'un demi-fiélon est portée avec une arme s'il en est capable et deux coups de griffes dans le cas contraire. Il peut ensuite mordre en tant qu'attaque secondaire. S'il utilise une arme mais garde une main libre, il peut porter une attaque de griffes en tant qu'attaque secondaire.

Dégâts. Le demi-fiélon peut porter des attaques de griffes et de morsure. Si la créature de base est normalement incapable de se battre à l'aide de sa gueule ou de ses griffes, les dégâts qu'elle inflige sont indiqués sur la table ci-dessous. Par contre, si elle utilise déjà ces attaques en occasionnant des dégâts plus importants, conservez ses attaques normales.

Taille	Dégâts morsure	Dégâts griffes
Infime (I)	1	—
Minuscule (Min)	1d2	1
Très petite (TP)	1d3	1d2
Petite (P)	1d4	1d3
Moyenne (M)	1d6	1d4
Grande (G)	1d8	1d6
Très grande (TG)	2d6	1d8
Gigantesque (Gig)	3d6	2d6
Colossale (C)	4d6	3d6

Attaques spéciales. Le demi-fiélon conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base, et obtient les suivantes.

Châtiment du Bien (Sur). Une fois par jour, un demi-fiélon peut porter une attaque de corps à corps normale avec un bonus sur le jet de dégâts égal à son nombre de DV (maximum +20), si la cible est d'alignement bon.

Pouvoirs magiques. S'il a au moins 8 en Intelligence ou en Sagesse, le demi-fiélon peut utiliser les pouvoirs magiques suivants, en fonction de son nombre de DV. Tous ces pouvoirs sont cumulables et, par exemple, un demi-fiélon ayant 4 DV peut employer *ténèbres* et *profanation*. Sauf indication contraire, chaque pouvoir est utilisable une fois par jour. Le niveau de lanceur de sorts est égal au nombre de DV de la créature et les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Nivea Pouvoirs

u

1–2	<i>Ténèbres</i> (3 fois/jour)
3–4	<i>Profanation</i>
5–6	<i>Ténèbres maudites</i>
7–8	<i>Empoisonnement</i> (3 fois/jour)
9–10	<i>Contagion</i>
11–12	<i>Blasphème</i>
13–14	<i>Aura maudite</i> (3 fois/jour), <i>sanctification maléfique</i>
15–16	<i>Flétrissure</i>
17–18	<i>Convocation de monstres IX</i> (fiélons uniquement)
19–20	<i>Destruction</i>

Particularités. Le demi-fiélon possède toutes les particularités de la créature de base plus les particularités suivantes.

- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Immunité contre le poison.
- Résistance à l'acide, à l'électricité, au feu et au froid (10).
- Réduction des dégâts de 5/magie si 11 DV ou moins, ou de 10/magie si 12 DV ou plus.
- Les armes naturelles d'un demi-fiélon sont considérées comme étant magiques pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.
- Résistance à la magie égale au nombre de DV +10 (maximum 35).

Caractéristiques. Comme la créature de base, en ajoutant les bonus suivants : For +4, Dex +4, Con +2, Int +4, Sag +0, Cha +2.

Compétences. Le demi-fiélon obtient des points de compétences comme un Extérieur, soit un total de $(8 + \text{modificateur d'Intelligence}) \times (\text{nombre de DV} + 3)$. Les DV venant de niveaux de classes ne sont pas inclus dans ce calcul. Si le demi-fiélon progresse dans une classe, il acquiert et dépense ses points de compétence normalement. Toutes les compétences apparaissant sur la liste de la créature de base sont considérées comme des compétences de classe, les autres étant des compétences hors classe.

Environnement. Comme la créature de base ou le fiélon.

Facteur de puissance. Jusqu'à 4 DV, comme la créature de base +1 ; de 5 à 10 DV, comme la créature de base +2 ; à partir de 11 DV, comme la créature de base +3.

Alignement. Toujours mauvais (loyal, neutre ou chaotique).

Ajustement de niveau : +4

Démon

Les démons sont une race originaire d'un plan du Mal. Ils sont l'incarnation de la férocité et attaquent toutes les créatures qu'ils rencontrent, y compris les autres démons, par pur plaisir du combat.

Traits des démons. La plupart des démons possèdent les traits suivants, à moins que le contraire ne soit noté dans leur description.

- Immunité contre l'électricité et le poison.
- Résistance de 10 points à l'acide, au feu et au froid.
- *Convocation (Mag).* La plupart des démons peuvent s'appeler mutuellement (les chances de succès et le type de démon convoqué sont indiqué dans leur description). Cependant, ils rechignent à utiliser cette faculté, qui fait d'eux les obligés du ou des démons qui répondent à leur appel. En règle générale, ils ne s'en servent que quand leur vie est en jeu.
- Télépathie.

Sauf indication contraire, tous les démons parlent l'abyssal, le céleste et le draconien.

Babau

Extérieur (Chaos, extraplanéaire, Mal) de taille M

Dés de vie : 7d8+35 (66 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 19 (+1 Dex, +8 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +7/+12

Attaque : griffes (+12 corps à corps, 1d6+5)

Attaque à outrance : 2 griffes (+12 corps à corps, 1d6+5), morsure (+7 corps à corps, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+2d6), *convocation de démons*, pouvoirs magiques

Particularités : immunité contre l'électricité et le poison, mucus protecteur, réduction des dégâts (10/fer froid ou Bien), résistance à l'acide, au feu et au froid (10), résistance à la magie (14), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +10, Vol +6

Caractéristiques : For 21, Dex 12, Con 20, Int 14, Sag 13, Cha 16

Compétences : Crochetage +11, Déguisement +13, Déplacement silencieux +19, Désamorçage/sabotage +12, Discrétion +19, Escalade +15, Escamotage +11, Évasion +11, Fouille +20, Maîtrise des cordes +1 (+3 pour ligoter), Perception auditive +19, Survie +1 (+3 pour suivre des traces)

Dons : Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement

Environnement : un plan d'alignement chaotique mauvais

Organisation sociale : solitaire ou groupe (3-6)

Facteur de puissance : 6

Trésor : normal

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 8-14 DV (taille G), 15-21 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Un babau mesure 1,80 mètre de haut et pèse environ 70 kg.

Combat

Les babaus sont rusés et discrets. Ils attaquent d'abord l'ennemi le plus puissant, en espérant ainsi éliminer rapidement les véritables menaces pour pouvoir jouer avec la piéaille plus tard. Tendre une embuscade leur permet de profiter de leurs attaques sournoises sur chacune de leurs attaques multiples.

Les armes naturelles du babau, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement chaotique et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Attaque sournoise (Ext). Au même titre qu'un roublard, un babau peut porter des attaques sournoises lorsque son adversaire perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA ou quand il le prend en tenaille, infligeant alors +2d6 points de dégâts supplémentaires.

Convocation de démons (Mag). Une fois par jour, un babau peut tenter d'en appeler un autre avec 40% de chances de succès. Ce pouvoir est équivalent à un sort du 3^e niveau.

Pouvoirs magiques. Détection de l'invisibilité, dissipation de la magie, téléportation suprême (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) et ténèbres. Niveau 7 de lanceur de sorts.

Mucus protecteur (Sur). Un mucus rouge gélatineux recouvre la peau du babau. Toute arme entrant en contact avec ce mucus corrosif subit 1d8 points de dégâts d'acide (ces dégâts ignorent la solidité de l'arme). Une arme magique a droit à un jet de Réflexes (DD 18) pour annuler cet effet. Les créatures qui frappent le babau à mains nues, à l'aide d'une arme naturelle ou d'un sort de contact subissent elles aussi ces dégâts (jet de Réflexes DD 18 pour annuler). Les DD de sauvegarde sont liés à la Constitution.

Compétences. Le babau bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests de Déplacement silencieux, Discréption, Fouille et Perception auditive.

Balor

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille G

Dés de vie : 20d8+200 (290 pv)

Initiative : +11

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 27 m (bonne)

Classe d'armure : 35 (-1 taille, +7 Dex, +19 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 28

Attaque de base/lutte : +20/+36

Attaque : épée longue +1 vorpale (+33 corps à corps, 2d6+8/19–20)

Attaque à outrance : épée longue +1 vorpale (+31/+26/+21/+16 corps à corps, 2d6+8/19–20), fouet +1 de feu (+30/+25 corps à corps, 1d4+4 et 1d6 de feu et enchevêtement) ; ou 2 coups (+31 corps à corps, 1d10+7)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m (6 m avec son fouet +1 de feu)

Attaques spéciales : convocation de démons, enchevêtement, épée vorpale, pouvoirs magiques, spasmes d'agonie

Particularités : corps enflammé, immunité contre l'électricité, le feu et le poison, réduction des dégâts (15/fer froid et Bien), résistance à l'acide et au froid (10), résistance à la magie (28), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision lucide

Jets de sauvegarde : Réf +19, Vig +22, Vol +19

Caractéristiques : For 35, Dex 25, Con 31, Int 24, Sag 24, Cha 26

Compétences : Art de la magie +30 (+32 pour les parchemins), Bluff +31, Concentration +33, Connaissances (deux au choix) +30, Déguisement +8 (+10 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +30, Détection +38, Diplomatie +35, Discréption +26, Fouille +30, Intimidation +33, Perception auditive +38, Psychologie +20, survie +7 (+9 pour suivre des traces), Utilisation d'objet magique +31 (+33 pour les parchemins)

Dons : Arme de prédilection (épée longue), Attaque en puissance, Combat à deux armes, Enchaînement, Pouvoir magique rapide (*télékinésie*), Science de l'initiative, Science du combat à deux armes

Environnement : un plan d'alignement chaotique mauvais

Organisation sociale : solitaire ou groupe mixte (1 balor, 1 marilith et 2–5 hezrous)

Facteur de puissance : 20

Trésor : pièces normales, bien précieux normaux (x2) plus fouet, objets normaux plus épée longue +1 vorpale et fouet +1 de feu

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 21–30 DV (taille G), 31–60 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Haut de plus de 3,50 mètres, un balor a la peau rouge sombre et pèse environ 2,25 tonnes.

Combat

Le balor adore combattre à l'aide de son épée et de son fouet. Si ses ennemis lui résistent, il se téléporte à distance pour pouvoir utiliser ses pouvoirs magiques.

Le fouet +1 de feu du balor est une arme flexible, possédant de nombreuses queues se terminant par des crochets, des pointes ou des boules. L'arme inflige des dégâts tranchants et contondants, ainsi que des dégâts de feu.

Les armes naturelles du balor, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement chaotique et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Convocation de démons (Mag). Une fois par jour, il peut appeler 4d10 dretchs, 1d4 hezrous, 1 glabrezu, 1 nalfeshnie, 1 marilith ou 1 autre balor (succès automatique). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 9^e niveau.

Enchevêtement (Ext). Le fouet +1 de feu du balor s'enroule autour de ses adversaires un peu à la façon d'un filet. Il possède 20 points de résistance. Le fouet n'a pas besoin d'être replié. Si l'attaque réussit, le balor et sa cible effectuent immédiatement un test de Force opposé. Si le démon l'emporte, il attire sa victime au contact de

son corps enflammé (voir ci-dessous). Par la suite, le personnage reste collé au balor tant qu'il n'a pas réussi à échapper au fouet.

Épée vorpale (Sur). Chaque balor est également équipé d'une *épée longue +1 vorpale* dont la lame ressemble à des flammes ou à un éclair.

Pouvoirs magiques. *Aliénation mentale* (DD 25), *aura maudite* (DD 26), *blasphème* (DD 25), *dissipation suprême*, *domination universelle* (DD 27), *mot de pouvoir étourdissant*, *télékinésie* (DD 23) et *téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) à volonté ; *implosion* (DD 27) et *tempête de feu* (DD 27) 1 fois par jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Spasmes d'agonie (Ext). Si on le tue, le balor explode dans une lueur éblouissante, infligeant 100 points de dégâts dans un rayon de 30 mètres (jet de Réflexes DD 30 pour demi-dégâts). Cette explosion détruit automatiquement les armes du balor. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Corps enflammé (Sur). Le corps du balor est entouré de flammes ardentes. Toute créature l'agrippant subit 4d6 points de dégâts de feu par round.

Vision lucide (Sur). Le balor bénéficie en permanence d'un effet de vision lucide, comme le sort du même nom (niveau 20 de lanceur de sorts).

Compétences. Le balor bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection et de Perception auditive.

Tactique round par round

La force du balor réside dans les attaques à distance, grâce à ses pouvoirs magiques.

Avant le combat. Aura maudite.

Round 1. Si le balor estime être face à une opposition conséquente, *tempête de feu* ou *implosion*, ainsi qu'une télékinésie à activation rapide. Il peut également convoquer de l'aide. Dans les autres cas, il conserve ses pouvoirs à utilisation unique et lance un *blasphème*.

Round 2. Aliénation mentale ou mot de pouvoir étourdissant.

Round 3. Attaque à outrance au corps à corps, y compris un enchevêtrement à l'aide du fouet.

Round 4. Reprend des distances par *téléportation* ou en volant, avec un adversaire entravé par le fouet.

Reprendre au round 1 et répéter.

Lorsqu'un balor souhaite repousser ou neutraliser des adversaires sans les tuer, il utilise des formes d'attaques moins létales.

Avant le combat. Aura maudite.

Round 1. Domination universelle.

Round 2. Mot de pouvoir étourdissant.

Round 3. Aliénation mentale ou télékinésie destinées à neutraliser ou éloigner un ennemi dangereux.

Round 4. Reprend des distances par *téléportation* ou en volant. Reprendre au round 1 et répéter.

Bébith

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille TG

Dés de vie : 12d8+96 (150 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), escalade 6 m

Classe d'armure : 22 (-2 taille, +1 Dex, +13 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 21

Attaque de base/lutte : +12/+29

Attaque : morsure (+19 corps à corps, 2d6+9 et venin) ; ou toile (+11 distance)

Attaque à outrance : morsure (+19 corps à corps, 2d6+9 et venin), 2 lames (+14 corps à corps, 2d4+4) ; ou toile (+11 distance)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : destruction d'armure, toile, venin

Particularités : changement de plan, réduction des dégâts (10/Bien), odorat, télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +16, Vol +9

Caractéristiques : For 28, Dex 12, Con 26, Int 11, Sag 13, Cha 13

Compétences : Déplacement silencieux +16, Détection +16, Diplomatie +3, Discréption +16, Escalade +24, Fouille +15, Perception auditive +16, Psychologie +16, Saut +28, Survie +1 (+3 pour suivre des traces)

Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Pistage, Science de l'initiative, Science de la lutte

Environnement : un plan d'alignement chaotique mauvais

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 10

Trésor : aucun

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 13–18 DV (taille TG), 19–36 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Le babilith est une énorme araignée démoniaque qui se nourrit d'autres démons. Un babilith a un corps de la taille d'un cheval de trait, et ses longues pattes couvrent plus de 4 mètres de diamètre. Il pèse plus de deux tonnes.

Il comprend l'abyssal, langue qu'il est par contre incapable de parler. Ses facultés télépathiques lui permettent de converser en silence avec ses semblables.

Combat

Le babilith attaque tous les êtres vivants qu'il rencontre. En règle générale, il choisit une cible et concentre toutes ses attaques sur elle, utilisant ses toiles pour la séparer de ses compagnons. Si jamais un babilith se trouve face à des adversaires plus coriaces que lui, il tente d'en mordre un ou deux, puis fuit le temps que le venin fasse son effet.

Les armes naturelles du babilith, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement chaotique et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Destruction d'armure (Ext). Si un babilith réussit deux attaques de griffes sur le même adversaire, il réduit en lambeaux toute armure portée par sa victime. Cette attaque inflige 4d6+18 points de dégâts à l'armure de l'adversaire. Ce pouvoir est sans effet sur les créatures ne portant pas d'armure. Une armure réduite à 0 point de résistance est détruite et inutilisable. Les armures endommagées peuvent être réparées par un test réussi d'Artisanat (fabrication d'armure).

Toile (Ext). Quatre fois par jour, le babilith peut lancer des toiles à partir de son abdomen. Cette attaque est similaire à l'utilisation d'un filet, à quelques exceptions près : sa portée est de 9 mètres avec un facteur de portée de 3 mètres. Cette attaque est utilisable sur les créatures de taille Gig ou plus petites. La toile fixe la créature sur place, ce qui lui interdit tout mouvement.

Il est aussi difficile de les déchirer à l'aide d'un test de Force que de leur échapper en réussissant un test d'Évasion (DD de 24 dans les deux cas). Le DD de ces tests est lié à la Constitution. La toile possède 14 points de résistance et une solidité de 0. Enfin, elles ont 75% de chances de ne pas prendre feu au contact des flammes (jouez le jet de pourcentage chaque round).

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 24) ; effet affaiblissement : perte temporaire de 1d6 points de Constitution, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Constitution.

Le venin de babilith est très rapidement dénaturé au contact de l'air. Il devient presque aussitôt inoffensif et il est donc impossible de le récupérer pour s'en servir par la suite. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Changement de plan (Sur). Ce pouvoir n'affecte que le babilith. Ce point excepté, il fonctionne comme le sort du même nom (niveau 12 de lanceur de sorts).

Compétences. La carapace tachetée de ce monstre lui confère un bonus racial de +8 aux tests de Discréption.

Dretch

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille P

Dés de vie : 2d8+4 (13 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 16 (+1 taille, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +2/-1

Attaque : griffes (+4 corps à corps, 1d6+1)

Attaque à outrance : 2 griffes (+4 corps à corps, 1d6+1), morsure (+2 corps à corps, 1d4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : *convocation de démons*, pouvoirs magiques

Particularités : immunité contre l'électricité et le poison, réduction des dégâts (5/fer froid ou Bien), résistance à l'acide, au feu et au froid (10), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +5, Vol +3

Caractéristiques : For 12, Dex 10, Con 14, Int 5, Sag 11, Cha 11

Compétences : Déplacement silencieux +5, Détection +5, Discréption +9, Fouille +2, Perception auditive +5, Survie +0 (+2 pour suivre des traces)

Dons : Attaques multiples

Environnement : un plan d'alignement chaotique mauvais

Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (2–4), bande (6–15) ou nuée (10–40)

Facteur de puissance : 2

Trésor : aucun

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 3–6 DV (taille P)

Ajustement de niveau : +2

Il fait environ 1,20 mètre de haut et pèse 30 kg.

Le dretch est incapable de parler, mais il peut communiquer par télépathie.

Combat

Les dretches sont des combattants lents et stupides, ce qui les rend peu redoutables. En combat singulier, ils comptent sur leur réduction des dégâts pour rester en vie. En groupe, leur nombre, souvent très important, constitue leur seule force et ils appellent aussitôt d'autres dretches au moindre signe de combat. Ils s'enfuient si l'ennemi leur paraît trop dangereux, sauf si d'autres démons plus puissants sont là pour les obliger à combattre. Les dretches redoutent encore plus les autres démons que la mort.

Les armes naturelles du dretch, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement chaotique et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Convocation de démons (Mag). Une fois par jour, un dretch peut tenter d'en appeler un autre (35% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 1^e niveau.

Pouvoirs magiques. *Effroi* (DD 12) et *nuage nauséabond* (DD 13) 1 fois par jour. Niveau 2 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Télépathie (Sur). Le dretch peut communiquer mentalement avec toute créature parlant l'abyssal dans un rayon de 30 mètres.

Glabrezu

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille TG

Dés de vie : 12d8+120 (174 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 27 (−2 taille, +19 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 27

Attaque de base/lutte : +12/+30

Attaque : pince (+20 corps à corps, 2d8+10)

Attaque à outrance : 2 pinces (+20 corps à corps, 2d8+10), 2 griffes (+18 corps à corps, 1d6+5), morsure (+18 corps à corps, 1d8+5)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m

Attaques spéciales : *convocation de démons*, étreinte, pouvoirs magiques

Particularités : immunité contre l'électricité et le poison, réduction des dégâts (10/Bien), résistance à l'acide, au feu et au froid (10), résistance à la magie (21), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision lucide

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +18, Vol +11

Caractéristiques : For 31, Dex 10, Con 31, Int 16, Sag 16, Cha 20

Compétences : Art de la magie +18, Bluff +22, Concentration +25, Connaissances (deux au choix) +18, Déguisement +5 (+7 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +18, Détection +26, Diplomatie +9, Discrétion +2, Fouille +18, Intimidation +24, Perception auditive +26, Psychologie +18, Survie +3 (+5 pour suivre des traces)

Dons : Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement, Persuasion, Succession d'enchaînements

Environnement : un plan d'alignement chaotique mauvais

Organisation sociale : solitaire ou groupe mixte (1 glabrezu, 1 succube et 2–5 vrocks)

Facteur de puissance : 13

Trésor : pièces normales, bien précieux normaux (x2), objets normaux

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 13–18 DV (taille TG), 19–36 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Tout comme le succube, le glabrezu a comme mission de tenter les mortels afin de les inciter à se damner, mais lui préfère leur offrir le pouvoir plutôt que la passion charnelle.

Le glabrezu a des yeux violettes qui percent l'âme et la couleur sa peau varie du rouge sombre au noir de jais. Un glabrezu mesure 4,50 mètres de haut et pèse environ 2,75 tonnes.

Combat

Le glabrezu préfère user de subterfuges plutôt que de combattre de face. Mais si la ruse ne suffit pas à fourvoyer l'adversaire, il sait faire preuve d'une grande violence. Il entame par une *confusion*, poursuit par des attaques de corps à corps et espère achever par un *marteau du Chaos* ou un *ténèbres maudite*.

Les armes naturelles du glabrezu, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement chaotique et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Convocation de démons (Mag). Une fois par jour, le glabrezu peut tenter d'appeler 4d10 dretches ou 1d2 vrocks (50% de chances de succès), ou 1 autre glabrezu (avec 20% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 4^e niveau.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le glabrezu doit réussir une attaque de pince sur une créature de taille M ou moins. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Pouvoirs magiques. *Confusion* (DD 19), *dissipation de la magie*, *image miroir*, *inversion de la gravité* (DD 22), *marteau du Chaos* (DD 19), *téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) et *ténèbres maudites* (DD 19) à volonté ; *mot de pouvoir étourdissant* 1 fois par jour. Niveau 14 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Une fois par mois, un glabrezu peut accorder un *souhait* à un humanoïde mortel. Le démon utilise ce pouvoir pour offrir de satisfaire les désirs de sa proie, mais à moins que le *souhait* ne consiste à amener la misère et la souffrance sur le monde, le glabrezu exigera en paiement un acte profondément malveillant ou un sacrifice d'importance.

Vision lucide (Sur). Le glabrezu bénéficie en permanence des effets du sort *vision lucide* (niveau 12 de lanceur de sorts).

Compétences. Le glabrezu bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection et de Perception auditive.

Hezrou

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille G

Dés de vie : 10d8+93 (138 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 23 (-1 taille, +14 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +10/+19

Attaque : morsure (+14 corps à corps, 4d4+5)

Attaque à outrance : morsure (+14 corps à corps, 4d4+5), 2 griffes (+9 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : *convocation de démons*, étreinte, pouvoirs magiques, puanteur

Particularités : immunité contre l'électricité et le poison, réduction des dégâts (10/Bien), résistance à l'acide, au feu et au froid (10), résistance à la magie (19), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +16, Vol +9

Caractéristiques : For 21, Dex 10, Con 29, Int 14, Sag 14, Cha 18

Compétences : Art de la magie +15, Concentration +22, Déplacement silencieux +12, Détection +23, Discréption +13, Escalade +18, Évasion +13, Fouille +15, Intimidation +17, Maîtrise des cordes +0 (+2 pour ligoter), Perception auditive +23, Survie +2 (+4 pour suivre des traces)

Dons : Attaque en puissance, Combat en aveugle, Enchaînement, Robustesse

Environnement : un plan d'alignement chaotique mauvais

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-4)

Facteur de puissance : 11

Trésor : normal

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 11-15 DV (taille G), 16-30 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : +9

Il se déplace indifféremment à deux ou quatre pattes, mais combat toujours dressé sur ses pattes arrière.

Le hezrou fait un peu plus de 2 mètres de haut et pèse environ 375 kg.

Combat

Le hezrou aime encore plus se battre au corps à corps que le vrock. Il se jette sans attendre au contact de l'ennemi, afin que la puanteur qui l'environne puisse lui conférer l'avantage le plus rapidement possible. Il commence habituellement une bataille par un *blasphème*, puis irrégulièrement d'un *marteau du Chaos* ou d'un *ténèbres maudites*, selon l'alignement de ses ennemis.

Les armes naturelles du hezrou, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement chaotique et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Convocation de démons (Mag). Une fois par jour, il peut tenter d'appeler 4d10 dretches ou 1 autre hezrou (35% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 4^e niveau.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le hezrou doit réussir ses deux attaques de griffe sur le même adversaire. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Pouvoirs magiques. Marteau du Chaos (DD 18), téléportation suprême (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) et ténèbres maudites (DD 18) à volonté ; blasphème (DD 21) et état gazeux 3 fois par jour. Niveau 13 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Puanteur (Ext). Chaque fois qu'il se trouve en situation de combat, la peau du hezrou sécrète un liquide toxique à l'odeur nauséabonde. Toutes les créatures situées dans un rayon de 3 mètres (démon excepté) doivent réussir un jet de Vigueur (DD 24) sous peine d'être prises de nausée tant qu'elles se trouvent dans la zone affectée et pendant 1d4 rounds après qu'elles en sont sorties. Quiconque réussit son jet de sauvegarde est tout de même fiévreux tant qu'il se trouve dans la zone d'effet, mais la puanteur de ce hezrou ne peut plus l'affecter pendant une journée entière. Les sorts *ralentissement du poison* et *neutralisation du poison* annulent les effets de cette odeur. Les créatures immunisées contre les effets du poison ne sont pas affectées par la puanteur et les bonus aux sauvegardes contre le poison s'appliquent contre la puanteur. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. Cette créature bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection et de Perception auditive.

Horreur chasseresse

Créature artificielle de taille TG

Dés de vie : 10d10+80 (135 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 21 (-2 taille, +3 Dex, +10 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +7/+25

Attaque : griffes (+15 corps à corps, 2d6+10), rayon oculaire (+8 contact à distance)

Attaque à outrance : 4 griffes (+15 corps à corps, 2d6+10), morsure (+10 corps à corps, 1d8+5), rayon oculaire (+8 contact à distance)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : *détection de cible*, étreinte, rayons oculaire

Particularités : créature artificielle, guérison accélérée (5), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +3, Vol +3

Caractéristiques : For 31, Dex 17, Con —, Int —, Sag 11, Cha 1

Compétences : —

Dons : —

Environnement : un plan d'alignement chaotique mauvais

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 11

Trésor : aucun

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 11–15 DV (taille TG), 16–30 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Une horreur chasseresse est spécialisée dans la recherche d'objets égarés ou désirés, comme les esclaves évadés et des ennemis de son maître. Une horreur chasseresse a la taille d'un taureau, ses pattes couvrant plus de 4 mètres d'envergure. Elle pèse environ 3,25 tonnes.

Combat

L'horreur chasseresse se bat surtout à l'aide de ses quatre pattes griffues et de sa gueule, mais ses rayons oculaires constituent de loin son arme la plus terrible.

Détection de cible (Mag). Quand on lui ordonne de retrouver une personne ou un objet, l'horreur chasseresse se dirige automatiquement vers sa cible, comme si elle était guidée en permanence par le sort *localisation suprême*. La créature donnant l'ordre doit avoir vu la créature à rechercher (ou avoir un objet lui appartenant) ou doit avoir touché l'objet à rechercher. Ce pouvoir est équivalent à un sort du 8^e niveau.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'horreur chasseresse doit réussir une attaque de morsure. Elle peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle agrippe son adversaire et le maintient prisonnier entre ses mandibules. C'est de cette manière qu'elle ramène ce qu'on l'envoie chercher.

Rayons oculaires (Sur). Les quatre yeux de l'horreur chasseresse sont capables de tirer autant de rayons différents, qui tous ont une portée de 30 mètres. Chaque round, le démon peut utiliser un de ses yeux, chaque œil ne pouvant toutefois servir qu'une fois tous les 4 rounds. L'horreur chasseresse peut attaquer normalement au corps à corps au cours d'un round où elle utilise ses yeux. Tous les jets de sauvegarde ont un DD de 18. Le DD de sauvegarde est lié à la Dextérité.

Les quatre yeux ont les pouvoirs suivants :

Électricité. Inflige 12d6 points de dégâts d'électricité à la cible (jet de Réflexes pour demi-dégâts).

Feu. Inflige 12d6 points de dégâts de feu à la cible (jet de Réflexes pour demi-dégâts).

Froid. Inflige 12d6 points de dégâts de froid à la cible (jet de Réflexes pour demi-dégâts).

Pétrification. La cible doit réussir un jet de Vigueur pour ne pas être transformée en pierre de façon permanente.

Marilith

Extérieur (Chaos, extraplanéaire, Mal) de taille G

Dés de vie : 16d8+144 (216 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 29 (-1 taille, +4 Dex, +16 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 25

Attaque de base/lutte : +16/+29

Attaque : épée longue (+25 corps à corps, 2d6+9/19–20) ; ou coup (+24 corps à corps, 1d8+9) ; ou queue (+24 corps à corps, 4d6+4)

Attaque à outrance : épée longue principale (+25/+20/+15/+10 corps à corps, 2d6+9/19–20), 5 épées longues secondaires (+25 corps à corps, 2d6+4/19–20), queue (+22 corps à corps, 4d6+4) ; ou 6 coups (+24 corps à corps, 1d8+9), queue (+22 corps à corps, 4d6+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : constriction (4d6+13), *convocation de démons*, étreinte, pouvoirs magiques

Particularités : immunité contre l'électricité et le poison, réduction des dégâts (10/Bien et fer froid), résistance à l'acide, au feu et au froid (10), résistance à la magie (25), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision lucide

Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +19, Vol +14

Caractéristiques : For 29, Dex 19, Con 29, Int 18, Sag 18, Cha 24

Compétences : Art de la magie +23 (+25 pour les parchemins), Bluff +26, Concentration +28, Déplacement silencieux +23, Détection +31, Déguisement +7 (+9 pour tenir un rôle), Diplomatie +30, Discréption +19, Fouille +23, Intimidation +28, Perception auditive +31, Psychologie +23, Survie +4 (+6 pour suivre des traces), Utilisation d'objets magiques +26 (+28 pour les parchemins)

Dons : Arme de prédilection (épée longue), Attaque en puissance, Attaques multiples, Attaques réflexes, Combat à plusieurs armes, Enchaînement, Expertise du combat

Environnement : un plan d'alignement chaotique mauvais

Organisation sociale : solitaire ou paire

Facteur de puissance : 17

Trésor : pièces normales, bien précieux normaux (x2), objets normaux plus 1d4 armes magiques

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 17–20 DV (taille G), 21–48 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Une marilith tient généralement une épée longue dans chacune de ses six mains, qu'elle orne fréquemment de bracelets.

Elle fait dans les 2,70 mètres de haut et mesure près de 6 mètres de la tête à l'extrémité de la queue. Elle pèse environ 2 tonnes.

Combat

Même si la marilith excelle dans la stratégie et les combats d'armée, elle adore l'affrontement physique et ne manque jamais une occasion de démontrer sa puissance. Chacun de ses six bras peut manier une arme différente, et elle bénéficie de trois attaques supplémentaires portées avec l'arme de son bras principal. Elle se rue rarement au combat, préférant rester en retrait le temps d'évaluer la situation. Elle fait toujours en sorte de tirer le meilleur parti du terrain et des faiblesses que montrent ses adversaires.

Les armes naturelles de la marilith, ainsi que les armes manufacturées qu'elle utilise, sont considérées comme étant d'alignement chaotique et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Constriction (Ext). Une marilith inflige 4d6+13 points de dégâts chaque fois qu'elle remporte un test de lutte opposé. De plus, la victime doit réussir un jet de Vigueur (DD 27) pour ne pas perdre connaissance tant que les anneaux lui coupent le souffle, puis pendant 2d4 rounds après avoir été relâchée. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

Convocation de démons (Mag). Une fois par jour, la marilith peut tenter d'appeler 4d10 dretchs ou 1d4 hezrous (avec 50% de chances de succès) ou 1 nalfeshnie ou 1 autre marilith (avec 20% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 5^e niveau.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la marilith doit réussir une attaque de queue. Elle peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle agrippe son adversaire et peut utiliser son pouvoir de constriction.

Pouvoirs magiques. *Arme alignée, arme magique, aura maudite* (DD 25), *barrière de lames* (DD 23), *détection de l'invisibilité, métamorphose, projection d'image* (DD 23), *télékinésie* (DD 22) et *téléportation suprême* (uniquement elle-même et 25 kg d'objets) à volonté. Niveau 16 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Vision lucide (Sur). La marilith bénéficie en permanence des effets du sort *vision lucide* (niveau 16 de lanceur de sorts).

Compétences. La marilith bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection et de Perception auditive.

Dons. Combinés à ces facultés naturelles, le don de Combat à plusieurs armes lui permet d'attaquer avec tous ses bras en même temps sans subir le moindre malus au jet d'attaque.

Nalfeshnie

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille TG

Dés de vie : 14d8+112 (175 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 12 m (médiocre)

Classe d'armure : 27 (-2 taille, +1 Dex, +18 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 26

Attaque de base/lutte : +14/+29

Attaque : morsure (+20 corps à corps, 2d8+7)

Attaque à outrance : morsure (+20 corps à corps, 2d8+7), 2 griffes (+17 corps à corps, 1d8+3)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m

Attaques spéciales : *convocation de démons*, pouvoirs magiques, spectre abyssal

Particularités : immunité contre l'électricité et le poison, réduction des dégâts (10/Bien), résistance à l'acide, au feu et au froid (10), résistance à la magie (22), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision lucide

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +17, Vol +15

Caractéristiques : For 25, Dex 13, Con 27, Int 22, Sag 22, Cha 20

Compétences : Art de la magie +25 (+27 pour les parchemins), Bluff +22, Concentration +25, Connaissances (mystères) +23, Déguisement +5 (+7 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +18, Détection +31, Diplomatie +26, Discréption +10, Fouille +23, Intimidation +22, Perception auditive +31, Psychologie +23, Survie +6 (+8 pour suivre des traces), Utilisation d'objets magiques +22 (+24 pour les parchemins)

Dons : Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement, Science de la bousculade

Environnement : un plan d'alignement chaotique mauvais

Organisation sociale : solitaire ou groupe mixte (1 nalfeshnie, 1 hezrou et 2–5 vrocks)

Facteur de puissance : 14

Trésor : pièces normales, bien précieux normaux (x2), objets normaux

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 15–20 DV (taille TG), 21–42 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Le nalfeshnie vole malgré la taille ridicule de ses ailes. Il mesure plus de 6 mètres de haut et pèse 4 tonnes.

Combat

Tant qu'il se remplit son devoir de juge de l'au-delà, le nalfeshnie répugne à combattre, activité qu'il juge indigne de lui. Cela étant, il est souvent incapable de résister à l'instinct sanguinaire des démons. Sa tactique favorite consiste à mettre ses adversaires hors de combat à l'aide de son pouvoir de spectre abyssal, puis à les massacrer alors qu'ils sont incapables de se défendre.

Les armes naturelles du nalfeshnie, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement chaotique et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Convocation de démons (Mag). Deux fois par jour, le nalfeshnie peut tenter d'appeler 1d4 vrocks, 1d4 hezrous ou 1 glabrezu (avec 50% de chances de succès) ou 1 autre nalfeshnie (avec 20% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 5^e niveau.

Pouvoirs magiques. *Appel de la foudre* (DD 18), *aura maudite* (DD 23), *débilité* (DD 20), *dissipation suprême, lenteur* (DD 18) et *téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) à volonté. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Spectre abyssal (Sur). Trois fois par jour, le nalfeshnie peut s'entourer d'un halo de lumière maudite, c'est-à-dire un arc-en-ciel regroupant toutes les couleurs du spectre abyssal. Le round suivant, cette aura se transforme en rayons frappant quiconque se trouve à 18 mètres ou moins. Toutes les créatures affectées doivent réussir un jet de Volonté (DD 22) pour éviter d'être hébétées pendant 1d10 rounds, tandis que leurs pires craintes se bousculent dans leur esprit. En cas d'attaque, elles conservent leur éventuel bonus de Dextérité à la CA (ainsi

que celui de leur bouclier), mais sont incapables d'agir. Tous les démons sont immunisés contre cet effet. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Vision lucide (Sur). Le nalfeshnie bénéficie en permanence des effets du sort *vision lucide* (niveau 14 de lanceur de sorts).

Compétences. Il bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection et de Perception auditive.

Quasit

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille TP

Dés de vie : 3d8 (13 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 15 m (parfaite)

Classe d'armure : 18 (+2 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +3/-6

Attaque : griffes (+8 corps à corps, 1d3-1 et venin)

Attaque à outrance : 2 griffes (+8 corps à corps, 1d3-1 et venin), morsure (+3 corps à corps, 1d4-1)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques, venin

Particularités : guérison accélérée (2), immunité contre le poison, réduction des dégâts (5/fer froid ou Bien), résistance au feu (10), télépathie (30 m), transformation, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +3, Vol +4

Caractéristiques : For 8, Dex 17, Con 10, Int 10, Sag 12, Cha 10

Compétences : Art de la magie +6, Bluff +6, Connaissances (une au choix) +6, Déguisement +0 (+2 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +9, Détection +6, Diplomatie +2, Discréption +17, Fouille +6, Intimidation +2, Perception auditive +7

Dons : Attaque en finesse, Science de l'initiative

Environnement : un plan d'alignement chaotique mauvais

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 2

Trésor : aucun

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 4-6 DV (taille TP)

Ajustement de niveau : — (Familier supérieur)

Sous sa forme naturelle, il mesure une soixantaine de centimètres de haut pour un poids de 4 kg.

Le quasit parle le commun et l'abyssal.

Combat

Même si le quasit aime tout autant que les autres démons triompher de ses ennemis, c'est d'abord et avant tout un lâche. Il attaque généralement par surprise, utilise ses pouvoirs d'*invisibilité* et de transformation pour s'approcher sans être vu, puis fuit après avoir porté son attaque. En cas de retraite, il utilise son pouvoir de *frayeur* pour décourager toute poursuite.

Les armes naturelles du quasit, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement chaotique et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Pouvoirs magiques. *Détection de la magie, détection du Bien et invisibilité* (uniquement sur lui-même) à volonté ; *frayeur* 1 fois par jour (comme le sort du même nom, si ce n'est que l'effet est généré dans un rayon de 9 mètres autour du quasit, jet de sauvegarde DD 11). Niveau 6 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Une fois par semaine, le quasit peut également faire appel au sort *communion* pour poser jusqu'à 6 questions. À cette exception près, le pouvoir fonctionne comme le sort du même nom au niveau 12 de lanceur de sorts.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 13) ; effet initial : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Dextérité, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d4 points de Dextérité. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +2.

Transformation (Sur). Le quasit peut également se transformer à volonté, par une action simple. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *métamorphose* lancé sur lui-même (niveau 12 de lanceur de sorts), si ce n'est que la créature ne regagne pas de points de vie et qu'elle est limitée à une ou deux formes de taille M ou moins.

Généralement, les formes possibles sont : chauve-souris, crapaud, loup et mille-pattes monstrueux. Un quasit transformé perd son attaque de venin.

Succube

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille M

Dés de vie : 6d8+6 (33 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 15 m (moyenne)

Classe d'armure : 20 (+1 Dex, +9 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +6/+7

Attaque : griffes (+7 corps à corps, 1d6+1)

Attaque à outrance : 2 griffes (+7 corps à corps, 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : absorption d'énergie, *convocation de démons*, pouvoirs magiques

Particularités : don des langues, immunité contre l'électricité et le poison, réduction des dégâts (10/fer froid ou Bien), résistance à l'acide, au feu et au froid (10), résistance à la magie (18), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +6, Vol +7

Caractéristiques : For 13, Dex 13, Con 13, Int 16, Sag 14, Cha 26

Compétences : Bluff +19, Concentration +10, Connaissances (une au choix) +12, Déguisement +17* (+19 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +10, Détection +16, Diplomatie +12, Discrétion +10, Équitation +7, Évasion +10, Fouille +12, Intimidation +19, Maîtrise des cordes +1 (+3 pour ligoter), Perception auditive +17, Survie +2 (+4 pour suivre une piste)

Dons : Esquive, Persuasion, Souplesse du serpent

Environnement : un plan d'alignement chaotique mauvais

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 7

Trésor : normal

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 7–12 DV (taille M)

Ajustement de niveau : +6

Sous son apparence naturelle, le succube mesure environ 1,80 mètre et pèse 60 kg.

Combat

Le succube n'est pas un guerrier dans l'âme ; en cas de combat, il fuit dès que possible. S'il n'a d'autre choix que de se battre, il peut le faire à l'aide de ses griffes, mais préfère monter ses adversaires les uns contre les autres. Le succube utilise son pouvoir de *métamorphose* pour prendre une forme humanoïde (le plus souvent une femme magnifique), qu'il peut conserver indéfiniment. Sa tactique favorite face à un groupe d'aventuriers est de les approcher de façon amicale, puis de chercher la compagnie de l'un d'entre eux en tête-à-tête. Il absorbe alors son énergie par un baiser. Un succube peut parfaitement se faire passer pour une demoiselle en détresse lorsqu'on le rencontre dans un donjon.

Les armes naturelles du succube, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement chaotique et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Absorption d'énergie (Sur). Le succube吸吸收 l'énergie des mortels en cas d'union charnelle, ou tout simplement en les embrassant. Si sa victime refuse d'être embrassée, le succube doit engager une lutte avec elle, ce qui l'expose à une attaque d'opportunité. Le baiser ou l'étreinte du succube inflige un niveau négatif au personnage et le baiser s'accompagne d'un effet similaire au sort *suggestion*, demandant à la victime d'accepter un autre baiser de la succube. La victime doit réussir un jet de Volonté (DD 21) pour annuler les effets de cette *suggestion*. Le jet de Vigueur joué 24 heures plus tard pour faire disparaître le niveau négatif s'accompagne d'un DD de 21. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Convocation de démons (Mag). Une fois par jour, le succube peut tenter d'appeler un vrock (avec 30% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 3^e niveau.

Pouvoirs magiques. *Charme-monstre* (DD 22), *détection de pensées* (DD 20), *détection du Bien*, *forme éthérée* (en n'emportant pas plus de 25 kg avec lui), *métamorphose* (forme humanoïde uniquement, durée illimitée), *suggestion* (DD 21) et *téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) à volonté. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Don des langues (Sur). Le succube possède en permanence ce pouvoir, identique au sort du même nom (niveau 12 de lanceur de sorts). En règle générale, il préfère discuter de vive voix avec les mortels afin de ne pas se trahir.

Compétences. Le succube bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection et de Perception auditive.

* Quand il utilise son pouvoir de *métamorphose*, il acquiert un bonus de circonstances de +10 aux tests de Déguisement (voir ci-dessus).

Vrock

Extérieur (Chaos, extraplanéaire, Mal) de taille G

Dés de vie : 10d8+70 (115 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 15 m (moyenne)

Classe d'armure : 22 (-1 taille, +2 Dex, +11 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 22

Attaque de base/lutte : +10/+20

Attaque : griffes (+15 corps à corps, 2d6+6)

Attaque à outrance : 2 griffes (+15 corps à corps, 2d6+6), morsure (+13 corps à corps, 1d8+3), 2 ergots (+13 corps à corps, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : cri étourdissant, *convocation de démons*, danse des ténèbres, pouvoirs magiques, spores

Particularités : immunité contre l'électricité et le poison, réduction des dégâts (10/Bien), résistance à l'acide, au feu et au froid (10), résistance à la magie (17), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +14, Vol +10

Caractéristiques : For 23, Dex 15, Con 25, Int 14, Sag 16, Cha 16

Compétences : Art de la magie +15, Concentration +20, Connaissances (une au choix) +15, Déplacement silencieux +15, Détection +24, Diplomatie +5, Discrétion +11, Fouille +15, Intimidation +16, Perception auditive +24, Psychologie +16, Survie +3 (+5 pour suivre des traces)

Dons : Attaque en puissance, Attaques multiples, Attaques réflexes, Enchaînement

Environnement : un plan d'alignement chaotique mauvais

Organisation sociale : solitaire, groupe (2-4) ou bande (6-10)

Facteur de puissance : 9

Trésor : normal

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 11-14 DV (taille G), 15-30 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : +8

Le vrock fait près de 2,50 mètres de haut et pèse 250 kg.

Combat

Le vrock est un redoutable combattant, dont la tactique courante est de se jeter au milieu des rangs adverses afin d'infliger le plus de dégâts possible autour de lui. Il frappe de tous côtés et s'élève souvent brièvement dans les airs pour lacérer ses ennemis à l'aide des ergots de ses pattes arrière. Malgré l'avantage qu'il pourrait tirer de sa grande mobilité, sa ferveur au combat l'amène souvent au corps à corps, même contre des ennemis supérieurs en nombre.

Les armes naturelles du vrock, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement chaotique et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Cri étourdissant (Sur). Une fois par heure, le vrock peut émettre un cri suraigu. Toutes les créatures comprises dans un rayon de 9 mètres doivent réussir un jet de Vigueur (DD 22) sous peine d'être étourdis pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Convocation de démons (Mag). Une fois par jour, le vrock peut tenter d'appeler 2d10 dretches ou 1 autre vrock (35% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 3^e niveau.

Danse des ténèbres (Sur). Pour utiliser ce pouvoir, au moins trois vrocks doivent se tenir par la main afin de constituer un cercle, puis se mettre à chanter en dansant follement. Si personne ne les interrompt, ce rituel libère une terrible vague d'énergie au bout de 3 rounds. Toutes les créatures comprises dans un rayon de 30 mètres subissent 20d6 points de dégâts, démons exceptés (jet de Réflexes DD 18 pour demi-dégâts). Si l'un des vrocks du cercle est étourdi, paralysé ou abattu avant la fin des 3 rounds, l'énergie ne se manifeste pas. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Pouvoirs magiques. *Image miroir*, *télékinésie* (DD 18) et *téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) à volonté ; *héroïsme* 1 fois par jour. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Spores (Ext). Une fois tous les 3 rounds et par une action libre, le corps du vrock peut libérer un nuage de spores dans toutes les directions. Les créatures qui se trouvent à 1,50 mètre ou moins du démon subissent automatiquement 1d8 points de dégâts, après quoi les spores pénètrent dans leur chair et germent, leur infligeant 1d4 points de dégâts supplémentaires par round pendant 10 rounds. Au terme de ce laps de temps, les victimes sont couvertes de pousses minuscules et entrelacées. (Ces pousses sont inoffensives et meurent en 1d4 jours.) *Ralentissement du poison* stoppe la croissance des spores tant que le sort fait effet. *Bénédiction, guérison des maladies et neutralisation du poison* tuent les spores, tout comme le fait d'asperger la victime d'eau bénite.

Compétences. Le vrock bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection et de Perception auditive.

Derro

Humanoïde monstrueux de taille P

Dés de vie : 3d8+3 (16 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 19 (+1 taille, +2 Dex, +2 naturelle, +3 armure de cuir cloutée, +1 targe), contact 13, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +3/-1

Attaque : épée courte (+4 corps à corps, 1d4/19–20) ; ou arbalète légère à répétition (+6 distance, 1d6/19–20 et poison)

Attaque à outrance : épée courte (+4 corps à corps, 1d4/19–20) ; ou arbalète légère à répétition (+6 distance, 1d6/19–20 et poison)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+1d6), pouvoirs magiques, utilisation du poison

Particularités : démence, résistance à la magie (15), vulnérabilité à la lumière du soleil

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +2, Vol +6

Caractéristiques : For 11, Dex 14, Con 13, Int 10, Sag 5*, Cha 16*

Compétences : Bluff +5, Déplacement silencieux +8, Discréption +10, Perception auditive +1

Dons : Combat en aveugle, Science de l'initiative

Environnement : souterrains

Organisation sociale : groupe (2–4), patrouille (5–8 plus 1 ensorceleur de niveau 3) ou tribu (11–20 plus 30% de non combattants, 3 ensorceleurs de niveau 3 et 1 ensorceleur de niveau 5–8)

Facteur de puissance : 3

Trésor : pièces normales, biens précieux normaux (x2), objets normaux

Alignement : généralement chaotique mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : — (+2 si sain d'esprit)

Les derros souffrent d'une forme de démence raciale, qui se manifeste la plupart du temps par une folie des grandeurs associée à un profond désir d'infliger toutes sortes de souffrances. Ils sont capables de contenir leurs pulsions meurtrières le temps de coopérer avec des créatures d'autres races, mais souvent pas plus de quelques semaines. Ils sont bien évidemment convaincus d'être parfaitement sains d'esprits.

Combat

Les derros sont discrets et sans pitié. Leur préférence va aux pièges et aux embuscades soigneusement préparées, qui leur permettent de frapper avec sauvagerie depuis leur cachette. Ils prennent un grand plaisir à capturer leurs ennemis dans le seul but de les torturer à mort plus tard et préfèrent les pièges et les poisons qui neutralisent sans tuer.

Attaque sournoise (Ext). Au même titre qu'un roublard, un derro peut porter des attaques sournoises lorsque son adversaire perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA ou quand il le prend en tenaille, infligeant alors +1d6 points de dégâts supplémentaires.

Démence (Ext). Les derros appliquent leur modificateur de Charisme sur les jets de Volonté à la place de celui de Sagesse. Ils sont immunisés contre les effets de *confusion* et d'*aliénation mentale*. Un derro ne peut être guéri de sa démence que par un *souhait* ou un *miracle*.

* La démence raciale des derros leur confère un bonus de +6 en Charisme et leur inflige un malus de -6 en Sagesse. Lorsqu'il redevient sain d'esprit, un derro perd 6 points de Charisme et obtient 6 points de Sagesse.

Pouvoirs magiques. Son *imaginaire* et *ténèbres* à volonté ; *cacophonie* (DD 15) et *hébéttement* (DD 13) 1 fois par jour. Niveau 3 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Utilisation du poison (Ext). Chaque derro transporte habituellement 2d4 doses de sanvert ou de venin d'araignée monstrueuse de taille M, qu'il applique aux carreaux de son arbalète. Un derro ne court aucun risque d'empoisonnement lorsqu'il manipule du poison

Vulnérabilité à la lumière du soleil (Ext). Les derros subissent un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution par heure d'exposition au soleil (ils meurent si leur valeur de Constitution tombe à 0). Les points perdus sont récupérés au rythme d'un par période de 24 heures passées sous terre ou à l'abri du soleil.

Compétences. Les derros bénéficient d'un bonus racial de +4 sur les tests de Déplacement silencieux et de Discréption.

Personnages derros

La plupart des derros vénèrent Diirinka, dieu chaotique de la Magie et de la Cruauté. Leurs prêtres sont extrêmement rares, mais ceux qui choisissent cette voie peuvent prendre deux des domaines suivants : Chaos, Destruction, Duperie, Mal.

Les chefs des derros sont des pratiquants de la magie appelés « savants », auxquels tous obéissent avec fanatisme. Ce sont des ensorceleurs de niveau 5 ou plus. Ils maîtrisent entre un et trois types de Connaissances (le plus souvent mystères et d'autres sujets ésotériques). Chacun est accompagné par deux élèves de plus bas niveau. Les savants utilisent leurs sorts pour mettre leurs adversaires hors de combat et semer la confusion dans leurs rangs plutôt que de les tuer (ils prennent grand plaisir à réduire les vaincus en esclavage).

Destrakhan

Aberration de taille G

Dés de vie : 8d8+24 (60 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 18 (-1 taille, +1 Dex, +8 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +6/+14

Attaque : griffes (+9 corps à corps, 1d6+4)

Attaque à outrance : 2 griffes (+9 corps à corps, 1d6+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : sons destructeurs

Particularités : immunités, protection contre le son, vision aveugle (30 m)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +5, Vol +10

Caractéristiques : For 18, Dex 12, Con 16, Int 12, Sag 18, Cha 12

Compétences : Déplacement silencieux +7, Discréption +8, Perception auditive +25, Survie +9

Dons : Esquive, Réflexes surhumains, Science de l'initiative

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire ou meute (3–5)

Facteur de puissance : 8

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre mauvais

Évolution possible : 9–16 DV (taille G), 17–24 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Le donjon est l'habitat naturel de ce monstre qui, sous des dehors de bête peu intelligente, est en réalité sadique et incroyablement malfaisant.

Ses oreilles sont extraordinairement complexes : constituées de trois parties distinctes, elles peuvent s'ajuster au moindre son avec une grande sensibilité. Le destrakhan est aveugle, mais sa perception des sons fait de lui un prédateur plus redoutable que la plupart de ceux qui sont dotés d'organes visuels.

Sa bouche tubulaire émet des sons modulés avec soin, à l'énergie sonique si importante qu'ils peuvent détruire un mur de pierre. En fait, il possède un tel contrôle des ondes sonores émises qu'il peut choisir le type de substance ou de matériau qu'il souhaite affecter.

Un destrakhan mesure environ 3 mètres de long de la bouche à l'extrémité de la queue et pèse à peu près 2 tonnes.

Bien qu'incapable de parler, cette créature comprend tout de même le commun. Quand elle a besoin de communiquer, elle le fait par ses actes.

Combat

Le destrakhan n'utilise ses griffes que pour achever un adversaire affaibli par ses attaques soniques. Il profite de l'effet de surprise chaque fois que possible. Il commence par détruire armures et boucliers métalliques, puis module ses sons de manière à affecter la chair.

Sons destructeurs (Sur). Le destrakhan émet des sons destructeurs dans un cône de 24 mètres de long. Il peut également affecter toutes les créatures se trouvant à 9 mètres ou moins de lui. Le réglage qu'il choisit lui permet d'affecter des cibles différentes. Tous les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Chez. Cette attaque déchire les tissus et brise les os. Toutes les créatures affectées subissent 4d6 points de dégâts (jet de Réflexes DD 15 pour demi-dégâts).

Nerfs. Le destrakhan met parfois ses proies hors d'état de nuire plutôt que de les tuer. Cette attaque touche le système nerveux et inflige 6d6 points de dégâts non-létaux (jet de Réflexes DD 15 pour demi-dégâts).

Matière. Le destrakhan choisit entre bois, pierre, métal et verre. Tous les objets constitués de la matière choisie doivent réussir un jet de Vigueur (DD 15) pour ne pas éclater. Tout objet (ou toute partie d'objet) ayant jusqu'à 30 points de résistance peut être affecté par cette attaque.

Vision aveugle (Ext). Grâce à son ouïe, ce monstre localise toutes les créatures distantes de 30 mètres ou moins comme s'il les voyait. Par contre, si son ouïe est touchée ou si un sort l'empêche d'entendre, il se retrouve comme aveuglé et tous ses adversaires bénéficient d'un camouflage total contre ses attaques.

Protection contre le son (Ext). Même si le destrakhan peut être affecté par les sons violents et les sorts en rapport avec le bruit (comme *son imaginaire* ou *silence*), il est moins vulnérable aux attaques de son, car il a la possibilité de se protéger les tympans (ce qui se traduit par un bonus de circonstances de +4 à tous ses jets de sauvegarde contre ce genre d'effet).

Compétences. Le destrakhan bénéficie d'un bonus racial de +10 aux tests de Perception auditive.

Destrier noir

Extérieur (extraplanéaire, Mal) de taille G

Dés de vie : 6d8+18 (45 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 27 m (bonne)

Classe d'armure : 24 (-1 taille, +2 Dex, +13 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 22

Attaque de base/lutte : +6/+14

Attaque : sabot (+9 corps à corps, 1d8+4 plus 1d4 feu)

Attaque à outrance : 2 sabots (+9 corps à corps, 1d8+4 plus 1d4 feu) et morsure (+4 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : fumée, sabots enflammés

Particularités : passage dans l'éther, projection astrale, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +8, Vol +6

Caractéristiques : For 18, Dex 15, Con 16, Int 13, Sag 13, Cha 12

Compétences : Concentration +12, Connaissances (plans) +10, Déplacement silencieux +11, Détection +12, Diplomatie +3, Fouille +10, Intimidation +10, Perception auditive +12, Psychologie +10, Survie +10 (+12 dans les autres plans et pour suivre une piste)

Dons : Course, Science de l'initiative, Vigilance

Environnement : un plan d'alignement mauvais

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre mauvais

Évolution possible : 7–10 DV (taille G), 11–18 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : +4 (compagnon d'armes)

Le destrier noir a la taille d'un cheval de guerre léger.

Combat

Le destrier noir peut se battre normalement quand il est monté, mais son cavalier ne peut combattre lui aussi que s'il réussit au préalable un test d'Équitation.

Les armes naturelles du destrier noir, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme d'alignement mauvais dès qu'il s'agit de vaincre la réduction des dégâts de son adversaire.

Fumée (Sur). Dans l'excitation du combat, le destrier noir se met souvent à souffler ou à hennir de colère. Ce faisant, il crache un cône de fumée de 4,50 mètres de long. Toutes les créatures prises dedans se retrouvent aveuglées et éprouvent des difficultés à respirer. Si elles ratent un jet de Vigueur (DD 16), elles subissent également un malus de moral de -2 aux jets d'attaque et de dégâts tant qu'elles restent dans le cône et pendant 1d6 minutes supplémentaires après qu'elles en sont sorties. Ce cône dure pendant 1 round. La créature peut en user une fois par round (action libre), à son tour de jeu. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Dans le même temps, grâce à la fumée qu'il dégage, le destrier noir bénéficie d'un camouflage contre les créatures se trouvant dans un rayon de 1,50 mètre, et d'un camouflage total contre celles qui sont à 3 mètres de lui. Cette fumée n'obscurcit pas son champ de vision.

Sabots enflammés (Sur). Les flammes qui entourent les sabots du destrier noir mettent le feu aux matières inflammables.

Projection astrale et passage dans l'éther (Sur). Ces pouvoirs sont semblables aux sorts du même nom (niveau 20 de lanceur de sorts). Le destrier noir peut en user à volonté.

Charge transportable. Les charges se répartissent de la façon suivante : légère en dessous de 150 kg, intermédiaire de 150 à 300 kg, et lourde de 300 à 450 kg.

Dévoreur d'âme

Mort-vivant (extraplanéaire) de taille G

Dés de vie : 12d12 (78 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 24 (-1 taille, +15 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 24

Attaque de base/lutte : +6/+19

Attaque : griffes (+15 corps à corps, 1d6+9)

Attaque à outrance : 2 griffes (+15 corps à corps, 1d6+9)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : absorption d'énergie, capture d'essence vitale, pouvoirs magiques

Particularités : détournement des sorts, mort-vivant, résistance à la magie (21), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +4, Vol +11

Caractéristiques : For 28, Dex 10, Con —, Int 16, Sag 16, Cha 17

Compétences : Concentration +18, Déplacement silencieux +15, Détection +18, Diplomatie +5, Escalade +24, Fouille +10, Perception auditive +18, Psychologie +11, Saut +24, Survie +3 (+5 pour suivre des traces)

Dons : Arme de prédilection (griffes), Combat en aveugle, Expertise du combat, Magie de guerre, Science de l'initiative

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 11

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre mauvais

Évolution possible : 13–24 DV (taille G), 26–36 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Le dévoreur d'âme rôde dans le plan Astral ou le plan Éthéré et agresse avec un plaisir toujours renouvelé les créatures qui en sont originaires ou qui ne font qu'y passer.

Le dévoreur d'âme mesure 2,70 mètres de haut et pèse environ 250 kg.

Les dévoreurs d'âme parlent le commun.

Combat

Même sans ses pouvoirs, le dévoreur serait un redoutable adversaire, car ses griffes infligent de terribles dégâts.

Absorption d'énergie (Sur). Lorsqu'un être vivant est touché par les griffes ou le pouvoir de *main spectrale* du dévoreur d'âme, il acquiert un niveau négatif. Le jet de Vigueur à réussir pour s'en débarrasser au bout de 24 heures s'accompagne d'un DD de 19. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Capture d'essence vitale (Sur). Le nom du dévoreur d'âme vient de sa faculté à dévorer l'essence vitale de ses proies. Pour ce faire, il doit tenter une attaque de capture d'essence, ce qui l'empêche de porter ses attaques au corps à corps habituelles. Il effectue un jet d'attaque assorti de son bonus habituel, mais un coup au but n'inflige pas le moindre dégât. Par contre, la créature touchée doit réussir un jet de Vigueur (DD 19) sous peine de mourir dans l'instant. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Si cela se produit, l'essence vitale du défunt se retrouve enfermée entre les côtes du dévoreur d'âme, et la petite silhouette qui se trouve là prend aussitôt ses traits. L'essence capturée de la sorte ne peut pas être rappelée à la vie ni ressuscitée, mais un sort tel que *miracle*, *souhait* ou *souhait limité* permet de la libérer, tout comme le fait de tuer le dévoreur d'âme. Le mort-vivant ne peut absorber qu'une essence vitale à la fois.

Chaque niveau ou DV du défunt confère cinq utilisations de ses pouvoirs magiques (voir ci-dessous). L'âme torturée meurt peu à peu, à mesure que cette énergie est dépensée : l'essence acquiert un niveau négatif toutes les 5 utilisations de pouvoirs magiques utilisés par le dévoreur d'âme. Quand son nombre de niveaux négatifs égale son nombre de DV ou de niveaux réels, l'essence est détruite. Si l'essence est par la suite libérée, la créature doit réussir un jet de Vigueur (DD 19) pour chaque niveau négatif accumulé sous peine de se transformer en niveau perdu de façon permanente.

Pouvoirs magiques. Au début de la rencontre, partez du principe que l'essence emprisonnée dans le corps du dévoreur d'âme a 3d4+3 niveaux (soit un total de 30 à 75 utilisations de pouvoirs magiques). Le dévoreur d'âme peut utiliser les pouvoirs suivants au rythme d'un par round : *allié d'outreplan*, *baiser de la goule* (DD 15), *confusion* (DD 17), *contrôle des morts-vivants* (DD 20), *main spectrale* (DD 15), *rayon affaiblissant* (DD 16), *suggestion* (DD 16) et *vision lucide*. Niveau 18 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Détournement des sorts (Sur). L'essence emprisonnée procure une certaine protection magique au dévoreur d'âme. Chaque fois que l'un des sorts suivants est lancé sur le mort-vivant et parvient à vaincre sa résistance à la magie, il est automatiquement dévié et affecte l'essence : *bannissement*, *confusion*, *dédale*, *désespoir foudroyant*, *détection de pensées*, *domination*, *emprisonnement*, *hypnose*, *marteau du Chaos*, *parole sacrée*, *possession*, *quête*, *rejet du Mal*, *séquestration*, *suggestion*, *terreur* ou toute forme de charme ou de coercition. Bien souvent, cela neutralise purement et simplement le sort (il est par exemple totalement inutile de *charmer* une essence

emprisonnée). Par contre, certains sorts (tels que *bannissement*) peuvent détruire l'essence ou la forcer à partir, auquel cas le dévoreur d'âme se retrouve dans l'incapacité de lancer des sorts tant qu'il n'a pas absorbé d'autre créature.

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Monstres D

Diable

Les diables sont des fiérons natifs d'un plan aligné avec la Loi et le Mal. La plupart d'entre eux sont entourés d'une aura de terreur, dont ils font usage pour rompre les formations ennemis et affaiblir sérieusement l'opposition. Ceux qui possèdent des pouvoirs magiques utilisent leurs illusions pour semer le trouble et la confusion, aimant particulièrement faire apparaître de faux renforts arrivant à la rescoufse. De cette manière, leurs adversaires ne peuvent jamais savoir s'il s'agit d'une illusion ou de diables convoqués.

Traits des diables. Les diables possèdent les traits suivants, à moins que le contraire ne soit noté dans leur description.

- Immunité contre le feu et le poison.
- Résistance de 10 points à l'acide et au froid.
- *Vision dans les ténèbres (Sur)*. Ils voient dans toutes les formes d'obscurité, même celles créées par le sort *ténèbres profondes*.
- *Convocation (Mag)*. Les diables peuvent s'appeler mutuellement (les chances de succès et le type de diable convoqué sont indiqués dans leur description).
- Télépathie.

Sauf indication contraire, tous les diables parlent l'infernal, le céleste et le draconien.

Chat d'enfer (bazorka)

Extérieur (extraplanéaire, Loi, Mal) de taille G

Dés de vie : 8d8+24 (60 pv)

Initiative : +9

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 21 (-1 taille, +5 Dex, +7 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +8/+18

Attaque : griffes (+13 corps à corps, 1d8+6)

Attaque à outrance : 2 griffes (+13 corps à corps, 1d8+6), morsure (+8 corps à corps, 2d8+3)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, étreinte, pattes arrière (1d8+3)

Particularités : invisibilité dans la lumière, odorat, réduction des dégâts (5/Bien), résistance au feu (10), résistance à la magie (19), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf+11, Vig +9, Vol +8

Caractéristiques : For 23, Dex 21, Con 17, Int 10, Sag 14, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +20, Détection +13, Discrétion +13, Équilibre +16, Escalade +17, Natation +17, Perception auditive +17, Saut +17

Dons : Pistage, Science de l'initiative

Environnement : un plan d'alignement loyal mauvais

Organisation sociale : solitaire, paire ou troupe (6–10)

Facteur de puissance : 7

Trésor : aucun

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 9–10 DV (taille G), 11–24 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Bien que leur apparence évoque une créature incorporelle, les chats d'enfers ont un corps tangible et peuvent être blessés par les attaques physiques.

Le chat d'enfer communique télépathiquement avec ses semblables et les créatures qu'il rencontre. Il mesure en moyenne 2,70 mètres et pèse environ 450 kg.

Combat

Le chat d'enfer est capable de se défendre à l'aide de ses crocs et de ses griffes, mais il préfère bondir sur ses proies, comme le fait le lion.

Les armes naturelles du chat d'enfer, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement loyal et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Bond (Ext). Lorsque le chat d'enfer charge un adversaire, il peut porter une attaque à outrance, y compris deux coups de pattes arrière.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le chat d'enfer doit réussir une attaque de morsure. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il agrippe son adversaire et peut ensuite lacérer sa victime avec ses pattes arrière.

Pattes arrière (Ext). Bonus à l'attaque +12 corps à corps, dégâts 1d4+3.

Invisibilité dans la lumière (Ext). Le chat d'enfer est invisible partout où l'éclairage est suffisant pour qu'un humain y voie. Dans les endroits sombres, il apparaît sous la forme d'une silhouette luisant très légèrement, visible jusqu'à 9 mètres de distance (18 mètres pour quiconque bénéficie de vision nocturne). Il disparaît totalement dans les zones de ténèbres magiques.

Compétences. Le chat d'enfer bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et de Perception auditive.

Diable à chaînes (kyton)

Extérieur (extraplanéaire, Loi, Mal) de taille M

Dés de vie : 8d8+16 (52 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 20 (+2 Dex, +8 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +8/+10

Attaque : chaîne (+10 corps à corps, 2d4+2/19–20)

Attaque à outrance : 2 chaînes (+10 corps à corps, 2d4+2/19–20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,5 m (3 m avec les chaînes)

Attaques spéciales : danse des chaînes, regard désstabilisant

Particularités : immunité contre le froid, réduction des dégâts (5/argent ou Bien), régénération (2), résistance à la magie (18), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +8, Vol +6

Caractéristiques : For 15, Dex 15, Con 15, Int 6, Sag 10, Cha 12

Compétences : Artisanat (travail de forge) +17, Détection +13, Escalade +13, Évasion +13, Intimidation +12, Maîtrise des cordes +2 (+4 pour ligoter), Perception auditive +13

Dons : Science de l'initiative, Science du critique (chaîne), Vigilance

Environnement : un plan d'alignement loyal mauvais

Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4), bande (6–10) ou nuée (11–20)

Facteur de puissance : 6

Trésor : normal

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 9–16 DV (taille M)

Ajustement de niveau : +6

Un diable à chaînes mesure 1,80 mètre de haut et lui et ses chaînes pèsent environ 150 kg.

Le diable à chaînes parle l'infernale et le commun.

Combat

Le diable à chaînes se bat à l'aide des chaînes cloutées qui lui servent à la fois d'armes, d'armure et de vêtements. Il aime tellement faire naître la peur dans le cœur de ses proies qu'il les traque souvent pendant des heures, faisant durer le plaisir jusqu'à la limite du supportable.

Les armes naturelles du diable à chaînes, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement loyal et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Danse des chaînes (Sur). La plus terrifiante attaque du diable à chaînes est sa faculté à contrôler jusqu'à quatre chaînes distantes de 6 mètres ou moins. Dans le cadre d'une action simple, il peut les faire danser et se déplacer à son gré. De plus, il peut augmenter leur taille de 4,50 mètres et faire jaillir clous et lames sur toute leur longueur. Ces chaînes attaquent avec autant d'efficacité que si le diable à chaînes les maniait personnellement. Si la chaîne est tenue ou portée par une autre personne, celle-ci doit réussir un jet de Volonté de DD 15 pour briser le contrôle du diable sur cette chaîne. Si le jet de sauvegarde est réussi, le diable ne peut plus tenter de contrôler cette chaîne en particulier pendant les 24 heures suivantes, ou jusqu'à ce que son propriétaire la lâche. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Il peut également grimper (à sa vitesse de déplacement normale) aux chaînes qu'il contrôle sans avoir besoin de jouer de test d'Escalade.

Regard déstabilisant (Sur). Portée 9 mètres, jet de Volonté DD 15 pour annuler. Le diable à chaînes peut transformer son visage pour lui donner les traits d'un ennemi de son adversaire, ou au contraire d'un être cher disparu depuis peu. Quiconque rate son jet de sauvegarde est déstabilisé, ce qui se traduit par un malus de -2 au jet d'attaque pendant 1d3 rounds. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Régénération (Ext). Le diable à chaînes subit des dégâts létaux uniquement des armes en argent, des armes du Bien et des sorts ou effets du registre du Bien.

Si le diable à chaînes perd un membre, celui-ci repousse en 2d6 x 10 minutes, sauf s'il l'accoste à la plaie, auquel cas il est ressoudé instantanément.

Compétences. Le diable à chaînes bénéficie d'un bonus racial de +8 à tous les tests d'Artisanat en rapport avec le travail du métal.

Diable barbelé (hamatula)

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille M

Dés de vie : 12d8+72 (126 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 29 (+6 Dex, +13 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +12/+22

Attaque : griffes (+18 corps à corps, 2d8+6 et terreur)

Attaque à outrance : 2 griffes (+18 corps à corps, 2d8+6 et terreur)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : *convocation de diables*, empalement (3d8+9), étreinte, pouvoirs magiques, terreur

Particularités : défense de pointes, immunité contre le feu et le poison, réduction des dégâts (10/Bien), résistance à l'acide et au froid (10), résistance à la magie (23), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision dans les ténèbres

Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +14, Vol +12

Caractéristiques : For 23, Dex 23, Con 23, Int 12, Sag 14, Cha 18

Compétences : Concentration +21, Connaissances (une au choix) +16, Déplacement silencieux +21, Détection +19, Diplomatie +6, Discréption +21, Fouille +16, Intimidation +19, Perception auditive +19, Psychologie +17, Survie +2 (+4 pour suivre des traces)

Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la lutte, Vigilance, Volonté de fer

Environnement : un plan d'alignement loyal mauvais

Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (3-5) ou bande (6-10)

Facteur de puissance : 11

Trésor : normal

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 13-24 DV (taille M), 25-36 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Un diable barbelé mesure plus de 2 mètres de haut et pèse environ 150 kg.

Combat

Le diable barbelé se bat à l'aide de ses griffes et essaye d'empaler ses adversaires sur les pointes de son corps. Il se sert de son pouvoir d'*immobilisation de personne* pour mettre hors d'état de nuire ceux qui refusent d'approcher au contact.

Les armes naturelles du diable barbelé, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement loyal et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Convocation de diables (Mag). Une fois par jour, le diable barbelé peut tenter d'appeler 1d6 diables barbus ou 1 autre diable barbelé (avec 35% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 4^e niveau.

Empalement (Ext). Chaque fois qu'il remporte un test de lutte opposé, le diable barbelé inflige 3d8+9 points de dégâts à la créature qu'il agrippe.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le diable barbelé doit réussir une attaque de griffes. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il agrippe son adversaire et peut utiliser son pouvoir d'empalement.

Pouvoirs magiques. *Image accomplie* (DD 17), *immobilisation de personne* (DD 16), *rayon ardent* (2 rayons seulement) et *téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) à volonté ; *courroux de l'ordre* (DD 18) et *ténèbres maudites* (DD 18) 1 fois par jour. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Terreur (Sur). Toute créature touchée par le diable barbelé doit réussir un jet de Volonté (DD 20) pour ne pas être affectée par l'équivalent du sort *terreur* (niveau 9 de lanceur de sorts). Que le jet de sauvegarde soit réussi ou non, la cible ne peut plus être affectée par le pouvoir terrifiant de ce diable barbelé pendant une journée entière. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Défense de pointes (Sur). Toute créature frappant le diable barbelé à l'aide d'une arme tenue en main ou une arme naturelle subit 1d8 points de dégâts perforants et tranchants des pointes qui couvrent le corps du diable. Cependant, les utilisateurs d'armes à allonge, comme une pique, ne subissent aucun dégât.

Diable barbu (barbazu)

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille M

Dés de vie : 6d8+18 (45 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 19 (+2 Dex, +7 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +6/+8

Attaque : coutille (+9 corps à corps, 1d10+3/x3 et blessure infernale) ; ou griffes (+8 corps à corps, 1d6+2)

Attaque à outrance : coutille (+9/+4 corps à corps, 1d10+3/x3 et blessure infernale) ; ou 2 griffes (+8 corps à corps, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m (3 m avec sa coutille)

Attaques spéciales : barbe, blessure infernale, *convocation de diables*, frénésie guerrière, pouvoirs magiques

Particularités : immunité contre le feu et le poison, réduction des dégâts (5/argent ou Bien), résistance à l'acide et au froid (10), résistance à la magie (17), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision dans les ténèbres

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +8, Vol +5

Caractéristiques : For 15, Dex 15, Con 17, Int 6, Sag 10, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +9, Détection +9, Diplomatie +2, Discréption +11, Escalade +11,

Perception auditive +9, Psychologie +9

Dons : Arme de prédilection (coutille), Attaque en puissance, Science de l'initiative

Environnement : un plan d'alignement loyal mauvais

Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (3–4) ou bande (6–10)

Facteur de puissance : 5

Trésor : normal

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 7–9 DV (taille M), 10–18 DV (taille G)

Ajustement de niveau : +6

Le diable barbu est haut de 1,80 mètre et pèse environ 110 kg.

Combat

Extrêmement agressif, le diable barbu raffole du combat. Il prend un grand plaisir à se battre au corps à corps et à terroriser ses adversaires.

Les armes naturelles du diable barbu, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement loyal et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Barbe (Ext). Si le diable barbu réussit deux attaques de griffes sur un adversaire dans le même round, il l'amène automatiquement au contact de sa barbe. La victime subit 1d8+2 points de dégâts et doit réussir un jet de Vigueur (DD 16) pour ne pas contracter une terrible maladie appelée diantrespasme (temps d'incubation 1d4 jours, effet : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force). Les effets s'appliquent chaque jour, jusqu'à ce qu'elle meure, qu'elle réussisse trois jets de Vigueur successifs ou que la maladie soit soignée par magie. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Blessure infernale (Sur). Chaque coup porté par la coutille du diable barbu provoque une blessure persistante, qui se traduit par la perte de 2 points de vie supplémentaires par round. La blessure ne se referme pas d'elle-même et résiste aux soins magiques. L'hémorragie peut être stoppée par un test de Premiers secours de DD 16, un sort de *soins* ou de *guérison suprême*. Cependant, le personnage lançant un sort de *soins* ou de *guérison suprême* sur la victime d'une blessure infernale doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts de DD 16 ou le sort n'a aucun effet sur sa cible. Le test de Premiers secours permet de stopper l'hémorragie et de rendre des points de vie. À noter que ce pouvoir surnaturel est propre au diable barbu, pas à son arme. Les DD des tests sont liés à la Constitution.

Convocation de diables (Mag). Une fois par jour, le diable barbu peut tenter d'appeler 2d10 lémures (avec 50% de chances de succès) ou 1 autre diable barbu (avec 35% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 3^e niveau.

Frénésie guerrière (Ext). Au combat, le diable barbu peut entrer dans un état de frénésie similaire à la rage de berserker du barbare (+4 en Force et en Constitution, bonus de moral de +2 aux jets de Volonté, mais malus de -2 à la CA). La frénésie dure pendant 6 rounds et le diable barbu ne subit aucun effet négatif quand elle cesse.
Pouvoirs magiques. *Téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) à volonté. Niveau 12 de lanceur de sorts.

Diable cornu (cornugon)

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille G

Dés de vie : 15d8+105 (172 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 15 m (moyenne)

Classe d'armure : 35 (-1 taille, +7 Dex, +19 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 28

Attaque de base/lutte : +15/+29

Attaque : chaîne cloutée (+25/+20/+15 corps à corps, 2d6+15 et étourdissement) ; ou griffes (+24 corps à corps, 2d6+10)

Attaque à outrance : chaîne cloutée (+25/+20/+15 corps à corps, 2d6+15 et étourdissement), morsure (+22 corps à corps, 2d8+5), queue (+22 corps à corps, 2d6+5 et blessure infernale) ; ou 2 griffes (+24 corps à corps, 2d6+10), morsure (+22 corps à corps, 2d8+5), queue (+22 corps à corps, 2d6+5 et blessure infernale)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m (6 m avec la chaîne cloutée)

Attaques spéciales : aura de terreur, blessure infernale, *convocation de diables*, étourdissement, pouvoirs magiques

Particularités : immunité contre le feu et le poison, réduction des dégâts (10/Bien et argent), régénération (5), résistance à l'acide et au froid (10), résistance à la magie (28), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision dans les ténèbres

Jets de sauvegarde : Réf +16, Vig +16, Vol +15

Caractéristiques : For 31, Dex 25, Con 25, Int 14, Sag 18, Cha 22

Compétences : Bluff +24, Concentration +24, Déguisement +6 (+8 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +23, Détection +14, Diplomatie +10, Discréption +21, Escalade +28, Fouille +20, Intimidation +26, Perception auditive +22, Psychologie +22, Survie +4 (+6 pour suivre des traces)

Dons : Arme de prédilection (chaîne cloutée), Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement, Science de la destruction, Volonté de fer

Environnement : un plan d'alignement loyal mauvais

Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou bande (6–10)

Facteur de puissance : 16

Trésor : pièces normales, biens précieux normaux (x2), objets normaux

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 16–20 DV (taille G), 21–45 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Haut de près de 2,70 mètres, un diable cornu pèse environ 300 kg.

Combat

Le diable cornu montre souvent un courage exceptionnel au combat. Il se replie rarement, même si la situation paraît désespérée. Il aime combattre à l'aide de sa chaîne cloutée, dont il se sert généralement pour étourdir ses plus puissants adversaires afin de les éliminer rapidement.

Les armes naturelles du diable cornu, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement loyal et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Aura de terreur (Sur). Par une action libre, le diable cornu peut faire apparaître autour de lui une aura de terreur de 1,50 mètres de rayon. Chaque créature dans la zone d'effet doit réussir un jet de Volonté de DD 23 pour ne pas subir les effets du sort *terreur* (niveau 15 de lanceur de sorts). Quiconque réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affecté par l'aura de ce diable cornu pendant une journée entière. Les autres diables sont immunisés contre cet effet. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Blessure infernale (Sur). Chaque coup porté par la queue du diable barbu provoque une blessure persistante, qui se traduit par la perte de 2 points de vie supplémentaires par round. La blessure ne se referme pas d'elle-même et résiste aux soins magiques. L'hémorragie peut être stoppée par un test de Premiers secours de DD 24, un sort de *soins* ou de *guérison suprême*. Cependant, le personnage lançant un sort de *soins* ou de *guérison suprême* sur la victime d'une blessure infernale doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts de DD 24 ou le sort n'a aucun effet sur sa cible. Le test de Premiers secours permet de stopper l'hémorragie et de rendre des points de vie. Les DD des tests sont liés à la Constitution.

Convocation de diables (Mag). Une fois par jour, le diable cornu peut, au choix, tenter d'appeler 2d10 lémures ou 1d6 diables barbus (50% de chances de succès), 1d6 diables barbelés (35% de chances de succès) ou 1 autre diable cornu (20% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 6^e niveau.

Étourdissement (Sur). Chaque fois que le diable cornu touche à l'aide de sa chaîne cloutée, sa cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 27) pour ne pas être étourdie pendant 1d4 rounds. Le DD de sauvegarde est lié à la Force. Ce pouvoir provient du diable cornu, et non de son arme.

Pouvoirs magiques. *Cercle magique contre le Bien, image pré-déterminée* (DD 21), *rejet du Bien* (DD 21), *rejet du Chaos* (DD 21) et *téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) à volonté ; *boule de feu* (DD 19) et *éclair* (DD 19) 3 fois par jour. Niveau 15 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Régénération (Ext). Le diable cornu subit des dégâts létaux uniquement des armes en argent du Bien et des sorts ou effets du registre du Bien.

Diable gelé (gélugon)

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille G

Dés de vie : 14d8+84 (147 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 32 (-1 taille, +5 Dex, +18 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 27

Attaque de base/lutte : +14/+24

Attaque : lance (+20 corps à corps, 2d6+9/x3 et lenteur) ; ou griffes (+19 corps à corps, 1d10+6)

Attaque à outrance : lance (+20/+15/+10 corps à corps, 2d6+9/x3 et lenteur), morsure (+14 corps à corps, 2d6+3), queue (+14 corps à corps, 3d6+3 et lenteur) ; ou 2 griffes (+19 corps à corps, 1d10+6), morsure (+14 corps à corps, 2d6+3), queue (+14 corps à corps, 3d6+3 et lenteur)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : aura de terreur, *convocation de diables*, lenteur, pouvoirs magiques

Particularités : immunité contre le feu et le poison, réduction des dégâts (10/Bien), régénération (5), résistance à l'acide et au froid (10), résistance à la magie (25), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision dans les ténèbres

Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +15, Vol +15

Caractéristiques : For 23, Dex 21, Con 23, Int 22, Sag 22, Cha 20

Compétences : Art de la magie +23, Bluff +22, Concentration +23, Connaissances (trois au choix) +23, Déguisement +5 (+7 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +22, Détection +25, Diplomatie +9, Escalade +23, Fouille +23, Intimidation +24, Perception auditive +25, Psychologie +23, Saut +27, Survie +6 (+8 pour suivre des traces)

Dons : Arme de prédilection (lance), Attaque en puissance, Attaques réflexes, Enchaînement, Vigilance

Environnement : un plan d'alignement loyal mauvais

Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4), bande (6–10) ou groupe mixte (1–2 diables gelés, 7–12 diables barbus et 1–4 diables osseux)

Facteur de puissance : 13

Trésor : pièces normales, biens précieux normaux (x2), objets normaux

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 15–28 DV (taille G), 29–42 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Haut de plus de 3,50 mètres, il pèse environ 350 kg.

Combat

Le diable gelé n'aime combattre que quand cela sert sa mission, mais il n'hésite jamais à le faire lorsque cela lui semble nécessaire ou s'il est assuré de reporter la victoire.

Les armes naturelles du diable gelé, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement loyal et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Aura de terreur (Sur). Par une action libre, le diable gelé peut faire apparaître autour de lui une aura de terreur de 3 mètres de rayon. Chaque créature dans la zone d'effet doit réussir un jet de Volonté de DD 22 pour ne pas subir les effets du sort *terreur* (niveau 13 de lanceur de sorts). Quiconque réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affecté par l'aura de ce diable gelé pendant une journée entière. Les autres diables sont immunisés contre cet effet. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Convocation de diables (Mag). Une fois par jour, le diable gelé peut, au choix, tenter d'appeler 2d10 lémures, 1d6 diables barbus, ou 1d4 diables osseux (avec 50% de chances de succès), ou 1 autre diable gelé (avec 20% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 4^e niveau.

Lenteur (Sur). Chaque coup porté par la lance ou la queue du diable gelé gèle les muscles de son adversaire. Si la cible rate un jet de Vigueur (DD 23), elle est affectée par l'équivalent du sort *lenteur* pendant 1d6 rounds. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Pouvoirs magiques. *Aura maudite* (DD 23), *cône de froid* (DD 19), *image prédéterminée* (DD 20), *mur de glace* (DD 19), *téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets), *tempête de grêle* (DD 19) et *vol* à volonté. Niveau 14 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Régénération (Ext). Le diable gelé subit des dégâts létaux uniquement des armes du Bien et des sorts ou effets du registre du Bien.

Diable osseux (osyluth)

Extérieur (extraplanéaire, Loi, Mal) de taille G

Dés de vie : 10d8+50 (95 pv)

Initiative : +9

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 25 (-1 taille, +5 Dex, +11 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +10/+19

Attaque : morsure (+14 corps à corps, 1d8+5)

Attaque à outrance : morsure (+14 corps à corps, 1d8+5), 2 griffes (+12 corps à corps, 1d4+2), dard (+12 corps à corps, 3d4+2 et venin)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : aura de terreur, *convocation de diables*, pouvoirs magiques, venin

Particularités : immunité contre le feu et le poison, réduction des dégâts (10/Bien), résistance à l'acide et au froid (10), résistance à la magie (21), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision dans les ténèbres

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +12, Vol +11

Caractéristiques : For 21, Dex 21, Con 21, Int 14, Sag 14, Cha 14

Compétences : Bluff +15, Concentration +18, Connaissances (une au choix) +15, Dguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +18, Détection +17, Diplomatie +6, Discréption +14, Fouille +15, Intimidation +17, Perception auditive +17, Psychologie +15, Survie +2 (+4 pour suivre des traces)

Dons : Attaques multiples, Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer

Environnement : un plan d'alignement loyal mauvais

Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou bande (6–10)

Facteur de puissance : 9

Trésor : normal

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 11–20 DV (taille G), 21–30 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Il fait environ 2,70 mètres de haut et pèse 250 kg

Combat

Le diable osseux hait tous les êtres vivants, qu'il attaque sans la moindre pitié. Il utilise fréquemment son pouvoir de *mur de glace* pour séparer ses ennemis.

Les armes naturelles du diable osseux, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement loyal et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Aura de terreur (Sur). Par une action libre, le diable osseux peut s'entourer d'une aura de 1,50 mètre de rayon. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Volonté (DD 17) sous peine d'être affectées comme par le sort *terreur* (niveau 10 de lanceur de sorts). Quiconque réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affecté par l'aura de ce diable osseux pendant une journée entière. Les autres diables sont immunisés contre cet effet. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Convocation de diables (Mag). Une fois par jour, le diable osseux peut tenter d'appeler 2d10 lémures (avec 50% de chances de succès) ou 1 autre diable osseux (avec 35% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 4^e niveau.

Pouvoirs magiques. *Ancre dimensionnelle*, *image accomplie* (DD 15), *invisibilité* (uniquement sur lui-même), *mur de glace*, *téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) et *vol* à volonté. Niveau 12 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 20) ; effet initial : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Diablotin

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille TP

Dés de vie : 3d8 (13 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 15 m (parfaite)

Classe d'armure : 20 (+2 taille, +3 Dex, +5 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +3/-5

Attaque : dard (+8 corps à corps, 1d4 et venin)

Attaque à outrance : dard (+8 corps à corps, 1d4 et venin)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques, venin

Particularités : immunité contre le poison, guérison accélérée (2), résistance au feu (20), réduction des dégâts (5/Bien ou argent), résistance au feu (5), vision dans le noir (18 m), transformation

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +3, Vol +4

Caractéristiques : For 10, Dex 17, Con 10, Int 10, Sag 12, Cha 14

Compétences : Art de la magie +6, Connaissances (une au choix) +6, Déplacement silencieux +9, Détection +7, Diplomatie +8, Discréption +17, Fouille +6, Perception auditive +7, Survie +1 (+3 pour suivre des traces)

Dons : Attaque en finesse, Esquive

Environnement : un plan d'alignement loyal mauvais

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 2

Trésor : aucun

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 4–6 DV (taille TP)

Ajustement de niveau : — (Familier supérieur)

Sous sa forme naturelle, il est haut d'une soixantaine de centimètres, il ne pèse pas plus de 4 kg.

Combat

Le diablotin est extrêmement lâche, mais pas au point de laisser passer la chance de porter une attaque par surprise (ses pouvoirs d'*invisibilité* et de métamorphose lui en offrent souvent l'occasion). Sous son aspect naturel, il attaque à l'aide du dard de sa queue, mais se replie sans attendre si l'adversaire est de taille à riposter. Les armes naturelles du diablotin, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement loyal et mauvais pour ce qui est de réduire la réduction des dégâts.

Pouvoirs magiques. *Détection de la magie, détection du Bien et invisibilité* (uniquement sur lui-même) à volonté ; *suggestion* (DD 15) 1 fois par jour. Niveau 6 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Une fois par semaine, le diablotin peut faire appel au sort *communion* pour poser un total de 6 questions. À cette exception près, le pouvoir fonctionne comme le sort du même nom (niveau 12 de lanceur de sorts).

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 13) ; effet initial : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Dextérité, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d4 points de Dextérité. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et comprend un bonus racial de +2.

Transformation (Sur). Le diablotin peut se transformer par une action simple. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *métamorphose* lancé sur lui-même (niveau 12 de lanceur de sorts), si ce n'est que le diablotin ne récupère aucun point de vie de par sa transformation et qu'il est limité à une ou deux formes de taille M ou moins. Les formes les plus couramment utilisées sont : araignée monstrueuse, corbeau, rat et sanglier.

Diantrefosse

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille G

Dés de vie : 18d8+144 (225 pv)

Initiative : +12

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 18 m (moyenne)

Classe d'armure : 40 (-1 taille, +8 Dex, +23 naturelle), contact 17, pris au dépourvu 32

Attaque de base/lutte : +18/+35

Attaque : griffes (+30 corps à corps, 2d8+13)

Attaque à outrance : 2 griffes (+30 corps à corps, 2d8+13), 2 ailes (+28 corps à corps, 2d6+6), morsure (+28 corps à corps, 4d6+6 et venin et maladie), queue (+28 corps à corps, 2d8+6)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : aura de terreur, constriction (2d8+26), *convocation de diables*, étreinte, pouvoirs magiques

Particularités : immunité contre le feu et le poison, réduction des dégâts (15/Bien et argent), régénération (5), résistance à l'acide et au froid (10), résistance à la magie (32), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision dans les ténèbres

Jets de sauvegarde : Réf +19, Vig +19, Vol +21

Caractéristiques : For 37, Dex 27, Con 27, Int 26, Sag 26, Cha 26

Compétences : Acrobaties +31, Art de la magie +31, Bluff +29, Concentration +29, Connaissances (mystères) +29, Connaissances (nature) +10, Connaissances (plans) +29, Connaissances (religion) +29, Dguisement +29 (+31 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +29, Détection +29, Diplomatie +10, Discréption +25, Équilibre +10, Escalade +34, Fouille +21, Intimidation +31, Perception auditive +29, Saut +40, Survie +8 (+10 dans d'autres plans, +10 pour suivre des traces)

Dons : Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement, Pouvoir rapide (*boule de feu*), Science de l'initiative, Succession d'enchaînements, Volonté en fer

Environnement : un plan d'alignement loyal mauvais

Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (3-4) ou groupe mixte (1-2 diantrefosses, 2-5 diables cornus et 2-5 diables barbelés)

Facteur de puissance : 20

Trésor : pièces normales, biens précieux normaux (x2), objets normaux

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 19-36 DV (taille G), 37-54 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Le diantrefosse a de grandes ailes de chauve-souris qu'il ramène souvent autour de lui telle une cape grotesque. Il mesure 3,60 mètres de haut et pèse environ 400 kg.

Combat

Le diantrefosse est un combattant sournois et plein de ressources, qui emploie fréquemment son pouvoir d'*invisibilité* pour se mettre en position de mordre les adversaires qui ne l'ont pas détecté. Il n'hésite pas à lancer *boule de feu* sur *boule de feu* et peut même faire appel à une *nuée de météores*.

Les armes naturelles du diantrefosse, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement loyal et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Aura de terreur (Sur). Par une action libre, le diantrefosse peut faire apparaître autour de lui une aura de terreur de 6 mètres de rayon. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Volonté (DD 27) sous peine d'être affectées comme par le sort *terreur* (niveau 18 de lanceur de sorts). Quiconque réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affecté par l'aura de ce diantrefosse pendant une journée entière. Les autres diables sont immunisés contre cet effet. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Constriction (Ext). Chaque fois que le diantrefosse remporte un test de lutte, il lui inflige 2d8+26 points de dégâts.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le diantrefosse doit réussir une attaque de queue. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il agrippe son adversaire et peut utiliser son pouvoir de constriction.

Maladie (Sur). Un adversaire mordu par le diantrefosse doit réussir un jet de Vigueur (DD 27) pour ne pas contracter une terrible maladie appelée diantrespasme (temps d'incubation 1d4 jours, effet : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Pouvoirs magiques. *Aura maudite* (DD 26), *blasphème* (DD 25), *boule de feu* (DD 21), *cercle magique contre le Bien*, *création de mort-vivant*, *dissipation suprême*, *image prédéterminée* (DD 23), *immobilisation de monstre de groupe* (DD 27), *invisibilité*, *mot de pouvoir étourdissant* et *téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) à volonté ; *nuée de météores* (DD 27) 1 fois par jour. Niveau 18 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Une fois par an, le diantrefosse peut également lancer le sort *souhait* (niveau 20 de lanceur de sorts).

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 27) ; effet initial : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution, effet secondaire : mort. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Convocation de diables (Mag). Deux fois par jour, le diantrefosse peut appeler automatiquement 2 lémures, diable osseux ou diable barbu, ou encore 1 érinye, 1 diable cornu ou 1 diable gelé. Ce pouvoir est équivalent à un sort du 8^e niveau.

Régénération (Ext). Le diantrefosse subit des dégâts létaux uniquement des armes en argent du Bien et des sorts ou effets du registre du Bien.

Tactique round par round

Un diantrefosse commence habituellement le combat en employant ses pouvoirs magiques, dans le but de neutraliser ses ennemis les plus puissants avant d'engager le corps à corps.

Avant le combat. Aura maudite, activation de l'aura de terreur, convocation de diables.

Round 1. Boule de feu rapide et immobilisation de monstre de groupe s'il est face à au moins trois adversaires actifs et visibles, sinon *mot de pouvoir étourdissant* contre un adversaire sans armure (de préférence un pratiquant de la magie).

Round 2. Nuée de météores sur autant d'adversaires que possible, s'approche de l'adversaire le plus mal en point.

Round 3. Attaque à outrance contre un adversaire mal en point.

Round 4. Poursuit le combat au corps à corps contre un ennemi mal en point, ou mot de pouvoir étourdissant contre un lanceur de sorts ennuyeux.

Round 5. Reprendre au round 1 et répéter, ou téléportation suprême en sûreté en cas de danger.

Érinye

Extérieur (extraplanéaire, Loi, Mal) de taille M

Dés de vie : 9d8+45 (85 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 15 m (bonne)

Classe d'armure : 23 (+5 Dex, +8 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +9/+14

Attaque : épée longue (+14 corps à corps, 1d8+5/19–20) ; ou *arc long composite +1 de feu* (limite de bonus de Force +5) (+15 distance, 1d8+6/x3 et 1d6 de feu) ; ou corde (+14 distance, enchevêtement)

Attaque à outrance : épée longue (+14/+9 corps à corps, 1d8+5/19–20) ; ou *arc long composite +1 de feu* (limite de bonus de Force +5) (+15/+10 distance, 1d8+6/x3 et 1d6 de feu) ; ou corde (+14 distance, enchevêtement)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : *convocation de diables*, enchevêtement, pouvoirs magiques

Particularités : immunité contre le feu et le poison, réduction des dégâts (5/Bien), résistance à l'acide et au froid (10), résistance à la magie (20), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vision dans les ténèbres, vision lucide

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +11, Vol +10

Caractéristiques : For 21, Dex 21, Con 21, Int 14, Sag 18, Cha 20

Compétences : Concentration +17, Connaissances (deux au choix) +14, Déguisement +11, Déplacement silencieux +17, Détection +16, Diplomatie +7, Discréption +17, Évasion +17, Fouille +14, Maîtrise des cordes +5 (+7 pour ligoter), Perception auditive +16, Psychologie +16, Survie +4 (+6 pour suivre des traces)

Dons : Esquive^s, Souplesse du serpent^s, Tir à bout portant, Tir de précision, Tir en mouvement, Tir rapide

Environnement : un plan d'alignement loyal mauvais

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 8

Trésor : normal plus corde et *arc long composite +1 de feu* (limite de bonus de Force +5)

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 10–18 DV (taille M)

Ajustement de niveau : +7

Contrairement aux autres diables, l'érinye est très attirante aux yeux des humains, puisqu'elle prend les traits d'une femme ou d'un homme extrêmement séduisant. Elle mesure environ 1,80 mètre et pèse environ 70 kg. Les érynyes parlent l'inférial, le céleste et le draconien.

Combat

L'érinye préfère les combats se déroulant à distance. Elle utilise son pouvoir de *charme-personne* pour dresser ses ennemis les uns contre les autres, puis les cible de flèches enflammées depuis les airs.

Les armes naturelles de l'érinye, ainsi que les armes manufacturées qu'elle utilise, sont considérées comme étant d'alignement loyal et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Convocation de diables (Mag). Une fois par jour, l'érinye peut tenter d'appeler 2d10 lémures (avec 50% de chances de succès) ou 1d4 diables barbus (avec 35% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 3^e niveau.

Enchevêtement (Ext). Chaque érynie possède une solide corde de 15 mètres de long dont elle se sert pour immobiliser ses adversaires (de n'importe quelle taille), comme si elle lançait le sort *corde animée* (niveau 16 de lanceur de sorts). Elle peut jeter sa corde à 9 mètres de distance, sans malus de portée. Sa tactique favorite consiste à soulever un adversaire enchevêtré pour le relâcher d'une grande hauteur.

Pouvoirs magiques. *Charme-monstre* (DD 19), *image imparfaite* (DD 17), *téléportation suprême* (uniquement elle-même et 25 kg d'objets) et *ténèbres maudites* (DD 19) à volonté. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Vision lucide (Sur). L'érinye bénéficie en permanence d'un effet de vision lucide, comme le sort du même nom (niveau 14 de lanceur de sorts).

Lémure

Extérieur (extraplanéaire, Loi, Mal) de taille M

Dés de vie : 2d8 (9 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 14 (+4 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +2/+2

Attaque : griffes (+2 corps à corps, 1d4)

Attaque à outrance : 2 griffes (+2 corps à corps, 1d4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : dénué d'intelligence, immunité contre le feu et le poison, réduction des dégâts (5/Bien ou argent), résistance à l'acide et au froid (10), vision dans le noir (18 m), vision dans les ténèbres

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +3, Vol +3

Caractéristiques : For 10, Dex 10, Con 10, Int —, Sag 11, Cha 5

Environnement : un plan d'alignement loyal mauvais

Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (3–5), bande (6–15) ou nuée (10–40)

Facteur de puissance : 1

Trésor : aucun

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 3–6 DV (taille P)

Ajustement de niveau : —

Haut de 1,50 mètre, il pèse environ 50 kg.

Denué d'intelligence, le lémure est incapable de communiquer. Par contre, il comprend les messages télépathiques émis par les autres diables, à qui il obéit aveuglément.

Combat

Un lémure cherche à se venger contre l'univers qui à fait de lui ce qu'il est. Il se jette sur toutes les créatures qu'il rencontre et cherche à les déchiqueter à coups de griffes. Seule sa mort ou une instruction télépathique en provenance d'un autre diable peut le faire arrêter.

Les armes naturelles du lémure, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement loyal et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Denué d'intelligence (Ext). Le lémure est immunisé contre tous les effets mentaux (charmes, coercitions, fantasmes, mirages et effets de moral).

Dinosaure

Il existe des dinosaures de toutes les tailles et de toutes les formes. Les plus grands ont souvent des tons gris ou bruns, tandis que les plus petits peuvent être couverts de taches colorées. Tous ou presque ont la peau rugueuse.

Combat

Les dinosaures tirent le meilleur parti de leur taille et de leur rapidité. Les carnivores traquent leurs proies en se cachant dans la végétation luxuriante pour pouvoir s'approcher le plus possible, tandis que les herbivores piétinent les créatures menaçantes dans leur désir de s'enfuir.

Deinonychus

Animal de taille G

Dés de vie : 4d8+16 (34 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases)

Classe d'armure : 16 (-1 taille, +2 Dex, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +3/+11

Attaque : ergots (+6 corps à corps, 2d6+4)

Attaque à outrance : ergots (+6 corps à corps, 2d6+4), 2 griffes (+1 corps à corps, 1d3+2), morsure (+1 corps à corps, 2d4+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +8, Vol +2

Caractéristiques : For 19, Dex 15, Con 19, Int 2, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +10, Discréption +8, Perception auditive +10, Saut +26, Survie +10

Dons : Course, Pistage

Environnement : forêts chaudes

Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (3–6)

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 5–8 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Le deinonychus est vert clair sur le dos et les flancs, avec une coloration plus légère sur le ventre. Le corps présente des marques ou des zébrures plus sombres. Il doit à sa structure osseuse particulière, et à sa queue servant de balancier qui équilibre le poids de son corps, de se tenir debout. Malgré sa longueur impressionnante (3,50 mètres), le deinonychus ne fait guère que 1,80 mètre de haut. Il pèse dans les 300 kg.

Combat

Le deinonychus est très dangereux en raison de sa grande vélocité, de ses crocs, de ses griffes, et surtout de ses pattes arrière, extrêmement puissantes. Il chasse ses proies en se jetant sur elles, pattes en avant, et en les lacérant de ses ergots avant de les mordre. Ses deux pattes arrière frappent en même temps (une seule attaque).

Le deinonychus est relativement intelligent pour un dinosaure. En groupe, il fait preuve d'un sens tactique redoutable.

Bond (Ext). Lorsqu'un deinonychus charge un adversaire, il peut porter une attaque à outrance.

Compétences. Le deinonychus bénéficie d'un bonus de +8 aux tests de Détection, Discréption, Perception auditive, Saut et Survie.

Élasmosaure

Animal de taille TG

Dés de vie : 10d8+66 (111 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), nage 15 m

Classe d'armure : 13 (−2 taille, +2 Dex, +3 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +7/+23

Attaque : morsure (+13 corps à corps, 2d8+12)

Attaque à outrance : morsure (+13 corps à corps, 2d8+12)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +15, Vol +4

Caractéristiques : For 26, Dex 14, Con 22, Int 2, Sag 13, Cha 9

Compétences : Détection +9, Discréption −4*, Natation +16, Perception auditive +4

Dons : Esquive, Robustesse (x2), Vigueur surhumaine

Environnement : milieux aquatiques chauds

Organisation sociale : solitaire, paire ou troupeau (5–8)

Facteur de puissance : 7

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 11–20 DV (taille TG), 21–30 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Bien qu'il passe le plus clair de son temps dans l'eau, un élasmosaure ne respire que de l'air.

La longueur totale d'un élasmosaure est de 15 mètres, y compris une queue d'une longueur égale à la moitié de celle du corps. Il pèse dans les 2,5 tonnes. Quelqu'un qui ne verrait que sa tête ou sa queue pourrait aisément le prendre pour un énorme serpent de mer.

Combat

Très agressif, l'élasmosaure attaque tout ce qu'il voit. Fort et rapide, il manœuvre avec une grande vivacité qui lui permet d'effectuer des virages très serrés dans l'eau. Quand il chasse, il garde la tête hors de l'eau, près à détendre son long cou pour saisir ses proies entre ses mâchoires.

Compétences. * Un élasmosaure bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests de Discréption dans l'eau.

Mégaraptor

Animal de taille TG

Dés de vie : 8d8+43 (79 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases)

Classe d'armure : 16 (-2 taille, +2 Dex, +6 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +6/+19

Attaque : ergots (+9 corps à corps, 2d8+5)

Attaque à outrance : ergots (+9 corps à corps, 2d8+5), 2 griffes (+4 corps à corps, 1d4+2), morsure (+4 corps à corps, 2d6+2)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : bond

Particularités : odorat, vision dans le noir

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +10, Vol +4

Caractéristiques : For 21, Dex 15, Con 21, Int 2, Sag 15, Cha 10

Compétences : Détection +12, Discréption +5, Perception auditive +12, Saut +27, Survie +12

Dons : Course, Pistage, Robustesse

Environnement : forêts chaudes

Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (3–6)

Facteur de puissance : 6

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 9–16 DV (taille TG), 17–24 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Le mégaraptor est une version plus imposante du deinonychus, mesurant 3,60 mètres de haut et plus de 7 mètres de long. Il a la même apparence, les mêmes habitudes et particularités que la versions plus petite.

Bond (Ext). Lorsqu'un mégaraptor charge un adversaire, il peut porter une attaque à outrance.

Compétences. Le mégaraptor bénéficie d'un bonus de +8 aux tests de Détection, Discréption, Perception auditive, Saut et Survie.

Tricératops

Animal de taille TG

Dés de vie : 16d8+124 (196 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 18 (-2 taille, -1 Dex, +11 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +12/+30

Attaque : cornes (+20 corps à corps, 2d8+15)

Attaque à outrance : cornes (+20 corps à corps, 2d8+15)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : charge en puissance, piétinement

Particularités : odorat, vision dans le noir

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +19, Vol +6

Caractéristiques : For 30, Dex 9, Con 25, Int 1, Sag 12, Cha 7

Compétences : Détection +12, Perception auditive +13

Dons : Robustesse (x4), Vigilance, Vigueur surhumaine

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : solitaire, paire ou troupeau (5–8)

Facteur de puissance : 9

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 17–32 DV (taille Gig), 33–48 DV (taille C)

Ajustement de niveau : —

Le tricératops mesure dans les 7 mètres de long, pour un poids avoisinant les 10 tonnes.

Combat

Ce monstre a de bonnes chances de charger toute créature de taille G ou plus pénétrant sur son territoire. Il piétine les adversaires de plus petite taille.

Charge en puissance (Ext). Lorsqu'un tricératops charge, son attaque de cornes inflige 4d8+20 points de dégâts.

Piétinement (Ext). Jet de Réflexes (DD 28). Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

Tyrannosaure

Animal de taille TG

Dés de vie : 18d8+99 (180 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 14 (-2 taille, +1 Dex, +5 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +13/+30

Attaque : morsure (+20 corps à corps, 3d6+13)

Attaque à outrance : morsure (+20 corps à corps, 3d6+13)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : engloutissement, étreinte

Particularités : odorat, vision dans le noir

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +16, Vol +8

Caractéristiques : For 28, Dex 12, Con 21, Int 2, Sag 15, Cha 10

Compétences : Détection +14, Discréption -2, Perception auditive +14

Dons : Attaque naturelle supérieure (morsure), Course, Pistage, Robustesse (x3), Vigilance

Environnement : plaines chaudes

Organisation sociale : solitaire ou paire

Facteur de puissance : 8

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 19–36 DV (taille Gig), 37–54 DV (taille C)

Ajustement de niveau : —

Malgré sa grande taille et son poids de 6 tonnes, le tyrannosaure se déplace rapidement. Sa tête fait près de 2 mètres de long et ses dents mesurent entre 15 et 30 centimètres chacune. Il fait plus de 15 mètres du long du museau à l'extrémité de la queue.

Combat

Le tyrannosaure traque et dévore tout ce qui bouge. Sa tactique est extrêmement simple, puisqu'elle peut se résumer en deux mots : charger et mordre.

Engloutissement (Ext). Le tyrannosaure peut avaler un adversaire qu'il a agrippé et plus petit que lui d'au moins deux catégories de taille en remportant un test de lutte opposé.

Chaque round, la créature avalée subit 2d8+8 points de dégâts contondants occasionnés par les violentes contractions de l'estomac du dinosaure, plus 8 points de dégâts d'acide dus aux sucs gastriques. Il est possible de se libérer, en infligeant un total de 25 points de dégâts à l'estomac (CA 12) à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux du tyrannosaure se contractent aussitôt pour fermer le trou, et une autre créature avalée doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir.

L'estomac du tyrannosaure peut contenir deux créatures de taille M, huit de taille P, trente-deux de taille TP ou 128 de taille Min ou I.

Étreinte (Ext). Pour pouvoir utiliser ce pouvoir, le tyrannosaure doit réussir une attaque de morsure sur une créature d'au moins une catégorie de taille de moins que lui. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte opposé, il agrippe son adversaire, il peut tenter d'utiliser son pouvoir d'engloutissement lors du round suivant.

Doppelganger

Humanoïde monstrueux (métamorphe) de taille M

Dés de vie : 4d8+4 (22 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+1 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +4/+5

Attaque : coup (+5 corps à corps, 1d6+1)

Attaque à outrance : 2 coups (+5 corps à corps, 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : détection de pensées

Particularités : change-forme, immunité contre les effets de *sommeil* et de charme

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +4, Vol +6

Caractéristiques : For 12, Dex 13, Con 12, Int 13, Sag 14, Cha 13

Compétences : Bluff +10*, Déguisement +9* (+11 pour tenir un rôle), Détection +6, Diplomatie +3, Intimidation +3, Perception auditive +6, Psychologie +6

Dons : Esquive, Vigueur surhumaine

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (3–6)

Facteur de puissance : 3

Trésor : normal (x2)

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +4

Le doppelganger est une étrange créature capable de prendre l'apparence de tous les humanoïdes qu'il rencontre. Sous sa véritable apparence, il est plus ou moins humanoïde, très maigre et fragile, aux membres grêles et aux traits à demi effacés. Totalement glabre, il a une peau pâle et légèrement huileuse. Ses grands yeux globuleux sont totalement blancs et se caractérisent par leur absence de pupille.

L'aspect émacié du doppelganger pourrait faire croire qu'il est naturellement fragile, mais il possède une grande agilité et résistance naturelle.

Il fait grand usage de leur formidable talent de mimétisme pour tendre des pièges à ses proies ou s'infiltrer dans les sociétés humanoïdes. Bien que n'étant pas malfaissant, il ne s'intéresse qu'à lui-même et aux siens, considérant les autres êtres vivants comme des pions à manipuler et à abuser comme bon lui semble.

Sous sa forme naturelle, un doppelganger mesure 1,65 mètre et pèse 75 kg.

Combat

Sous sa forme naturelle, le doppelganger combat à l'aide de ses poings. Par contre, s'il a pris les traits d'un guerrier ou tout autre individu armé, il utilise les armes correspondantes. Dans ce cas, il se sert de son pouvoir de détection de pensées afin d'appliquer la même tactique que celui pour qui il se fait passer.

Détection de pensées (Sur). Le doppelganger peut en permanence détecter les pensées de la créature de son choix, comme s'il employait le sort du même nom (niveau 18 de lanceur de sorts ; jet de Volonté DD 13 pour annuler). Il peut faire cesser le pouvoir ou le réactiver par une action libre. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Change-forme (Sur). Un doppelganger peut prendre les traits de tout humanoïde de taille P ou M. Lorsqu'il se transforme, le doppelganger perd ses attaques naturelles. Il conserve son apparence humanoïde jusqu'à ce qu'il décide d'en changer. Le changement de forme ne peut être dissipé, mais le doppelganger reprend son aspect naturel après la mort. Un sort ou pouvoir de *vision lucide* permet de révéler sa véritable nature.

Compétences. Le doppelganger bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Bluff et de Déguisement. *

Quand il se sert de son pouvoir de change-forme, il profite d'un bonus de circonstances supplémentaire de +10 aux tests de Déguisement. Enfin, s'il parvient à lire les pensées de la personne qu'il cherche à abuser, il bénéficie d'un bonus de circonstances additionnel de +4 aux tests de Bluff et de Déguisement.

Personnages doppelgangers

Les doppelgangers possèdent les traits raciaux suivants.

• +2 en Force, +2 en Dextérité, +2 en Constitution, +2 en Intelligence, +4 en Sagesse, +2 en Charisme.

• Taille moyenne.

• La vitesse de base au sol d'un doppelganger est de 9 mètres.

• Vision dans le noir sur 18 mètres.

• Dés de vie raciaux. Un doppelganger débute avec quatre niveaux d'humanoïde monstrueux, ce qui lui confère 4d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +4 et des bonus de base aux sauvegardes de Réflexes +4, Vigueur +1 et Volonté +4.

• Compétences raciales. Les niveaux d'humanoïde monstrueux d'un doppelganger lui donnent un nombre de points de compétence égal à 7 x (2 + modificateur d'Int). Ses compétences raciales sont Bluff, Déguisement, Détection, Diplomatie, Intimidation, Perception auditive, Psychologie.

- Dons raciaux. Les niveaux d'humanoïde monstrueux d'un doppelganger lui donnent deux dons.
- Bonus d'armure naturelle de +4.
- Bonus racial de +4 sur les tests de Bluff et Déguisement. Quand un doppelganger se sert de son pouvoir de change-forme, il profite d'un bonus de circonstances supplémentaire de +10 aux tests de Déguisement. Enfin, s'il parvient à lire les pensées de la personne qu'il cherche à abuser, il bénéficie d'un bonus de circonstances additionnel de +4 aux tests de Bluff et de Déguisement.
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). Détection des pensées.
- Particularités (voir ci-dessus). Change-forme, immunité contre les effets de *sommeil* et de charme.
- *Langages*. D'office : commun. Supplémentaires : aérien, elfe, géant, gnome, halfelin, nain, terreux.
- *Classe de prédilection*. Roublard.
- *Ajustement de niveau*. +4.

Dragon véritable

Les espèces connues de dragons véritables (par opposition aux créatures de type dragon, mais qui ne sont pas de vrais dragons) se décomposent en deux familles : les dragons chromatiques et les dragons métalliques. La première comprend les dragons blancs, bleus, noirs, rouges et verts, malfaisants et extrêmement féroces. Quant à la seconde, elle regroupe les dragons d'airain, d'argent, de bronze, de cuivre et d'or, bienfaisants, le plus souvent nobles de cœur et respectés par les sages.

Tous les dragons deviennent de plus en plus puissants avec l'âge. (Ce n'est pas le cas des autres créatures de type dragon.) Leur taille peut aller de quelques dizaines de centimètres à la naissance à plus de 30 mètres quand ils atteignent le statut de grand dracosire. Leur taille exacte dépend de leur espèce et de leur âge.

Leur métabolisme fonctionne comme un haut-fourneau d'une efficacité incroyable et parvient même à assimiler les matières non organiques. Certains dragons prennent d'ailleurs goût à ces nourritures « exotiques ».

Même si les objectifs et les idéaux de chaque dragon varient en fonction de son caractère et de son espèce, tous sont attirés par les richesses, à tel point qu'ils cherchent à amasser autant de pièces, de joyaux et d'objets magiques que possible. Ceux qui ont réuni un trésor fabuleux rechignent à s'en éloigner trop longtemps, et ne sortent que quand la faim les tirent ou pour patrouiller dans les environs et s'assurer que personne ne vient les dévaliser. Aucun dragon n'a jamais de trésor assez gros. Ils ne cessent de contempler leurs possessions et raffolent de leur éclat, qui les attire davantage que la lumière du soleil. Bien souvent, ils construisent un nid de pièces et d'objets précieux, dans lequel leur corps sculpte peu à peu son empreinte. Sur les grands dracosires, des centaines de pièces et de pierres précieuses ont eu le temps de s'incruster entre leurs écailles. Elles font désormais partie intégrante de leur peau ; le seul moyen de les extraire est l'incision.

Tous les dragons parlent le draconien.

Catégorie d'âge des dragons

Catégorie	Âge (années)
1 Dragonnet	0–5
2 Très jeune	6–15
3 Jeune	16–25
4 Adolescent	26–50
5 Jeune adulte	51–100
6 Adulte	101–200
7 Âge mûr	201–400
8 Vieux	401–800
9 Très vieux	601–800
1 Vénérable	801–1 000
0	
11 Dracosire	1 001–1 200
1 Grand dracosire	1 201 et plus
2	

Combat

Les dragons attaquent à l'aide de leur morsure et de leurs pattes griffues. Ils peuvent également utiliser leur souffle et gagnent de nouvelles attaques physiques selon leur taille. Si possible, ils combattent en vol, affaiblissant leurs ennemis de loin avant de venir se poser pour les achever. Les dragons expérimentés sont souvent capables d'évaluer les forces et faiblesses de l'adversaire en quelques instants. Dans ce cas, ils se débarrassent en priorité des ennemis les plus dangereux (à moins que ces derniers leur paraissent vraiment trop menaçants, auquel cas les dragons se tiennent à l'écart d'eux pendant qu'ils font le vide dans les rangs adverses). La table suivante donne l'espace occupé et l'allonge d'un dragon selon sa taille, ainsi que les armes naturelles que les dragons peuvent employer et les dégâts qu'elles infligent, là encore en fonction de la taille.

Morsure. La morsure inflige les dégâts indiqués plus le bonus de Force du dragon. Ce dernier peut se servir de cette attaque pour attraper un adversaire, s'il possède le don Capture.

Griffes. Chaque coup de griffes occasionne les dégâts mentionnés plus la moitié du bonus de Force du dragon (arrondissez à l'entier inférieur). Ce dernier peut se servir de ces attaques pour attraper un adversaire, s'il possède le don Capture. Les griffes sont des attaques secondaires, ce qui inflige un malus de -5 aux jets d'attaque (beaucoup de dragons prennent le don Attaques multiples pour réduire ce malus à -2).

Ailes. Même en vol, le dragon peut donner des coups d'aile à ces adversaires. Chaque coup de ce type inflige les dégâts indiqués plus la moitié du bonus de Force du dragon (arrondissez à l'entier inférieur). C'est une attaque secondaire.

Queue. Chaque round, le dragon peut donner un coup de queue à un adversaire (et un seul). Cette attaque inflige les dégâts indiqués plus 1,5 fois le bonus de Force du dragon (arrondissez à l'entier inférieur). C'est une attaque secondaire.

Écrasement (Ext). S'il a au moins atteint la taille TG, un dragon en vol ou venant de bondir peut retomber sur ses adversaires pour les écraser sous son poids (action simple). Cette attaque spéciale n'est efficace que contre les créatures faisant au moins trois catégories de taille de moins que le dragon (mais ce dernier peut tenter de renverser normalement des adversaires plus grands, ou de lutter contre eux).

L'écrasement affecte toutes les créatures qui se trouvent sous le dragon quand il retombe (pour déterminer qui est touché, basez-vous sur l'espace occupé par le dragon, comme indiqué sur la table ci-dessus). Toutes les créatures concernées doivent réussir un jet de Réflexes (DD égal à celui qui est associé au souffle du dragon) pour se dégager. Sinon, elles se retrouvent immobilisées et subissent automatiquement les dégâts de l'attaque (de type contondant) lors du round suivant, à moins que le dragon ne décide de se relever aussitôt. Si le dragon continue d'écraser ses adversaires, il leur inflige des dégâts à chaque round où il remporte un test de lutte opposé contre eux.

Cette attaque inflige les dégâts indiqués plus 1,5 fois le bonus de Force du dragon (arrondissez à l'entier inférieur).

Balayage de queue (Ext). Par une action standard, un dragon de taille Gig ou plus peut effectuer un violent balayage à l'aide de sa queue, attaque qui affecte un demi-cercle situé derrière lui et faisant 9 mètres de rayon (ou 12 mètres si le dragon est de taille C). Toutes les créatures prises dans la zone dangereuse peuvent subir des dégâts si elles font au moins quatre catégories de taille de moins que le dragon. Cette attaque spéciale occasionne automatiquement les dégâts mentionnés plus 1,5 fois le bonus de Force du dragon (arrondissez à l'entier inférieur). Les créatures touchées ont droit à un jet de Réflexes (DD égal à celui qui est associé au souffle du dragon). En cas de succès, elles ne subissent que la moitié des dégâts.

Espace occupé/allonge, attaques et dégâts des dragons

Taille	Espace occupé/allonge ¹	1	2	2	1	Renversement	Balayage de queue
		morsure	griffes	ailes	queue		
Très petite (TP)	75 cm/0 m (1,50 m avec la morsure)	1d4	1d3	—	—	—	—
Petite (P)	1,50 m/1,50 m	1d6	1d4	—	—	—	—
Moyenne (M)	1,50 m/1,50 m	1d8	1d6	1d4	—	—	—
Grande (G)	3 m/1,50 m (3 m avec la morsure)	2d6	1d8	1d6	1d8	—	—
Très grande (TG)	4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure)	2d8	2d6	1d8	2d6	2d8	—
Gigantesque (Gig)	6 m/4,50 m (6 m avec la morsure)	4d6	2d8	2d6	2d8	4d6	2d6
Colossale (C)	9 m/6 m (9 m avec la morsure)	4d8	4d6	2d8	4d6	4d8	2d8

1 L'allonge de la morsure d'un dragon correspond à celle d'une créature de la catégorie de taille supérieure. Toutes les autres attaques sont portées à l'allonge correspondant à la taille du dragon.

Lutte. Les dragons n'apprécient guère ce type de combat, même si une de leurs attaques physiques (l'écrasement) et le don Capture (s'il le possède) utilisent les règles de la lutte.

Le dragon peut toujours utiliser son souffle en situation de lutte. Il peut également faire appel à ses sorts, pouvoirs magiques et autres pouvoirs surnaturels, pour peu qu'il réussisse le test de Concentration requis.

Souffle (Sur). L'utilisation du souffle nécessite une action simple. Une fois que le dragon a fait usage de cette attaque, il lui faut attendre 1d4 rounds pour pouvoir s'en servir de nouveau. Même si le dragon a le choix entre plusieurs souffles différents, il ne peut souffler qu'une fois tous les 1d4 rounds. L'attaque prend toujours naissance au niveau d'une intersection de cases adjacentes au dragon et s'étend dans la direction choisie par ce dernier, la zone d'effet dépendant de la taille du monstre (voir ci-dessous). Si le souffle inflige des dégâts, les

créatures touchées ont droit à un jet de Réflexes pour demi-dégâts (le DD dépend de l'âge du dragon et de son espèce). Si le souffle n'occasionne pas de dégâts, le DD reste le même, mais le type de jet de sauvegarde peut varier (voir la description de chaque espèce de dragon). Le DD de sauvegarde contre une attaque de souffle est de $10 + 1/2$ les DV du dragon + le modificateur de Constitution du Dragon.

Il existe deux catégories de souffles : les lignes et les cônes. Leur zone d'effet dépend de la catégorie de taille du dragon, comme indiqué ci-dessous.

Souffle de dragon

Taille du dragon	Ligne ¹ (longueur)	Cône ² (longueur)
Très petite (TP)	9 m	4,50 m
Petite (P)	12 m	6 m
Moyenne (M)	18 m	9 m
Grande (G)	24 m	12 m
Très grande (TG)	30 m	15 m
Gigantesque (Gig)	36 m	18 m
Colossale (C)	42 m	21 m

1 Une ligne fait toujours 1,50 mètre de haut et de large.

2 La hauteur et la largeur d'un cône sont égales à sa longueur.

Présence terrifiante (Ext). Tout dragon au moins jeune adulte peut terrifier ses adversaires par sa seule présence. Ce pouvoir fait automatiquement effet dès que le dragon attaque, charge ou survole les créatures. Toutes celles qui se trouvent dans un rayon de 9 mètres x catégorie d'âge du dragon peuvent être affectées si elles ont moins de DV que le grand reptile.

Les créatures qui réussissent un jet de Volonté (DD $10 + 1/2$ nombre de DV du dragon + modificateur de Charisme du dragon) ne sont pas affectées et sont par la suite immunisées contre la présence de ce dragon pendant une journée entière. Par contre, celles qui ratent leur jet de sauvegarde sont affectées comme suit : si elles ont 4 DV ou moins, elles sont paniquées pendant 4d6 rounds ; si elles ont 5 DV ou plus, elles sont seulement secouées pour 4d6 rounds. Tout dragon est naturellement immunisé contre la présence terrifiante des autres dragons, quel que soit leur âge ou leur espèce.

Sorts. Le dragon lance des sorts comme un ensorceleur du niveau indiqué dans sa description. Il gagne normalement des sorts en bonus si sa valeur de Charisme le lui permet. Certains dragons peuvent également faire appel à des sorts appartenant à la liste des prêtres et de quelques domaines (mais ils continuent de les jeter comme des sorts profanes ; les domaines ne font qu'accroître leurs possibilités de choix, ils ne leur rajoutent aucun sort supplémentaire et ne leur accorde aucun pouvoir).

Pouvoirs magiques. Les pouvoirs magiques du dragon dépendent de son âge et de son espèce. Il acquiert automatiquement tous les pouvoirs mentionnés pour sa catégorie d'âge ainsi que les précédents. Tous ces pouvoirs prennent effet à son niveau d'ensorceleur (ou à un niveau égal à sa catégorie d'âge, si cela est plus avantageux pour lui). Le cas échéant, le jet de sauvegarde associé est calculé comme suit : $10 + \text{modificateur de Charisme du dragon} + \text{niveau du sort}$. Sauf indication contraire, chaque pouvoir magique est utilisable 1 fois par jour.

Réduction des dégâts (Ext). Les dragons jeunes adultes ou plus vieux bénéficient d'une réduction des dégâts. Leurs armes naturelles sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts d'autres créatures.

Immunités (Ext). Tous les dragons sont immunisés contre les effets de type *sommeil* ou paralysie. Comme indiqué dans les descriptions, chaque espèce bénéficie d'une ou deux immunités supplémentaires, lesquelles ne dépendent pas de l'âge du dragon.

Résistance à la magie (Ext). En vieillissant, les dragons deviennent plus résistants aux sorts et aux pouvoirs magiques. Voir la description de chacun.

Perception aveugle (Ext). Tout dragon est capable de détecter la présence de créatures dans un rayon de 18 m. Les adversaires qu'il ne peut pas voir bénéficient tout de même d'un camouflage total.

Sens surdéveloppés (Ext). Le dragon voit quatre fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible luminosité (vision nocturne), et deux fois plus loin en cas de luminosité normale. Il bénéficie également de la vision dans le noir, à une portée de 36 mètres.

Compétences. Tout dragon possède un nombre de points de compétence égal à $(6 + \text{modificateur d'Int}) \times (\text{DV} + 3)$. Il prend généralement les compétences suivantes à un degré de maîtrise maximal : Détection, Fouille et Perception auditive. Les points de compétence restants sont le plus souvent utilisés pour acquérir les compétences suivantes : Concentration, Connaissances (au choix), Diplomatie, Évasion, Intimidation, Psychologie et Utilisation d'objets magiques, au prix de 1 point de compétence pour une augmentation du degré

de maîtrise de 1. Chacune de ces compétences est considérée comme une compétence de classe pour les dragons. (Chaque type de dragon possède d'autres compétences de classe, qui sont répertoriées dans leur description.)

Dons. Tous les dragons ont au moins un don, plus un autre tous les 3 DV, comme n'importe quelle autre créature. Ils sont naturellement attirés par les dons suivants : Arme de prédilection (griffes ou morsure), Attaque en puissance, Attaque en vol, Capture, Combat en aveugle, Enchaînement, Science de l'initiative, Science de la destruction, Vigilance, Virage sur l'aile et Vol stationnaire, ainsi que tous les dons de métamagie utiles aux ensorceleurs.

Déplacement sur longue distance

Grâce à la puissance de leurs ailes, les dragons chromatiques et métalliques peuvent couvrir rapidement de grandes distances. La vitesse d'un dragon sur longue distance dépend de sa vitesse tactique de vol, selon la table suivante.

Déplacement sur longue distance

	Vitesse en vol			
	30 m	45 m	60 m	75 m
Une heure				
Vol normal	22,5 km	30 km	45 km	60 km
Vol rapide	36 km	60 km	90 km	120 km
Un jour				
Vol normal	180 km	240 km	360 km	480 km

Les dragons se fatiguent moins rapidement que les autres créatures sur longue distance. Si un dragon décide d'utiliser le vol rapide (équivalent du footing) ou l'équivalent de la marche forcée, déterminez s'il subit des dégâts non-létaux toutes les 2 heures seulement au lieu de toutes les heures.

La peau de dragon

Les forgerons spécialisés dans la fabrication d'armures peuvent utiliser la peau de dragon pour produire des armures ou des boucliers de maître.

Dragons chromatiques

D'alignement mauvais, les dragons chromatiques sont naturellement malfaisants, agressifs, cupides, vaniteux et méchants.

Dragon blanc

Dragon (froid)

Environnement : montagnes froides

Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2–5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1–2 et 2–5 petits)

Facteur de puissance : dragonnet 2, très jeune 3, jeune 4, adolescent 6, jeune adulte 8, adulte 10, âge mûr 12, vieux 15, très vieux 17, vénérable 18, dracosire 19, grand dracosire 21

Trésor : normal (x3)

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : dragonnet 4–5 DV, très jeune 7–8 DV, jeune 10–11 DV, adolescent 13–14 DV, jeune adulte 16–17 DV, adulte 19–20 DV, âge mûr 22–23 DV, vieux 25–26 DV, très vieux 28–29 DV, vénérable 31–32 DV, dracosire 34–35 DV, grand dracosire 37+ DV

Ajustement de niveau : dragonnet +2, très jeune +3, jeune +3, adolescent +5, autres —

Les écailles d'un dragonnet blanc brillent comme un miroir. Au fil des années, cet éclat disparaît, au point que, quand le dragon est très vieux, des écailles grises et bleu pâle sont venues se mêler aux blanches.

Combat

Le dragon blanc est un adepte de l'attaque surprise, qu'il pratique en fondant sur ses proies ou en jaillissant d'un monticule de neige dans lequel il se tenait caché. Il commence par utiliser son souffle puis concentre ses attaques sur un adversaire unique.

Souffle (Sur). Le dragon blanc ne dispose que d'un seul souffle : un cône de froid.

Marche sur la glace (Ext). Ce pouvoir fonctionne comme le sort *pattes d'araignée*, mais uniquement sur la glace ou les surfaces gelées. Il est actif en permanence.

Brouillard gelant (Mag). Un dragon blanc vieux ou plus âgé peut utiliser ce pouvoir 3 fois par jour. L'effet est semblable à celui de *brouillard dense*, si ce n'est qu'une fine couche de givre se forme sur toutes les surfaces touchées par la brume. Ces dernières deviennent glissantes, comme sous l'effet du sort *grasse*. À noter que le dragon ne risque pas de perdre l'équilibre grâce à son pouvoir de marche sur la glace.

Autres pouvoirs magiques. *Nappe de brouillard* (adolescent ou plus âgé), *bourrasque* (adulte ou plus âgé), *mur de glace* (vénérable ou plus âgé) 3 fois par jour ; *contrôle du climat* (grand dracosire) 1 fois par jour.

Compétences. Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon blanc : Déplacement silencieux, Discrétion et Natation.

Dragons blancs

Âge	Taille	DV (pv)	Fo r	Dex	Con	Int	Sag	Ch a	Attaque de base/lutte	Mod. d'attaque	Mod. de Réf	Mod. de Vig	Mod. . de Vol	Souffle (DD)	DD de présence terrifiante
Dragonnet	TP	3d12+3 (22)	11	10	13	6	11	6	+3/-5	+5	+3	+4	+3	1d6 (12)	—
Très jeune	P	6d12+6 (45)	13	10	13	6	11	6	+6/+3	+8	+5	+6	+5	2d6 (14)	—
Jeune	M	9d12+18 (76)	15	10	15	6	11	6	+9/+11	+11	+6	+8	+6	3d6 (16)	—
Adolescent	M	12d12+24 (102)	17	10	15	8	11	8	+12/+15	+15	+8	+10	+8	4d6 (18)	—
Jeune adulte	G	15d12+45 (142)	19	10	17	8	11	8	+15/+23	+18	+9	+12	+9	5d6 (20)	16
Adulte	G	18d12+72 (189)	23	10	19	10	11	10	+18/+28	+23	+11	+15	+11	6d6 (23)	19
Âge mûr	TG	21d12+105 (241)	27	10	21	12	13	12	+21/+37	+27	+12	+17	+13	7d6 (25)	21
Vieux	TG	24d12+120 (276)	29	10	21	12	13	12	+24/+41	+31	+14	+19	+15	8d6 (27)	23
Très vieux	TG	27d12+162 (337)	31	10	23	14	15	14	+27/+45	+35	+15	+21	+17	9d6 (29)	25
Vénérable	TG	30d12+180 (375)	33	10	23	14	15	14	+30/+49	+39	+17	+23	+19	10d6 (31)	27
Dracosire	Gig	33d12+231 (445)	35	10	25	14	15	16	+33/+57	+41	+18	+25	+20	11d6 (33)	29
Grand dracosire	Gig	36d12+288 (522)	37	10	27	18	19	18	+36/+61	+45	+20	+28	+24	12d6 (36)	32

Pouvoirs des dragons blancs

Âge	Vitesse de déplacement	Initiativ e	CA	Pouvoirs spéciaux	Niveau de lanceur de sorts	RM
Dragonnet	18 m, vol 45 m (moyenne), nage 18 m, creusement 9 m	+0	14 (+2 taille, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14	Immunité contre le froid, marche sur la glace, vulnérabilité au feu	—	—
Très jeune	18 m, vol 45 m (moyenne), nage 18 m, creusement 9 m	+0	16 (+1 taille, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16	—	—	—
Jeune	18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m, creusement 9 m	+0	18 (+8 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 18	—	—	—
Adolescent	18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m, creusement 9 m	+0	21 (+11 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 21	<i>Nappe de brouillard</i>	—	—
Jeune adulte	18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m, creusement 9 m	+0	23 (-1 taille, +14 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 23	Réduction des dégâts (5/magie)	—	16
Adulte	18 m, vol 60 m	+0	26 (-1 taille, +17	<i>Bourrasque</i>	1	18

	(médiocre), nage 18 m, creusement 9 m	+0	naturelle), contact 9, pris au dépourvu 26	Réduction des dégâts (10/magie)	3	20
Âge mûr	18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m, creusement 9 m	+0	28 (-2 taille, +20 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 28	<i>Brouillard gelant</i>	5	21
Vieux	18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m, creusement 9 m	+0	31 (-2 taille, +23 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 31			
Très vieux	18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m, creusement 9 m	+0	34 (-2 taille, +26 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 34	Réduction des dégâts (15/magie)	7	23
Vénérable	18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m, creusement 9 m	+0	37 (-2 taille, +29 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 37	<i>Mur de glace</i>	9	24
Dracosire	18 m, vol 75 m (déplorable), nage 18 m, creusement 9 m	+0	38 (-4 taille, +32 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 38	Réduction des dégâts (20/magie)	11	25
Grand dracosire	18 m, vol 75 m (déplorable), nage 18 m, creusement 9 m	+0	41 (-4 taille, +35 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 41	<i>Contrôle du climat</i>	13	27

Dragon bleu

Dragon (Terre)

Environnement : déserts tempérés

Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2–5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1–2 et 2–5 petits)

Facteur de puissance : dragonnet 3, très jeune 4, jeune 6, adolescent 8, jeune adulte 11, adulte 14, âge mûr 16, vieux 18, très vieux 19, vénérable 21, dracosire 23, grand dracosire 25

Trésor : normal (x3)

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : dragonnet 7–8 DV, très jeune 10–11 DV, jeune 13–14 DV, adolescent 16–17 DV, jeune adulte 19–20 DV, adulte 22–23 DV, âge mûr 25–26 DV, vieux 28–29 DV, très vieux 31–32 DV, vénérable 34–35 DV, dracosire 37–38 DV, grand dracosire 40+ DV

Ajustement de niveau : dragonnet +4, très jeune +4, jeune +5, autres —

Polies par le sable soulevé par les vents du désert, ses écailles peuvent aller du bleu iridescent à l'indigo. Leur taille augmente très peu à mesure que le dragon vieillit, mais elles deviennent plus épaisses et plus résistantes au fil des siècles. L'électricité statique qui entoure perpétuellement ce monstre produit de petits arcs électriques et de légers craquements dont la fréquence augmente fortement quand le dragon se met en colère ou s'apprête à attaquer. Le dragon bleu dégage une odeur d'ozone et de sable chaud.

Sa couleur le rend extrêmement facile à repérer dans le désert, mais il a pour habitude de se cacher en s'enterrant dans le sable, ne laissant que ses yeux et ses naseaux dépasser. Il prend grand plaisir à faire des évolutions aériennes, surtout en milieu de journée, quand l'air chaud monte au plus haut. Si la couleur de sa robe est proche de celle du ciel (ce qui arrive parfois), il n'hésite pas à se servir de cet avantage pour attaquer par surprise.

Il réside dans une vaste grotte souterraine où il entrepose ses possessions. Il s'intéresse à tout ce qui a de la valeur, mais affiche une préférence marquée pour les pierres précieuses, et plus précisément les saphirs.

Combat

Généralement, le dragon bleu attaque depuis le ciel ou s'enfonce dans le sable quand un adversaire approche à 30 mètres ou moins. S'il a atteint un âge suffisamment avancé, il combine ces tactiques avec un pouvoir tel que *terrain hallucinatoire*, pour améliorer ses chances de surprendre sa cible. Il ne s'enfuit que s'il est gravement blessé, car pour lui, la retraite est une preuve de lâcheté.

Souffle (Sur). Le dragon bleu ne dispose que d'un seul souffle : une ligne d'électricité.

Création/destruction d'eau (Mag). Quel que soit son âge, un dragon bleu peut utiliser ce pouvoir 3 fois par jour. Il fonctionne comme le sort *création d'eau*, sauf que le dragon peut choisir de faire disparaître l'eau au lieu de la créer, ce qui rend automatiquement impropre à la consommation tout liquide contenant de l'eau et qui n'appartient à personne. Les objets magiques (tels que les potions) et les liquides en possession de quelqu'un résistent s'ils réussissent un jet de Volonté (dont le DD est égal à celui qui accompagne le pouvoir de présence terrifiante du dragon). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 1^{er} niveau.

Imitation des sons (Ext). Le dragon peut, à volonté, reproduire tous les bruits et toutes les voix qu'il a entendues. Les créatures qui l'entendent doivent réussir un jet de Volonté (DD égal à celui associé au pouvoir de présence terrifiante du dragon) pour discerner la ruse.

Autres pouvoirs magiques. *Ventriloquie* (adulte ou plus âgé) 3 fois par jour ; *terrain hallucinatoire* (vieux ou plus âgé), *voile* (vénérable ou plus âgé), *mirage* (grand dracosire) 1 fois par jour.

Compétences. Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon bleu : Art de la magie, Bluff et Discréption.

Dragons bleus

Âge	Taille	DV (pv)	Fo r	Dex	Con	Int	Sag	Ch a	Attaque de base/lutte	Mod. d'attaque	Mod. de Réf	Mod. de Vig	Mod. . de Vol	Souffle (DD)	DD de présence terrifiante
Dragonnet	P	6d12+6 (45)	13	10	13	10	11	10	+6/+3	+8	+5	+6	+5	2d8 (14)	—
Très jeune	M	9d12+18 (76)	15	10	15	10	11	10	+9/+11	+11	+6	+8	+6	4d8 (16)	—
Jeune	M	12d12+24 (102)	17	10	15	12	13	12	+12/+15	+15	+8	+10	+9	6d8 (18)	—
Adolescent	G	15d12+45 (142)	19	10	17	14	15	14	+15/+23	+18	+9	+12	+11	8d8 (20)	—
Jeune adulte	G	18d12+72 (189)	23	10	19	14	15	14	+18/+28	+23	+11	+15	+13	10d8 (23)	21
Adulte	TG	21d12+105 (241)	27	10	21	16	17	16	+21/+37	+27	+12	+17	+15	12d8 (25)	23
Âge mûr	TG	24d12+120 (276)	29	10	21	16	17	16	+24/+41	+31	+14	+19	+17	14d8 (27)	25
Vieux	TG	27d12+162 (337)	31	10	23	18	19	18	+27/+45	+35	+15	+21	+19	16d8 (29)	27
Très vieux	TG	30d12+180 (375)	33	10	23	18	19	18	+30/+49	+39	+17	+23	+21	18d8 (31)	29
Vénérable	Gig	33d12+231 (445)	35	10	25	20	21	20	+33/+57	+41	+18	+25	+23	20d8 (33)	31
Dracosire	Gig	36d12+288 (522)	37	10	27	20	21	20	+36/+61	+45	+20	+28	+25	22d8 (36)	33
Grand dracosire	Gig	39d12+312 (565)	39	10	27	22	23	22	+39/+65	+49	+21	+29	+27	24d8 (37)	35

Pouvoirs des dragons bleus

Âge	Vitesse de déplacement	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	Niveau de lanceur de sorts	RM
Dragonnet	12 m, vol 30 m (moyenne), creusement 6 m	+0	16 (+1 taille, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16	Immunité contre l'électricité, <i>création/destruction d'eau</i>	—	—
Très jeune	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6 m	+0	18 (+8 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 18	—	—	—
Jeune	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6 m	+0	21 (+11 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 21	—	—	—
Adolescent	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6 m	+0	23 (-1 taille, +14 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 23	Imitation des sons	1	—
Jeune adulte	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6 m	+0	26 (-1 taille, +17 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 26	Réduction des dégâts (5/magie)	3	19
Adulte	12 m, vol 45 m	+0	28 (-2 taille, +20	<i>Ventriloquie</i>	5	21

	(médiocre), creusement 6 m		naturelle), contact 8, pris au dépourvu 28			
Âge mûr	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6 m	+0	31 (-2 taille, +23 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 31	Réduction des dégâts (10/magie)	7	22
Vieux	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6 m	+0	34 (-2 taille, +26 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 34	<i>Terrain hallucinatoire</i>	9	24
Très vieux	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6 m	+0	37 (-2 taille, +29 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 37	Réduction des dégâts (15/magie)	11	25
Vénérable	12 m, vol 60 m (déplorable), creusement 6 m	+0	38 (-4 taille, +32 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 38	<i>Voile</i>	13	27
Dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable), creusement 6 m	+0	41 (-4 taille, +35 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 41	Réduction des dégâts (20/magie)	15	29
Grand dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable), creusement 6 m	+0	44 (-4 taille, +38 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 44	<i>Mirage</i>	17	31

Peut également choisir ses sorts parmi ceux de la liste des prêtres ainsi que des domaines suivants : Air, Loi et Mal (sorts lancés comme des sorts profanes).

Dragon noir

Dragon (Eau)

Environnement : marécages chauds

Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2–5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1–2 et 2–5 petits)

Facteur de puissance : dragonnet 3, très jeune 4, jeune 5, adolescent 7, jeune adulte 9, adulte 11, âge mûr 14, vieux 16, très vieux 18, vénérable 19, dracosire 20, grand dracosire 22

Trésor : normal (x3)

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : dragonnet 5–6 DV, très jeune 8–9 DV, jeune 11–12 DV, adolescent 14–15 DV, jeune adulte 17–18 DV, adulte 20–21 DV, âge mûr 23–24 DV, vieux 26–27 DV, très vieux 29–30 DV, vénérable 32–33 DV, dracosire 35–36 DV, grand dracosire 38+ DV

Ajustement de niveau : dragonnet +3, très jeune +3, jeune +3, adolescent +4, autres —

On lui donne parfois le sobriquet de « dragon à tête de mort », en raison de visage squelettique. Cette impression est renforcée par la détérioration graduelle de sa peau au niveau des joues et des cornes. Ce phénomène s'accentue avec l'âge, mais ne fait aucun mal au dragon. À la naissance, ses écailles sont petites, minces et brillantes. Au fil des années, elles grandissent, épaissement et ternissent, ce qui lui permet de se camoufler avec davantage d'efficacité dans les marais.

Il apprécie tout particulièrement les pièces. À partir d'un certain âge, il n'hésite pas à capturer les humanoïdes et à les interroger au sujet des réserves d'or, d'argent ou de platine dont ils pourraient avoir connaissance. Il se débarrasse bien évidemment d'eux une fois qu'il a obtenu les renseignements.

Combat

Le dragon noir a tendance à prendre ses proies par surprise en se fondant dans le paysage. Dans les marais où la végétation est particulièrement dense, il préfère rester au sol ou dans l'eau, car les frondaisons limitent ses mouvements aériens. S'il se sent battu, il s'enfuit à tire d'ailes (afin de ne pas laisser de traces) puis plonge se cacher dans les marécages ou au fond d'un plan d'eau suffisamment profond pour l'accueillir.

Souffle (Sur). Le dragon noir ne dispose que d'un seul souffle : une ligne d'acide.

Respiration aquatique (Ext). Le dragon noir peut rester sous l'eau indéfiniment. Il a même la possibilité d'utiliser son souffle, ses sorts et ses pouvoirs spéciaux en restant totalement immergé.

Corruption de l'eau (Mag). Une fois par jour, le dragon noir peut faire croupir jusqu'à 0,3 m³ d'eau, qui devient impropre à la consommation et à la vie aquatique. Ce pouvoir affecte également les liquides contenant de l'eau. Les objets magiques (tels que les potions) et les liquides en possession de quelqu'un résistent s'ils réussissent un jet de Volonté (DD égal à celui qui accompagne le pouvoir de présence terrifiante du dragon). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 1^{er} niveau. Sa portée est identique à celle de la présence terrifiante du dragon.

Charme-reptiles (Mag). Ce pouvoir est utilisable 3 fois par jour. Il fonctionne comme charme de groupe, sauf qu'il n'affecte que les animaux reptiliens. Le dragon peut communiquer avec tous les reptiles qu'il a charmés, comme s'il bénéficiait de l'effet du sort *communication avec les animaux*. Ce pouvoir est équivalent à un sort du 1^{er} niveau.

Autres pouvoirs magiques. *Ténèbres* (adolescent ou plus âgé ; 3 mètres de rayon par catégorie d'âge), *fléau d'insectes* (vénérable ou plus âgé) 3 fois par jour ; *croissance végétale* (vieux ou plus âgé) 1 fois par jour.

Compétences. Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon noir : Déplacement silencieux, Discréption et Natation.

Dragons noirs

Âge	Taille	DV (pv)	Fo r	Dex	Con	Int	Sag	Ch a	Attaque de base/lutte	Mod. d'attaque	Mod. de Réf	Mod. de Vig	Mod. . de Vol	Souffle (DD)	DD de présence terrifiante
Dragonnet	TP	4d12+4 (30)	11	10	13	8	11	8	+4/-4	+6	+4	+5	+4	2d4 (13)	—
Très jeune	P	7d12+7 (52)	13	10	13	8	11	8	+7/+4	+9	+5	+6	+5	4d4 (14)	—
Jeune	M	10d12+20 (85)	15	10	15	10	11	10	+10/+12	+12	+7	+9	+7	6d4 (17)	—
Adolescent	M	13d12+26 (110)	17	10	15	10	11	10	+13/+16	+16	+8	+10	+8	8d4 (18)	—
Jeune adulte	G	16d12+48 (152)	19	10	17	12	13	12	+16/+24	+19	+10	+13	+11	10d4 (22)	19
Adulte	G	19d12+76 (199)	23	10	19	12	13	12	+19/+29	+24	+11	+15	+12	12d4 (23)	20
Âge mûr	TG	22d12+110 (253)	27	10	21	14	15	14	+22/+38	+28	+13	+18	+15	14d4 (26)	23
Vieux	TG	25d12+125 (287)	29	10	21	14	15	14	+25/+42	+32	+14	+19	+16	16d4 (27)	24
Très vieux	TG	28d12+168 (350)	31	10	23	16	17	16	+28/+46	+36	+16	+22	+19	18d4 (30)	27
Vénérable	TG	31d12+186 (387)	33	10	23	16	17	16	+31/+50	+40	+17	+23	+20	20d4 (31)	28
Dracosire	Gig	34d12+238 (459)	35	10	25	18	19	18	+34/+58	+42	+19	+26	+23	22d4 (34)	31
Grand dracosire	Gig	37d12+296 (536)	37	10	27	20	21	20	+37/+62	+46	+20	+28	+25	24d4 (36)	33

Pouvoirs des dragons noirs

Âge	Vitesse de déplacement	Initiativ e	CA	Pouvoirs spéciaux	Niveau de lanceur de sorts	RM
Dragonnet	18 m, vol 30 m (moyenne), nage 18 m	+0	15 (+2 taille, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 15	Immunité contre l'acide, respiration aquatique	—	—
Très jeune	18 m, vol 30 m (moyenne), nage 18 m	+0	17 (+1 taille, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 17	—	—	—
Jeune	18 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	19 (+9 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 19	—	—	—
Adolescent	18 m, vol 45 m (médiocre), nage	+0	22 (+12 naturelle), contact 10, pris au	<i>Ténèbres</i>	—	—

	18 m		dépourvu 22			
Jeune adulte	18 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	24 (-1 taille, +15 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 24	Réduction des dégâts (5/magie)	1	17
Adulte	18 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	27 (-1 taille, +18 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 27	<i>Corruption de l'eau</i>	3	18
Âge mûr	18 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	29 (-2 taille, +21 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 29	Réduction des dégâts (10/magie)	5	21
Vieux	18 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	32 (-2 taille, +24 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 32	<i>Croissance végétale</i>	7	22
Très vieux	18 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	35 (-2 taille, +27 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 35	Réduction des dégâts (15/magie)	9	23
Vénérable	18 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	38 (-2 taille, +30 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 38	<i>Fléau d'insectes</i>	11	25
Dracosire	18 m, vol 60 m (déplorable), nage 18 m	+0	39 (-4 taille, +33 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 39	Réduction des dégâts (20/magie)	13	26
Grand dracosire	18 m, vol 60 m (déplorable), nage 18 m	+0	42 (-4 taille, +36 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 42	<i>Charme-reptiles</i>	15	28

Dragon rouge

Dragon (Feu)

Environnement : montagnes chaudes

Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2–5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1–2 et 2–5 petits)

Facteur de puissance : dragonnet 4, très jeune 5, jeune 7, adolescent 10, jeune adulte 13, adulte 15, âge mûr 18, vieux 20, très vieux 21, vénérable 23, dracosire 24, grand dracosire 26

Trésor : normal (x3)

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : dragonnet 8–9 DV, très jeune 11–12 DV, jeune 14–15 DV, adolescent 17–18 DV, jeune adulte 20–21 DV, adulte 23–24 DV, âge mûr 26–27 DV, vieux 29–30 DV, très vieux 32–33 DV, vénérable 35–36 DV, dracosire 38–39 DV, grand dracosire 41+ DV

Ajustement de niveau : dragonnet +4, très jeune +5, jeune +6, autres —

Les petites écailles du dragonnet sont rouge vif et aisément repérables, aussi celui-ci reste-t-il à l'abri au fond de l'antre pour ne pas risquer de rencontrer des chasseurs de dragons. Il en sort plus tard, quand il a appris à se défendre. À l'approche de l'adolescence, les écailles s'assombrissent et se couvrent d'une patine qui les rend plus ternes. Au fur et à mesure que le dragon vieillit, elles grandissent, épaisissent et durcissent, pour finalement devenir aussi résistantes que le métal. Les crêtes et les ailes du dragon sont bleu cendré ou violet-gris à leur extrémité et s'assombrissent avec l'âge. De même, la couleur de la pupille disparaît au fil des siècles, à tel point que les yeux des plus vieux dragons rouges semblent constitués de lave en fusion.

Combat

Le dragon rouge est un monstre de suffisance qui prend rarement la peine d'évaluer l'opposition. Dès qu'il repère une proie, il décide instantanément s'il l'attaque ou non. Si la réponse est positive, il applique une des nombreuses tactiques préparées à l'avance. Si ses adversaires sont petits et faibles (à ses yeux), il se pose et les extermine à coups de gueule et de griffes, craignant que son souffle ne les incinère (et leurs trésors avec eux).

Souffle (Sur). Le dragon rouge ne dispose que d'un seul souffle : un cône de feu.

Localisation d'objet (Mag). Le dragon peut utiliser ce pouvoir comme le sort du même nom, à raison d'une fois par jour et par catégorie d'âge.

Autres pouvoirs magiques. *Suggestion* (vieux ou plus âgé) 3 fois par jour ; *orientation* (vénérable ou plus âgé), *localisation suprême* (grand dracosire) 1 fois par jour.

Compétences. Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon rouge : Bluff, Estimation et Saut.

Dragons rouges

Âge	Taille	DV (pv)	Fo r	Dex	Con	Int	Sag	Ch a	Attaque de base/lutte	Mod. d'attaque	Mod. de Réf	Mod. de Vig	Mod. de Vol	Souffle (DD)	DD de présence terrifiante
Dragonnet	M	7d12+14 (59)	17	10	15	10	11	10	+7/+10	+10	+5	+7	+5	2d10 (15)	—
Très jeune	G	10d12+30 (95)	21	10	17	12	13	12	+10/+19	+14	+7	+10	+8	4d10 (18)	—
Jeune	G	13d12+39 (123)	25	10	17	12	13	12	+13/+24	+19	+8	+11	+9	6d10 (19)	—
Adolescent	G	16d12+64 (168)	29	10	19	14	15	14	+16/+29	+24	+10	+14	+12	8d10 (22)	—
Jeune adulte	TG	19d12+95 (218)	31	10	21	14	15	14	+19/+37	+27	+11	+16	+13	10d10 (24)	21
Adulte	TG	22d12+110 (253)	33	10	21	16	19	16	+22/+41	+31	+13	+18	+17	12d10 (25)	24
Âge mûr	TG	25d12+150 (312)	33	10	23	18	19	18	+25/+44	+34	+14	+20	+18	14d10 (28)	26
Vieux	Gig	28d12+196 (378)	35	10	25	20	21	20	+28/+52	+36	+16	+23	+21	16d10 (30)	29
Très vieux	Gig	31d12+248 (449)	37	10	27	22	23	22	+31/+56	+40	+17	+25	+23	18d10 (33)	31
Vénérable	Gig	34d12+306 (527)	39	10	29	24	25	24	+34/+60	+44	+19	+28	+26	20d10 (35)	34
Dracosire	Gig	37d12+370 (610)	41	10	31	24	25	24	+37/+64	+48	+20	+30	+27	22d10 (38)	35
Grand dracosire	C	40d12+400 (660)	45	10	31	26	27	26	+40/+73	+49	+22	+32	+30	24d10 (40)	38

Pouvoirs des dragons rouges

Âge	Vitesse de déplacement	Initiativ e	CA	Pouvoirs spéciaux	Niveau de lanceur de sorts	RM
Dragonnet	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	16 (+6 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 16	Immunité contre le feu, vulnérabilité au froid	—	—
Très jeune	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	18 (-1 taille, +9 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 18		—	—
Jeune	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	21 (-1 taille, +12 naturelle), contact 9 pris au dépourvu 21		1	—
Adolescent	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	24 (-1 taille, +15 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 24	<i>Localisation d'objet</i>	3	—
Jeune adulte	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	26 (-2 taille, +18 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 26	Réduction des dégâts (5/magie)	5	19
Adulte	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	29 (-2 taille, +21 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 29		7	21
Âge mûr	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	32 (-2 taille, +24 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 32	Réduction des dégâts (10/magie)	9	23
Vieux	12 m, vol 60 m (déplorable)	+0	33 (-4 taille, +27 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 33	<i>Suggestion</i>	11	24

Très vieux	12 m, vol 60 m (déplorable)	+0	36 (-4 taille, +30 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 36	Réduction des dégâts (15/magie)	13	26
Vénérable	12 m, vol 60 m (déplorable)	+0	39 (-4 taille, +33 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 39	<i>Orientation</i>	15	28
Dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable)	+0	42 (-4 taille, +36 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 42	Réduction des dégâts (20/magie)	17	30
Grand dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable)	+0	41 (-8 taille, +39 naturelle), contact 2, pris au dépourvu 41	<i>Localisation suprême</i>	19	32

Peut également choisir ses sorts parmi ceux de la liste des prêtres ainsi que des domaines suivants : Chaos, Feu et Mal (sorts lancés comme des sorts profanes).

Dragon vert

Dragon (Air)

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2–5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1–2 et 2–5 petits)

Facteur de puissance : dragonnet 3, très jeune 4, jeune 5, adolescent 8, jeune adulte 11, adulte 13, âge mûr 16, vieux 18, très vieux 19, vénérable 21, dracosire 22, grand dracosire 24

Trésor : normal (x3)

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : dragonnet 6–7 DV, très jeune 9–10 DV, jeune 12–13 DV, adolescent 15–16 DV, jeune adulte 18–19 DV, adulte 21–22 DV, âge mûr 24–25 DV, vieux 27–28 DV, très vieux 30–31 DV, vénérable 33–34 DV, dracosire 36–37 DV, grand dracosire 39+ DV

Ajustement de niveau : dragonnet +5, très jeune +5, jeune +5, adolescent +6, autres —

Les écailles du dragonnet sont fines, très petites et si sombres qu’elles paraissent presque noires. Au fil des années, elles grandissent et éclaircissent, devenant tour à tour vert émeraude puis vert olive, ce qui permet au dragon de mieux se fondre dans son milieu naturel.

Combat

Le dragon vert n’a pas besoin d’être provoqué pour se ruer au combat, et ce quelle que soit la taille de son adversaire. Si l’ennemi est inhabituel ou paraît vraiment très puissant, le dragon prend le temps de le suivre sans se faire repérer afin de choisir la tactique à employer. Par contre, si la proie a l’air faible, le dragon se montre sans attendre (il adore terroriser ses adversaires). Parfois, il s’amuse à contrôler un humanoïde en l’intimidant et en s’aidant de son pouvoir de *suggestion*. Il adore interroger les aventuriers afin d’en apprendre davantage sur leur société, mais aussi sur leurs forces et leurs faiblesses. Cela étant, il essaye surtout de découvrir ce qui se passe dans les environs et s’il y a des trésors à prendre non loin.

Souffle (Sur). Le dragon vert ne dispose que d’un seul souffle : un cône de gaz corrosif (dégâts d’acide).

Respiration aquatique (Ext). Le dragon peut rester sous l’eau indéfiniment. Il a même la possibilité d’utiliser son souffle, ses sorts et ses pouvoirs spéciaux en restant totalement immergé.

Pouvoirs magiques. *Suggestion* (adulte ou plus âgé), *domination* (vénérable ou plus âgé) 3 fois par jour ; *croissance végétale* (vieux ou plus âgé), *empire végétal* (grand dracosire) 1 fois par jour.

Compétences. Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon vert : Bluff, Déplacement silencieux et Discréption.

Dragons verts

Âge	Taille	DV (pv)	Fo r	Dex	Con	Int	Sag	Ch a	Attaque de base/lutte	Mod. d'attaque	Mod. de Réf	Mod. de Vig	Mod. . de Vol	Souffle (DD)	DD de présence terrifiante
Dragonnet	P	5d12+5 (37)	13	10	13	10	11	10	+5/+2	+7	+4	+5	+5	2d6 (13)	—
Très jeune	M	8d12+16 (68)	15	10	15	10	11	10	+8/10	+10	+6	+8	+6	4d6 (16)	—
Jeune	M	11d12+22 (93)	17	10	15	12	13	12	+11/+14	+14	+7	+9	+8	6d6 (17)	—

Adolescent	G	14d12+42 (133)	19	10	17	14	15	14	+14/+22	+17	+9	+12	+11	8d6 (20)	—
Jeune adulte	G	17d12+68 (178)	23	10	19	14	15	14	+17/+27	+22	+10	+14	+12	10d6 (22)	20
Adulte	TG	20d12+100 (230)	27	10	21	16	17	16	+20/+36	+26	+12	+17	+15	12d6 (25)	23
Âge mûr	TG	23d12+115 (264)	29	10	21	16	17	16	+23/+40	+30	+13	+18	+16	14d6 (26)	24
Vieux	TG	26d12+156 (325)	31	10	23	18	19	18	+26/+44	+34	+15	+21	+19	16d6 (29)	27
Très vieux	TG	29d12+174 (362)	33	10	23	18	19	18	+29/+48	+38	+16	+22	+20	18d6 (30)	28
Vénérable	Gig	32d12+224 (432)	35	10	25	20	21	20	+32/+56	+40	+18	+25	+23	20d6 (33)	31
Dracosire	Gig	35d12+280 (507)	37	10	27	20	21	20	+35/+60	+44	+19	+27	+24	22d6 (35)	32
Grand dracosire	Gig	38d12+304 (551)	39	10	27	22	23	22	+38/+64	+48	+21	+29	+27	24d6 (37)	35

Pouvoirs des dragons verts

Âge	Vitesse de déplacement	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	Niveau de lanceur de sorts	RM
Dragonnet	12 m, vol 30 m (moyenne), nage 12 m	+0	15 (+1 taille, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15	Immunité contre l'acide, <i>respiration aquatique</i>	—	—
Très jeune	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 12 m	+0	17 (+7 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 17	—	—	—
Jeune	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 12 m	+0	20 (+10 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 20	—	—	—
Adolescent	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 12 m	+0	22 (-1 taille, +13 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 22	—	1	—
Jeune adulte	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 12 m	+0	25 (-1 taille, +16 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 25	Réduction des dégâts (5/magie)	3	19
Adulte	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 12 m	+0	27 (-2 taille, +19 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 27	<i>Suggestion</i>	5	21
Âge mûr	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 12 m	+0	30 (-2 taille, +22 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 30	Réduction des dégâts (10/magie)	7	22
Vieux	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 12 m	+0	33 (-2 taille, +25 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 33	<i>Croissance végétale</i>	9	24
Très vieux	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 12 m	+0	36 (-2 taille, +28 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 36	Réduction des dégâts (15/magie)	11	25
Vénérable	12 m, vol 60 m (déplorable), nage 12 m	+0	37 (-4 taille, +31 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 37	<i>Domination</i>	13	27
Dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable), nage 12 m	+0	40 (-4 taille, +34 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 40	Réduction des dégâts (20/magie)	15	28
Grand dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable), nage 12 m	+0	43 (-4 taille, +37 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 43	<i>Empire végétal</i>	17	30

Dragons métalliques

Les dragons métalliques sont d'alignement bon, mais cela ne les rend pas moins agressifs que leurs cousins malfaisants quand ils se sentent menacés ou quand on vient les défier. Eux aussi sont fiers et cupides.

Dragon d'airain

Dragon (Feu)

Environnement : déserts chauds

Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2–5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1–2 et 2–5 petits)

Facteur de puissance : dragonnet 3, très jeune 4, jeune 6, adolescent 8, jeune adulte 10, adulte 12, âge mûr 15, vieux 17, très vieux 19, vénérable 20, dracosire 21, grand dracosire 23

Trésor : normal (x3)

Alignement : toujours chaotique bon

Évolution possible : dragonnet 5–6 DV, très jeune 8–9 DV, jeune 11–12 DV, adolescent 14–15 DV, jeune adulte 17–18 DV, adulte 20–21 DV, âge mûr 23–24 DV, vieux 26–27 DV, très vieux 29–30 DV, vénérable 32–33 DV, dracosire 35–36 DV, grand dracosire 38+ DV

Ajustement de niveau : dragonnet +2, très jeune +3, jeune +4, adolescent +4, autres —

À la naissance, ses écailles sont d'un brun terne tacheté. Avec l'âge, elles prennent peu à peu la couleur de l'airain et l'aspect du métal patiné. Les deux plaques osseuses qui encadrent son visage sont lisses et renvoient des reflets métalliques ; elles s'achèvent par deux petites cornes disposées sous le menton et qui ne cessent de pousser tout au long de l'existence du dragon. Ailes et crêtes se couvrent de taches vert-de-gris à leur extrémité, taches qui s'assombrissent avec l'âge. Enfin, les pupilles du dragon disparaissent peu à peu, jusqu'à ce que ses yeux semblent constitués de métal en fusion.

Combat

Le dragon d'airain préfère discuter que combattre. Si une créature intelligente tente de s'en aller sans lui avoir parlé, il prend parfois la mouche et la force à le faire à l'aide de son pouvoir de *suggestion*, à moins qu'il ne l'endorme d'un souffle. Un individu endormi de la sorte peut très bien se réveiller maintenu sous une patte du dragon ou enfoncé dans le sable jusqu'au cou, situation à laquelle il ne pourra échapper que quand le dragon aura eu la conversation souhaitée. Si le danger qui se présente est trop grand, un jeune dragon d'airain s'enfuit et se cache sous le sable une fois sorti du champ de vision de ses adversaires. Les dragons plus âgés n'ont plus recours à cette manœuvre, qu'ils jugent indignes d'eux, mais ils préfèrent tout de même avoir l'avantage au combat.

Souffle (Sur). Le dragon d'airain dispose de deux souffles : une ligne de feu et un cône de sommeil. Quel que soit leur niveau ou leur nombre de DV, les créatures prises dans le cône doivent réussir un jet de Volonté pour ne pas s'endormir pendant 1d6 rounds, +1 round par catégorie d'âge du dragon.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les animaux à volonté* ; *endurance aux énergies destructives* (adolescent ou plus âgé ; dans un rayon de 3 mètres par catégorie d'âge) 3 fois par jour ; *suggestion* (adulte ou plus âgé), *contrôle des vents* (vieux ou plus âgé), *contrôle du climat* (vénérable ou plus âgé) 1 fois par jour.

Convocation de djinn (Mag). Ce pouvoir accessible aux grands dracosires d'airain fonctionne comme un sort de type *convocation de monstres*, sauf qu'il appelle automatiquement un djinn. Ce pouvoir est équivalent à un sort du 7^e niveau.

Compétences. Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon d'airain : Bluff, Déplacement silencieux, Renseignement et Survie.

Dragons d'airain

Âge	Taille	DV (pv)	Fo r	Dex	Con	Int	Sag	Ch a	Attaque de base/lutte	Mod. d'attaque	Mod. de Réf	Mod. de Vig	Mod. . de Vol	Souffle (DD)	DD de présence terrifiante
Dragonnet	TP	4d12+4 (30)	11	10	13	10	11	10	+4/-4	+6	+4	+5	+4	1d6 (13)	—
Très jeune	P	7d12+7 (52)	13	10	13	10	11	10	+7/+4	+9	+5	+6	+5	2d6 (14)	—
Jeune	M	10d12+20 (85)	15	10	15	12	13	12	+10/+12	+12	+7	+9	+8	3d6 (17)	—
Adolescent	M	13d12+26 (110)	17	10	15	12	13	12	+13/+16	+16	+8	+10	+9	4d6 (18)	—
Jeune adulte	G	16d12+48 (152)	19	10	17	14	15	14	+16/+24	+19	+10	+13	+12	5d6 (21)	20

Adulte	G	19d12+76 (199)	23	10	19	14	15	14	+19/+29	+24	+11	+15	+13	6d6 (23)	21
Âge mûr	TG	22d12+110 (253)	27	10	21	16	17	16	+22/+38	+28	+13	+18	+16	7d6 (26)	24
Vieux	TG	25d12+125 (287)	29	10	21	16	17	16	+25/+42	+32	+14	+19	+17	8d6 (27)	25
Très vieux	TG	28d12+168 (350)	31	10	23	18	19	18	+28/+46	+36	+16	+22	+20	9d6 (30)	28
Vénérable	TG	31d12+186 (387)	33	10	23	18	19	18	+31/+50	+40	+17	+23	+21	10d6 (31)	29
Dracosire	Gig	34d12+238 (459)	35	10	25	20	21	20	+34/+58	+42	+19	+26	+24	11d6 (34)	32
Grand dracosire	Gig	37d12+296 (536)	37	10	27	20	21	20	+37/+62	+46	+20	+28	+25	12d6 (36)	33

Pouvoirs des dragons d'airain

Âge	Vitesse de déplacement	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	Niveau de lanceur de sorts	RM
Dragonnet	18 m, vol 45 m (moyenne), creusement 9 m	+0	15 (+2 taille, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 15	<i>Communication avec les animaux</i> , immunité contre le feu, vulnérabilité au froid	—	—
Très jeune	18 m, vol 45 m (moyenne), creusement 9 m	+0	17 (+1 taille, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 17		—	—
Jeune	18 m, vol 60 m (médiocre), creusement 9 m	+0	19 (+9 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 19		1	—
Adolescent	18 m, vol 60 m (médiocre), creusement 9 m	+0	22 (+12 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 22	<i>Endurance aux énergies destructives</i>	3	—
Jeune adulte	18 m, vol 60 m (médiocre), creusement 9 m	+0	24 (-1 taille, +15 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 24	Réduction des dégâts (5/magie)	5	18
Adulte	18 m, vol 60 m (médiocre), creusement 9 m	+0	27 (-1 taille, +18 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 27	<i>Suggestion</i>	7	20
Âge mûr	18 m, vol 60 m (médiocre), creusement 9 m	+0	29 (-2 taille, +21 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 29	Réduction des dégâts (10/magie)	9	22
Vieux	18 m, vol 60 m (médiocre), creusement 9 m	+0	32 (-2 taille, +24 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 32	<i>Contrôle des vents</i>	11	24
Très vieux	18 m, vol 60 m (médiocre), creusement 9 m	+0	35 (-2 taille, +27 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 35	Réduction des dégâts (15/magie)	13	25
Vénérable	18 m, vol 60 m (médiocre), creusement 9 m	+0	38 (-2 taille, +30 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 38	<i>Contrôle du climat</i>	15	27
Dracosire	18 m, vol 75 m (déplorable), creusement 9 m	+0	39 (-4 taille, +33 naturelle), contact 6, pris au	Réduction des dégâts (20/magie)	17	28

Grand dracosire	18 m, vol 75 m (déplorable), creusement 9 m	+0	dépourvu 39 42 (-4 taille, +36 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 42	<i>Convocation de djinn</i>	19	30
-----------------	--	----	--	-----------------------------	----	----

Peut également choisir ses sorts parmi ceux de la liste des prêtres ainsi que des domaines suivants : Chaos et Connaissance (sorts lancés comme des sorts profanes).

Dragon d'argent

Dragon (froid)

Environnement : montagnes tempérées

Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2–5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1–2 et 2–5 petits)

Facteur de puissance : dragonnet 4, très jeune 5, jeune 7, adolescent 10, jeune adulte 13, adulte 15, âge mûr 18, vieux 20, très vieux 21, vénérable 23, dracosire 24, grand dracosire 26

Trésor : normal (x3)

Alignement : toujours loyal bon

Évolution possible : dragonnet 8–9 DV, très jeune 11–12 DV, jeune 14–15 DV, adolescent 17–18 DV, jeune adulte 20–21 DV, adulte 23–24 DV, âge mûr 26–27 DV, vieux 29–30 DV, très vieux 32–33 DV, vénérable 35–36 DV, dracosire 38–39 DV, grand dracosire 41+ DV

Ajustement de niveau : dragonnet +4, très jeune +4, jeune +5, autres —

Les écailles du dragonnet sont bleu-gris, mais lacent déjà quelques reflets argentés. Lorsque le dragon approche de l'âge adulte, leur couleur s'éclaircit et leur brillant augmente, jusqu'au point de ne plus voir distinctement les écailles. De loin, le dragon semble être sculpté dans un bloc d'argent massif. On l'appelle parfois « dragon aux boucliers » en raison des plaques argentées qui protègent sa tête. Au fil des ans, ses pupilles s'effacent pour finir par donner l'impression que ses yeux sont remplis de mercure.

Combat

N'étant pas de nature violente, le dragon d'argent préfère éviter les combats, sauf quand il se retrouve face à un adversaire particulièrement agressif ou malfaisant. Si nécessaire, il utilise des pouvoirs tels que *nappe de brouillard* ou *contrôle du climat* pour restreindre le champ de vision de l'ennemi avant d'attaquer. Quand il se met en colère, il a recours à *inversion de la gravité* pour projeter ses adversaires dans les airs, où il peut les capturer dans ses pattes ou dans sa gueule. Enfin, contre les créatures volantes, il se cache au milieu des nuages (allant jusqu'à en créer à l'aide de *contrôle du climat* si le ciel est particulièrement dégagé) et attaque quand il a l'avantage.

Souffle (Sur). Le dragon d'argent dispose de deux souffles : un cône de froid et un cône de gaz paralysant. Les créatures affectées par le gaz doivent réussir un jet de Vigueur pour ne pas être paralysées pendant 1d6 rounds, +1 round par catégorie d'âge du dragon.

Transformation (Sur). Par une action simple et jusqu'à trois fois par jour, un dragon d'argent peut prendre la forme de n'importe quel animal ou humanoïde de taille M ou plus petite. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *métamorphose* (niveau de lanceur de sorts égal au nombre de DV du dragon), excepté que le dragon ne regagne aucun point de vie lors de sa transformation, et qu'il est limité aux formes animales et humanoïdes. La transformation dure indéfiniment, jusqu'à ce que le dragon décide de changer de forme ou de reprendre son aspect initial.

Marche sur les nuages (Sur). Le dragon marche sur les nuages et la brume comme sur la terre ferme. Ce pouvoir fonctionne en permanence, mais peut être désactivé (ou réactivé) à tout moment si le dragon le décide.

Pouvoirs magiques. *Nappe de brouillard* (adulte ou plus âgé), *contrôle des vents* (vieux ou plus âgé) 3 fois par jour ; *feuille morte* (adolescent ou plus âgé) 2 fois par jour ; *contrôle du climat* (vénérable ou plus âgé), *inversion de la gravité* (grand dracosire) 1 fois par jour.

Compétences. Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon d'argent : Bluff, Déguisement et Saut.

Dragons d'argent

Âge	Taille	DV (pv)	Fo r	Dex	Con	Int	Sag	Ch a	Attaque de base/lutte	Mod. d'attaque	Mod. Réf	Mod. Vig	Mod. . de Vol	Souffle (DD)	DD de présenc terriai
Dragonnet	P	7d12+7 (52)	13	10	13	14	15	14	+7/+4	+9	+5	+6	+7	2d8 (14)	—

Très jeune	M	10d12+20 (85)	15	10	15	14	15	14	+10/+12	+12	+7	+9	+9	4d8 (17)	—
Jeune	M	13d12+26 (110)	17	10	15	16	17	16	+13/+16	+16	+8	+10	+11	6d8 (18)	—
Adolescent	G	16d12+48 (152)	19	10	17	18	19	18	+16/+24	+19	+10	+13	+14	8d8 (21)	—
Jeune adulte	G	19d12+76 (199)	23	10	19	18	19	18	+19/+29	+24	+11	+15	+15	10d8 (23)	23
Adulte	TG	22d12+110 (253)	27	10	21	20	21	20	+22/+38	+28	+13	+18	+18	12d8 (26)	26
Âge mûr	TG	25d12+125 (287)	29	10	21	20	21	20	+25/+42	+32	+14	+19	+19	14d8 (27)	27
Vieux	TG	28d12+168 (350)	31	10	23	22	23	22	+28/+46	+36	+16	+22	+22	16d8 (30)	30
Très vieux	TG	31d12+186 (387)	33	10	23	24	25	24	+31/+50	+40	+17	+23	+24	18d8 (31)	32
Vénérable	Gig	34d12+238 (459)	35	10	25	26	27	26	+34/+58	+42	+19	+26	+27	20d8 (34)	35
Dracosire	Gig	37d12+333 (573)	39	10	29	28	29	28	+37/+63	+47	+20	+29	+29	22d8 (36)	37
Grand dracosire	C	40d12+400 (660)	43	10	31	30	31	30	+40/+72	+48	+22	+32	+32	24d8 (39)	40

Pouvoirs des dragons d'argent

Âge	Vitesse de déplacement	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	Niveau de lanceur de sorts	RM
Dragonnet	12 m, vol 30 m (moyenne)	+0	17 (+1 taille, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 17	Immunité contre le froid et l'acide, marche sur les nuages, transformation, vulnérabilité au feu	—	—
Très jeune	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	19 (+9 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 19		—	—
Jeune	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	22 (+12 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 22		1	—
Adolescent	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	24 (-1 taille, +15 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 24	<i>Feuille morte</i>	3	—
Jeune adulte	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	27 (-1 taille, +18 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 27	Réduction des dégâts (5/magie)	5	20
Adulte	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	29 (-2 taille, +21 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 29	<i>Nappe de brouillard</i>	7	22
Âge mûr	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	32 (-2 taille, +24 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 32	Réduction des dégâts (10/magie)	9	24
Vieux	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	35 (-2 taille, +27 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 35	<i>Contrôle des vents</i>	11	26
Très vieux	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	38 (-2 taille, +30 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 38	Réduction des dégâts (15/magie)	13	27
Vénérable	12 m, vol 60 m (déplorable)	+0	39 (-4 taille, +33 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 39	<i>Contrôle du climat</i>	15	29
Dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable)	+0	42 (-4 taille, +36 naturelle), contact 6,	Réduction des dégâts (20/magie)	17	30

Grand dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable)	+0	pris au dépourvu 41 41 (-8 taille, +39 naturelle), contact 2, pris au dépourvu 41	<i>Inversion de la gravité</i>	19	32
-----------------	--------------------------------	----	--	--------------------------------	----	----

Peut également choisir ses sorts parmi ceux de la liste des prêtres ainsi que des domaines suivants : Air, Bien, Loi et Soleil (sorts lancés comme des sorts profanes).

Dragon de bronze

Dragon (Eau)

Environnement : collines tempérées

Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2–5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1–2 et 2–5 petits)

Facteur de puissance : dragonnet 3, très jeune 5, jeune 7, adolescent 9, jeune adulte 12, adulte 15, âge mûr 17, vieux 19, très vieux 20, vénérable 22, dracosire 23, grand dracosire 25

Trésor : normal (x3)

Alignement : toujours loyal bon

Évolution possible : dragonnet 7–8 DV, très jeune 10–11 DV, jeune 13–14 DV, adolescent 16–17 DV, jeune adulte 19–20 DV, adulte 22–23 DV, âge mûr 25–26 DV, vieux 28–29 DV, très vieux 31–32 DV, vénérable 34–35 DV, dracosire 37–38 DV, grand dracosire 40+ DV

Ajustement de niveau : dragonnet +4, très jeune +4, jeune +6, autres —

Les écailles du dragonnet sont jaune teinté de vert ; à peine laissent-elles apparaître quelques reflets de bronze. Au fur et à mesure que le dragon approche de l'âge adulte, le ton bronze se manifeste peu à peu, pour finir en une teinte noir-bleu patiné au bord des écailles quand le dragon est très vieux. Cet excellent nageur est doté de pattes palmées et d'écailles lisses et plates. Ses pupilles disparaissent peu à peu, jusqu'à ce que ses yeux deviennent intégralement verts.

Combat

Le dragon de bronze déteste tuer les animaux. S'il a besoin de se débarrasser d'eux, il préfère leur offrir à manger ou se servir de ses pouvoirs pour les faire partir. *Détection de pensées* lui sert à découvrir les intentions des créatures intelligentes. En cas de combat, il charge ses adversaires après avoir restreint leur champ de vision à l'aide de *nappe de brouillard* (ou, s'il est en vol, il tente de les capturer dans ses pattes ou sa gueule). Contre un bateau, il appelle une tempête ou détruit l'embarcation à grands coups de queue. S'il se sent d'humeur clément, le navire peut se retrouver démâté, pris dans un calme plat ou encore perdu dans un banc de brume.

Souffle (Sur). Le dragon de bronze dispose de deux souffles : une ligne d'électricité et un cône de gaz répulsif. Les créatures prises dans le cône doivent réussir un jet de Volonté sous peine de ne rien pouvoir faire d'autre que s'éloigner du dragon (comme si elles étaient affectées par le sort *champ de force*) pendant 1d6 rounds, +1 round par catégorie d'âge du dragon. C'est un effet mental de type enchantement (coercition).

Respiration aquatique (Ext). Le dragon peut rester sous l'eau indéfiniment. Il a même la possibilité d'utiliser son souffle, ses sorts et ses pouvoirs spéciaux en restant totalement immergé.

Transformation (Sur). Par une action simple et jusqu'à trois fois par jour, un dragon de bronze jeune ou plus âgé peut prendre la forme de n'importe quel animal ou humanoïde de taille M ou plus petite. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *métamorphose* à son niveau de lanceur de sorts, excepté que le dragon ne regagne aucun point de vie lors de sa transformation, et qu'il est limité aux formes animales et humanoïdes. La transformation dure indéfiniment, jusqu'à ce que le dragon décide de changer de forme ou de reprendre son aspect initial.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les animaux* à volonté ; *création de nourriture et d'eau* (adulte ou plus âgé), *nappe de brouillard* (adulte ou plus âgé), *détection de pensées* (vieux ou plus âgé), *contrôle de l'eau* (vénérable ou plus âgé) 3 fois par jour ; *contrôle du climat* (grand dracosire) 1 fois par jour.

Compétences. Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon de bronze : Déguisement, Natation et Survie.

Dragons de bronze

Âge	Taille	DV (pv)	Fo r	Dex	Con	Int	Sag	Ch a	Attaque de base/lutte	Mod. d'attaque	Mod. Réf	Mod. de Vig	Mod. . de Vol	Souffle (DD)	DD de présence terrifiante
Dragonnet	P	6d12+6 (45)	13	10	13	14	15	14	+6/+3	+8	+5	+6	+7	2d6 (14)	—
Très jeune	M	9d12+18	15	10	15	14	15	14	+9/+11	+11	+6	+8	+8	4d6	—

Jeune	M	(76) 12d12+24 (102)	17	10	15	16	17	16	+12/+15	+15	+8	+10	+11	(16) 6d6 (18)	—
Adolescent	G	15d12+45 (142)	19	10	17	18	19	18	+15/+23	+18	+9	+12	+13	8d6 (20)	—
Jeune adulte	G	18d12+72 (189)	23	10	19	18	19	18	+18/+28	+23	+11	+15	+15	10d6 (23)	23
Adulte	TG	21d12+105 (241)	27	10	21	20	21	20	+21/+37	+27	+12	+17	+17	12d6 (25)	25
Âge mûr	TG	24d12+120 (276)	29	10	21	20	21	20	+24/+41	+31	+14	+19	+19	14d6 (27)	27
Vieux	TG	27d12+162 (337)	31	10	23	22	23	22	+27/+45	+35	+15	+21	+21	16d6 (29)	29
Très vieux	TG	30d12+180 (375)	33	10	23	22	23	22	+30/+49	+39	+17	+23	+23	18d6 (31)	31
Vénérable	Gig	33d12+231 (445)	35	10	25	24	25	24	+33/+57	+41	+18	+25	+25	20d6 (33)	33
Dracosire	Gig	36d12+288 (522)	37	10	27	26	27	26	+36/+61	+45	+20	+28	+28	22d6 (36)	36
Grand dracosire	Gig	39d12+312 (565)	39	10	27	26	27	26	+39/+65	+49	+21	+29	+29	24d6 (37)	37

Pouvoirs des dragons de bronze

Âge	Vitesse de déplacement	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	Niveau de lanceur de sorts	RM
Dragonnet	12 m, vol 30 m (moyenne), nage 18 m	+0	16 (+1 taille, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16	Immunité contre l'électricité, respiration aquatique, <i>communication avec les animaux</i>	—	—
Très jeune	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	18 (+8 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 18		—	—
Jeune	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	21 (+11 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 21	Transformation	1	—
Adolescent	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	23 (-1 taille, +14 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 23		3	—
Jeune adulte	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	26 (-1 taille, +17 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 26	Réduction des dégâts (5/magie)	5	20
Adulte	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	28 (-2 taille, +20 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 28	<i>Création de nourriture et d'eau, nappe de brouillard</i>	7	22
Âge mûr	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	31 (-2 taille, +23 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 31	Réduction des dégâts (10/magie)	9	23
Vieux	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	34 (-2 taille, +26 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 34	<i>Détection de pensées</i>	11	25
Très vieux	12 m, vol 45 m (médiocre), nage 18 m	+0	37 (-2 taille, +29 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 37	Réduction des dégâts (15/magie)	13	26

Vénérable	12 m, vol 60 m (déplorable), nage 18 m	+0	38 (-4 taille, +32 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 38	<i>Contrôle de l'eau</i>	15	28
Dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable), nage 18 m	+0	41 (-4 taille, +35 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 41	Réduction des dégâts (20/magie)	17	29
Grand dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable), nage 18 m	+0	44 (-4 taille, +38 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 44	<i>Contrôle du climat</i>	19	31

Peut également choisir ses sorts parmi ceux de la liste des prêtres ainsi que des domaines suivants : Eau, Faune et Loi (sorts lancés comme des sorts profanes).

Dragon de cuivre

Dragon (Terre)

Environnement : collines chaudes

Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2–5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1–2 et 2–5 petits)

Facteur de puissance : dragonnet 3, très jeune 5, jeune 7, adolescent 9, jeune adulte 11, adulte 14, âge mûr 16, vieux 19, très vieux 20, vénérable 22, dracosire 23, grand dracosire 25

Trésor : normal (x3)

Alignement : toujours chaotique bon

Évolution possible : dragonnet 6–7 DV, très jeune 9–10 DV, jeune 12–13 DV, adolescent 15–16 DV, jeune adulte 18–19 DV, adulte 21–22 DV, âge mûr 24–25 DV, vieux 27–28 DV, très vieux 30–31 DV, vénérable 33–34 DV, dracosire 36–37 DV, grand dracosire 39+ DV

Ajustement de niveau : dragonnet +2, très jeune +3, jeune +4, adolescent +4, autres —

À la naissance, ses écailles sont brun sombre avec quelques reflets métalliques. Au fil des années, elles s'affinent et prennent peu à peu la couleur du cuivre, qu'elles finissent par avoir quand le dragon est un jeune adulte. Quand ce dernier est très vieux, ses écailles acquièrent une teinte verdâtre. Ses pupilles disparaissent avec l'âge et les yeux d'un grand dracosire semblent en turquoise.

Combat

Le dragon de cuivre apprécie les traits d'esprit. Généralement, il ne fait aucun mal aux créatures capables de lui raconter une blague ou une histoire drôle, ou encore de lui proposer une énigme qu'il ne connaît pas. Il prend vite la mouche si les créatures qu'il a en face de lui n'apprécient pas ses blagues ou ne supportent pas ses plaisanteries. Quand le combat est inévitable, il aime narguer ses adversaires dans le but de les inciter à commettre une erreur.

Lorsqu'il se met en colère, il essaie de limiter les déplacements de l'ennemi à l'aide de *transmutation de la pierre en boue*. Cela fait, il pousse les créatures prises dans la boue pour les faire tomber, à moins qu'il ne décide de les capturer dans ses pattes ou dans sa gueule et de les emporter dans les hauteurs. S'il est face à des adversaires capables de voler, il les entraîne dans des gorges étroites et les pousse à la collision avec les parois (lui-même évitant ce danger grâce à son pouvoir de *pattes d'araignée*).

Souffle (Sur). Le dragon de cuivre dispose de deux souffles : une ligne d'acide et un cône de gaz ralentissant. Les créatures prises dans le cône doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être ralenties (comme sous l'effet du sort *lenteur*) pendant 1d6 rounds, +1 round par catégorie d'âge du dragon.

Pattes d'araignée (Ext). Le dragon de cuivre peut escalader les surfaces rocheuses comme s'il bénéficiait en permanence du sort *pattes d'araignée*.

Pouvoirs magiques. *Façonnage de la pierre* (adulte ou plus âgé) 2 fois par jour ; *transmutation de la pierre en boue* ou *transmutation de la boue en pierre* (vieux ou plus âgé), *mur de pierre* (ancien ou plus âgé), *glissement de terrain* (grand dracosire) 1 fois par jour.

Compétences. Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon de cuivre : Bluff, Discréption et Saut.

Dragons de cuivre

Âge	Taille	DV (pv)	Fo r	Dex	Con	Int	Sag	Ch a	Attaque de	Mod. d'attaque	Mod. de	Mod. de	Mod . de	Souffle (DD)	DD de présenc
-----	--------	---------	---------	-----	-----	-----	-----	---------	---------------	-------------------	------------	------------	-------------	-----------------	------------------

										base/lutte		Réf	Vig	Vol		terrifiant
Dragonnet	TP	5d12+5 (37)	11	10	13	12	13	12	+5/-3	+7	+4	+5	+5	2d4 (13)	—	
Très jeune	P	8d12+8 (60)	13	10	13	12	13	12	+8/+5	+10	+6	+7	+7	4d4 (15)	—	
Jeune	M	11d12+22 (93)	15	10	15	14	15	14	+11/+13	+13	+7	+9	+9	6d4 (17)	—	
Adolescent	M	14d12+28 (119)	17	10	15	14	15	14	+14/+17	+17	+9	+11	+11	8d4 (19)	—	
Jeune adulte	G	17d12+51 (161)	19	10	17	16	17	16	+17/+25	+20	+10	+13	+13	10d4 (21)	21	
Adulte	G	20d12+80 (210)	23	10	19	16	17	16	+20/+30	+25	+12	+16	+15	12d4 (24)	23	
Âge mûr	TG	23d12+115 (264)	27	10	21	18	19	18	+23/+39	+29	+13	+18	+17	14d4 (27)	25	
Vieux	TG	26d12+130 (299)	29	10	21	18	19	18	+26/+43	+33	+15	+20	+19	16d4 (28)	27	
Très vieux	TG	29d12+174 (362)	31	10	23	20	21	20	+29/+47	+37	+16	+22	+21	18d4 (30)	29	
Vénérable	TG	32d12+192 (400)	33	10	23	20	21	20	+32/+51	+41	+18	+24	+23	20d4 (32)	31	
Dracosire	Gig	35d12+245 (472)	35	10	25	22	23	22	+35/+59	+43	+19	+26	+25	22d4 (34)	33	
Grand dracosire	Gig	38d12+304 (551)	37	10	27	22	23	22	+38/+63	+47	+21	+29	+27	24d4 (37)	35	

Pouvoirs des dragons de cuivre

Âge	Vitesse de déplacement	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	Niveau de lanceur de sorts	RM
Dragonnet	12 m, vol 30 m (moyenne)	+0	16 (+2 taille, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 16	Immunité contre l'acide, pattes d'araignée	—	—
Très jeune	12 m, vol 30 m (moyenne)	+0	18 (+1 taille, +7 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 18	—	—	
Jeune	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	20 (+10 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 20	1	—	
Adolescent	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	23 (+13 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 23	3	—	
Jeune adulte	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	25 (-1 taille, +16 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 25	Réduction des dégâts (5/magie)	5	19
Adulte	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	28 (-1 taille, +19 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 28	<i>Façonnage de la pierre</i>	7	21
Âge mûr	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	30 (-2 taille, +22 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 30	Réduction des dégâts (10/magie)	9	23
Vieux	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	33 (-2 taille, +25 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 33	<i>Transmutation de la pierre en boue/boue en pierre</i>	11	25
Très vieux	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	36 (-2 taille, +28 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 36	Réduction des dégâts (15/magie)	13	26
Vénérable	12 m, vol 45 m (médiocre)	+0	39 (-2 taille, +31 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 39	<i>Mur de pierre</i>	15	28

Dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable)	+0	40 (−4 taille, +34 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 40	Réduction des dégâts (20/magie)	17	29
Grand dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable)	+0	43 (−4 taille, +37 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 43	<i>Glissement de terrain</i>	19	31

Peut également choisir ses sorts parmi ceux de la liste des prêtres ainsi que des domaines suivants : Chaos, Duperie et Terre (sorts lancés comme des sorts profanes).

Dragon d'or

Dragon (Feu)

Environnement : plaines chaudes

Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2–5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1–2 et 2–5 petits)

Facteur de puissance : dragonnet 5, très jeune 7, jeune 9, adolescent 11, jeune adulte 14, adulte 16, âge mûr 19, vieux 21, très vieux 22, vénérable 24, dracosire 25, grand dracosire 27

Trésor : normal (x3)

Alignement : toujours loyal bon

Évolution possible : dragonnet 9–10 DV, très jeune 12–13 DV, jeune 15–16 DV, adolescent 18–19 DV, jeune adulte 21–22 DV, adulte 24–25 DV, âge mûr 27–28 DV, vieux 30–31 DV, très vieux 33–34 DV, vénérable 36–37 DV, dracosire 39–40 DV, grand dracosire 42+ DV

Ajustement de niveau : dragonnet +4, très jeune +5, jeune +6, autres —

Ce dragon a deux longues cornes lisses sur le front dirigées vers l'arrière, deux hautes crêtes sur le cou et les moustaches qu'il porte autour de la bouche évoquent celles d'un poisson-chat. Ses ailes, qui ressemblent à des voiles, émergent de ses épaules et courrent jusqu'au bout de la queue. Le dragon est accompagné d'un parfum de safran et d'encens et ses écailles brillent comme de l'or poli.

À la naissance, ses écailles jaune sombre sont constellées de petites taches dorées qui vont s'élargissant jusqu'à l'âge adulte, où le dragon prend sa couleur d'or. Son visage est orné de moustaches et de barbillons, et une grande intelligence brille dans son regard. Avec l'âge, ses pupilles disparaissent peu à peu jusqu'à ce que ses yeux ressemblent à de l'or fondu.

Combat

Le dragon d'or tente généralement de discuter avant de combattre. Face à des créatures intelligentes, il n'hésite pas à se servir de ses pouvoirs de *détection de pensées* et de *détection des gemmes*. Au combat, il fait appel à *bénédiction* et à son *bonus de chance* (s'il est suffisamment âgé, il utilise même son bonus de chance en début de journée, sachant qu'il durera jusqu'au soir, voire jusqu'au matin suivant). Il combat souvent magiquement, ses sorts préférés étant *bouclier de feu*, *boule de feu à retardement*, *brume mortelle*, *dédale*, *globe d'invulnérabilité renforcée*, *lenteur*, *nuage nauséabond* et *sommeil*.

Souffle (Sur). Le dragon d'or dispose de deux souffles : un cône de feu et un cône de gaz affaiblissant. Les créatures affectées par le gaz doivent réussir un jet de Vigueur pour ne pas subir un affaiblissement temporaire de 1 point de Force par catégorie d'âge du dragon.

Transformation (Sur). Par une action simple et jusqu'à trois fois par jour, un dragon d'or peut prendre la forme de n'importe quel animal ou humanoïde de taille M ou plus petite. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *métamorphose* à son niveau de lanceur de sorts, excepté que le dragon ne regagne aucun point de vie lors de sa transformation, et qu'il est limité aux formes animales et humanoïdes. La transformation dure indéfiniment, jusqu'à ce que le dragon décide de changer de forme ou de reprendre son aspect initial.

Respiration aquatique (Ext). Un dragon d'or peut rester sous l'eau indéfiniment. Il a même la possibilité d'utiliser son souffle, ses sorts et ses pouvoirs spéciaux en restant totalement immergé (son cône de feu devient alors un cône de vapeur surchauffée).

Bonus de chance (Mag). Une fois par jour, un dragon d'or adulte ou plus âgé peut, en touchant une gemme (qui est généralement incrustée dans sa peau), l'envoûter afin qu'elle confère de la chance à son possesseur. Tant que le dragon conserve la gemme, il bénéficie d'un bonus de chance de +1 à tous les jets de sauvegarde et autres jets de dés similaires, comme s'il possédait une *pierre porte-bonheur*. Cette protection s'étend également à toutes les créatures d'alignement bon situées à moins de 3 mètres par catégorie d'âge du dragon. Par contre, si le dragon offre la gemme à une créature, cette dernière est la seule à profiter du bonus. La magie dure 1d3 heures + 3 heures par catégorie d'âge du dragon, mais cesse de faire effet immédiatement si la gemme est détruite.

Détection des gemmes (Mag). Un dragon d'or vieux ou plus âgé peut utiliser ce pouvoir de type divination 3 fois par jour. Il a un effet semblable à *détection de la magie*, si ce n'est qu'il ne détecte que les gemmes. Le dragon n'a besoin que d'un round pour sonder un arc de cercle de 60° sur une portée de 18 mètres. S'il se concentre pendant 1 round, il sait s'il y a des gemmes dans cette zone ; au bout de 2 rounds, il connaît le nombre de gemmes présentes ; au bout de 3 rounds, il sait où se trouvent exactement toutes les gemmes, mais aussi quel est leur type et combien elles valent. Ce pouvoir est équivalent à un sort du 2^e niveau.

Autres pouvoirs magiques. *Bénédiction* (adolescent ou plus âgé) 3 fois par jour ; *quête* (vieux ou plus âgé), *explosion de lumière* (vénérable ou plus âgé) et *prémonition* (grand dracosire) 1 fois par jour.

Compétences. Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon d'or : Déguisement, Natation et Premiers secours.

Dragons d'or

Âge	Taille	DV (pv)	Fo r	Dex	Con	Int	Sag	Ch a	Attaque de base/lutte	Mod. d'attaque	Mod. de Réf	Mod. de Vig	Mod. . de Vol	Souffle (DD)	DD de présence terrifiante
Dragonnet	M	8d12+16 (68)	17	10	15	14	15	14	+8/+11	+11	+6	+8	+8	2d10 (16)	—
Très jeune	G	11d12+33 (104)	21	10	17	16	17	16	+11/+20	+15	+7	+10	+10	4d10 (18)	—
Jeune	G	14d12+42 (133)	25	10	17	16	17	16	+14/+25	+20	+9	+12	+12	6d10 (20)	—
Adolescent	G	17d12+68 (178)	29	10	19	18	19	18	+17/+30	+25	+10	+14	+14	8d10 (22)	—
Jeune adulte	TG	20d12+100 (230)	31	10	21	18	19	18	+20/+38	+28	+12	+17	+16	10d10 (25)	24
Adulte	TG	23d12+115 (264)	33	10	21	20	21	20	+23/+42	+32	+13	+18	+18	12d10 (26)	26
Âge mûr	TG	26d12+156 (325)	35	10	23	20	21	20	+26/+46	+36	+15	+21	+20	14d10 (29)	28
Vieux	Gig	29d12+203 (391)	39	10	25	24	25	24	+29/+55	+39	+16	+23	+23	16d10 (31)	31
Très vieux	Gig	32d12+256 (464)	41	10	27	26	27	26	+32/+59	+43	+18	+26	+26	18d10 (34)	34
Vénérable	Gig	35d12+315 (542)	43	10	29	28	29	28	+35/+63	+47	+19	+28	+28	20d10 (36)	36
Dracosire	C	38d12+380 (627)	45	10	31	30	31	30	+38/+71	+47	+21	+31	+31	22d10 (39)	39
Grand dracosire	C	41d12+451 (717)	47	10	33	32	33	32	+41/+75	+51	+22	+33	+33	24d10 (41)	41

Pouvoirs des dragons d'or

Âge	Vitesse de déplacement	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	Niveau de lanceur de sorts	RM
Dragonnet	18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m	+0	17 (+7 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 17	Immunité contre le feu, respiration aquatique, transformation, vulnérabilité au froid	—	—
Très jeune	18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m	+0	19 (-1 taille, +10 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 19		—	—
Jeune	18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m	+0	22 (-1 taille, +13 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 22		1	—
Adolescent	18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m	+0	25 (-1 taille, +16 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 25	<i>Bénédiction</i>	3	—

Jeune adulte	18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m	+0	27 (-2 taille, +19 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 27	Réduction des dégâts (5/magie)	5	21
Adulte	18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m	+0	30 (-2 taille, +22 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 30	<i>Bonus de chance</i>	7	23
Âge mûr	18 m, vol 60 m (médiocre), nage 18 m	+0	33 (-2 taille, +25 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 33	Réduction des dégâts (10/magie)	9	25
Vieux	18 m, vol 75 m (déplorable), nage 18 m	+0	34 (-4 taille, +28 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 34	<i>Quête, détection des gemmes</i>	11	27
Très vieux	18 m, vol 75 m (déplorable), nage 18 m	+0	37 (-4 taille, +31 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 37	Réduction des dégâts (15/magie)	13	28
Vénérable	18 m, vol 75 m (déplorable), nage 18 m	+0	40 (-4 taille, +34 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 40	<i>Explosion de lumière</i>	15	30
Dracosire	18 m, vol 75 m (déplorable), nage 18 m	+0	39 (-8 taille, +37 naturelle), contact 2, pris au dépourvu 39	Réduction des dégâts (20/magie)	17	31
Grand dracosire	18 m, vol 75 m (déplorable), nage 18 m	+0	42 (-8 taille, +40 naturelle), contact 2, pris au dépourvu 42	<i>Prémonition</i>	19	33

Peut également choisir ses sorts parmi ceux de la liste des prêtres ainsi que des domaines suivants : Bien, Chance et Loi (sorts lancés comme des sorts profanes).

Dragon-tortue

Dragon (aquatique) de taille TG

Dés de vie : 12d12+60 (138 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), nage 9 m

Classe d'armure : 25 (-2 taille, +17 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 25

Attaque de base/lutte : +12/+28

Attaque : morsure (+18 corps à corps, 4d6+8)

Attaque à outrance : morsure (+18 corps à corps, 4d6+8), 2 griffes (+13 corps à corps, 2d8+4)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : retournement de navire, souffle

Particularités : immunité contre le feu et les effets de *sommeil* et de paralysie, odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +13, Vol +9

Caractéristiques : For 27, Dex 10, Con 21, Int 12, Sag 13, Cha 12

Compétences : Détection +16, Diplomatie +3, Discréption +7*, Fouille +16, Intimidation +16, Natation +21, Perception auditive +18, Psychologie +16, Survie +16 (+18 pour suivre des traces)

Dons : Attaque en puissance, Capture, Combat en aveugle, Enchaînement, Science de la bousculade, Vigilance

Environnement : milieux aquatiques tempérés

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 9

Trésor : normal (x3)

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 13–24 DV (taille TG), 25–36 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

La carapace rugueuse et vert sombre du dragon-tortue est de la même teinte que les eaux profondes qu'il affectionne et les reflets argentés qu'elle renvoie ça et là ressemblent à la réverbération de la lumière sur les vagues. Ses pattes, sa tête et sa queue sont d'un vert plus clair moucheté d'or. À l'âge adulte, le dragon-tortue peut mesurer entre 6 et 9 mètres de long, sa carapace ayant généralement un diamètre compris entre 4,50 et 7,50 mètres. Il pèse entre 4 et 16 tonnes.

Il parle l'aquatique, le draconien et le commun.

Combat

Le dragon-tortue est un redoutable combattant, qui attaque presque systématiquement toute créature comestible ou pénétrant sur son territoire.

Souffle (Sur). Nuage de vapeur brûlante, long de 15 mètres, large de 7,50 mètres et haut de 6 mètres ; tous les 1d4 rounds ; dégâts 20d6 de feu, jet de Réflexes DD 21 pour demi-dégâts ; fonctionne aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Retournement de navire (Ext). Un dragon-tortue décidant de faire surface juste sous un bateau de 6 mètres de long ou moins a 95% de chances de le faire chavirer. Si l'embarcation fait entre 6 et 18 mètres de long, ce pourcentage passe à 50%, et il tombe à 20% pour les navires de plus de 18 mètres.

Compétences. Un dragon-tortue bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests de Natation joués pour éviter un danger ou effectuer une action spéciale. Il peut toujours choisir de faire 10 sur ses tests de Natation même s'il est pressé ou menacé. Il peut utiliser l'action de course dans l'eau, à condition de nager en ligne droite.

* Sous l'eau, le dragon-tortue bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Discréption.

Dragonne

Créature magique de taille G

Dés de vie : 9d10+27 (76 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 9 m (médiocre)

Classe d'armure : 18 (-1 taille, +2 Dex, +7 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +9/+17

Attaque : morsure (+12 corps à corps, 2d6+4)

Attaque à outrance : morsure (+12 corps à corps, 2d6+4), 2 griffes (+7 corps à corps, 2d4+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, rugissement

Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +9, Vol +4

Caractéristiques : For 19, Dex 15, Con 17, Int 6, Sag 12, Cha 12

Compétences : Détection +11, Perception auditive +11

Dons : Attaques réflexes, Combat en aveugle, Pistage, Science de l'initiative

Environnement : déserts tempérés

Organisation sociale : solitaire, paire ou troupe (5–10)

Facteur de puissance : 7

Trésor : normal (x2)

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 10–12 DV (taille G), 13–27 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : — (+4 compagnon d'armes)

Les griffes et crocs d'une dragonne sont démesurés par rapport à sa taille et ses grands yeux sont de la même couleur que ses écailles et ses ailes. Longue d'un peu plus de 3,50 mètres, elle pèse dans les 350 kg.

La dragonne ne parle que le draconien.

Combat

Les ailes de la dragonne ne sont efficaces que pour des vols très courts, car elles sont incapables de la maintenir en l'air plus de quelques minutes (généralement, de 10 à 30 minutes selon la force de la dragonne et son état physique). Par contre, elle s'en sert avec une redoutable efficacité en combat. Si ses adversaires tentent de l'encercler, elle décolle le temps de trouver une position plus avantageuse.

Bond (Ext). Lorsque la dragonne charge un adversaire, elle peut porter une attaque à outrance.

Rugissement (Sur). Tous les 1d4 rounds, la dragonne peut pousser un rugissement terrifiant. Toutes les créatures autres que des dragonnes distantes de 36 mètres ou moins doivent réussir un jet de Volonté (DD 15) sous peine d'être fatiguées si elles sont à plus de 9 mètres ou épuisées si elles sont à 9 mètres ou moins. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Compétences. La dragonne bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Perception auditive.
Charge transportable. Les charges se répartissent de la façon suivante : légère en dessous de 175 kg, intermédiaire de 175 à 350 kg, et lourde de 350 à 525 kg.

Driders

Aberration de taille G

Dés de vie : 6d8+18 (45 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), escalade 4,50 m

Classe d'armure : 17 (-1 taille, +2 Dex, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +4/+10

Attaque : dague (+5 corps à corps, 1d6+2/19–20) ; ou morsure (+6 corps à corps, 1d4+1 et venin) ; ou arc court (+5 distance, 1d8/x3)

Attaque à outrance : dague principale (+3 corps à corps, 1d6+2/19–20), dague secondaire (+3 corps à corps, 1d6+1/19–20), morsure (+1 corps à corps, 1d4+1 et venin) ; ou arc court (+5 distance, 1d8/x3)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques, sorts, venin

Particularités : résistance à la magie (17), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +5, Vol +8

Caractéristiques : For 15, Dex 15, Con 16, Int 15, Sag 16, Cha 16

Compétences : Concentration +9, Déplacement silencieux +12, Détection +9, Discrétion +10, Escalade +14, Perception auditive +9

Dons : Arme de prédilection (morsure), Combat à deux armes, Magie de guerre

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe mixte (1–2 plus 7–12 araignées monstrueuses de taille M)

Facteur de puissance : 7

Trésor : normal (x2)

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +4

Le drider parle l'elfe, le commun et le commun des Profondeurs.

Combat

Le drider laisse rarement passer l'occasion d'attaquer d'autres créatures, surtout s'il peut les prendre par surprise. Il commence par faire usage de ses sorts et utilise généralement son pouvoir de lévitation pour se mettre hors d'atteinte.

Sorts. Tout drider est ensorceleur, magicien ou prêtre de niveau 6. Les prêtres ont le choix entre les domaines suivants : Chaos, Destruction, Duperie et Mal. L'exemple de liste de sorts ci-dessous correspond à un drider ensorceleur.

Exemple de sorts d'ensorceleur connus (6/7/6/4 ; DD de sauvegarde 13 + niveau de sort) : niveau 0 : détection de la magie, hébètement, lecture de la magie, manipulation à distance, rayon de givre, résistance, son imaginaire ; 1^{er} niveau : armure de mage, projectile magique, rayon affaiblissant ; 2^e niveau : invisibilité, toile d'araignée ; 3^e niveau : éclair.

Pouvoirs magiques. Clairaudience/clairvoyance, détection de la Loi, détection de la magie, détection du Bien, dissipation de la magie, lueur féerique, lumières dansantes (DD 13), suggestion (DD 16) et ténèbres 1 fois par jour. Niveau 6 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 16) ; effets initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. Le drider bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion. Il bénéficie également d'un bonus racial de +8 sur les tests d'Escalade et peut toujours choisir de faire 10 sur ses tests d'Escalade même s'il est pressé ou menacé.

Dryade

Fée de taille M

Dés de vie : 4d6 (14 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 17 (+4 Dex, +3 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +2/+2

Attaque : dague (+6 corps à corps, 1d4/19–20) ; ou arc long de maître (+7 distance, 1d8/x3)

Attaque à outrance : dague (+6 corps à corps, 1d4/19–20) ; ou arc long de maître (+7 distance, 1d8/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques

Particularités : empathie sauvage, réduction des dégâts (5/fer froid), symbiose

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +3, Vol +6

Caractéristiques : For 10, Dex 19, Con 11, Int 14, Sag 15, Cha 18

Compétences : Connaissances (nature) +11, Déplacement silencieux +11, Détection +9, Discréption +11, Dressage +11, Équitation +6, Évasion +11, Maîtrise des cordes +4 (+6 pour ligoter), Perception auditive +9, Survie +9

Dons : Attaque en finesse, Vigueur surhumaine

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire ou groupe (4–7)

Facteur de puissance : 3

Trésor : normal

Alignement : généralement chaotique bon

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : —

De l'écorce de cet arbre ancien pousse une créature. Elle apparaît d'abord comme une branche avant de prendre une forme résolument féminine. Ses grands yeux en amande lui donne un regard sauvage et insoudable. Sa chevelure a la texture du feuillage et sa peau a la couleur du bois patiné.

Leurs traits sont fins comme ceux d'une jeune elfe, mais leur peau est d'écorce ou de bois fin et la couleur de leurs cheveux, comme le feuillage, change au gré des saisons.

Bien que la dryade soit par nature solitaire, de petits groupes (jusqu'à sept) ont parfois été aperçus. Elle parle le commun, l'elfe et le sylvestre.

Combat

Timide, intelligente et déterminée, la dryade est aussi insaisissable qu'attrirante. Elle fuit les combats et l'on ne peut généralement la voir que si elle décide de se montrer. Quand elle se sent menacée, elle fait appel à son pouvoir de *charme-personne* ou de *suggestion* pour prendre le contrôle de celui des agresseurs qui lui semble le plus apte à l'aider contre les autres. Si quelqu'un s'en prend à son arbre, elle le défend avec la dernière énergie.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les plantes, enchevêtrement* (DD 13), *forme d'arbre* à volonté ; *charme-personne* (DD 13), *sommeil profond* (DD 15), *voyage par les arbres* 3 fois par jour ; *suggestion* (DD 15) 1 fois par jour. Niveau 6 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Symbiose (Sur). Chaque dryade est intimement liée à un chêne énorme, à tel point qu'elle est incapable de s'en éloigner de plus de 300 mètres. Si elle le fait, elle tombe aussitôt malade et meurt au bout de 4d6 heures. L'arbre de la dryade ne dégage pas d'aura magique.

Empathie sauvage (Ext). Ce pouvoir fonctionne exactement comme l'aptitude de druide du même nom à un niveau effectif égal aux DV de la dryade. De plus, elle bénéficie d'un bonus racial de +6 sur ce test, pour un modificateur total de +14.

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Monstres E-G

Élémentaire

Les élémentaires sont les incarnations des quatre éléments naturels.

Combat

Les élémentaires appliquent des tactiques différentes en fonction de leurs pouvoirs, mais tous ont les mêmes qualités élémentaires.

Élémentaire de l'Air

	Élémentaire de l'Air, taille P	Élémentaire de l'Air, taille M	Élémentaire de l'Air, taille G
Dés de vie :	2d8 (9 pv)	4d8+8 (26 pv)	8d8+24 (60 pv)
Initiative :	+7	+9	+11
Vitesse de déplacement :	vol 30 m (parfaite) (20 cases)	vol 30 m (parfaite) (20 cases)	vol 30 m (parfaite) (20 cases)
Classe d'armure :	17 (+1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 14	18 (+5 Dex, +3 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 13	20 (-1 taille, +7 Dex, +4 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 13
Attaque de base/lutte :	+1/-3	+3/+4	+6/+12
Attaque :	coup (+5 corps à corps, 1d4)	coup (+8 corps à corps, 1d6+1)	coup (+12 corps à corps, 2d6+2)
Attaque à outrance :	coup (+5 corps à corps, 1d4)	coup (+8 corps à corps, 1d6+1)	2 coups (+12 corps à corps, 2d6+2)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m	3 m/3 m
Attaques spéciales :	cyclone, maîtrise de l'Air	cyclone, maîtrise de l'Air	cyclone, maîtrise de l'Air
Particularités :	élémentaire, vision dans le noir (18 m)	élémentaire, vision dans le noir (18 m)	élémentaire, réduction des dégâts (5/-), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +6, Vig +0, Vol +0	Réf +9, Vig +3, Vol +1	Réf +13, Vig +5, Vol +2
Caractéristiques :	For 10, Dex 17, Con 10, Int 4, Sag 11, Cha 11	For 12, Dex 21, Con 14, Int 4, Sag 11, Cha 11	For 14, Dex 25, Con 16, Int 6, Sag 11, Cha 11
Compétences :	Détection +3, Perception auditive +2	Détection +4, Perception auditive +3	Détection +6, Perception auditive +5
Dons :	Attaque en finesse ^s , Attaque en vol, Science de l'initiative ^s	Attaque en finesse ^s , Attaque en vol, Esquive, Science de l'initiative	Attaque en finesse ^s , Attaque en vol, Attaques réflexes, Esquive, Science de l'initiative
Environnement :	plan élémentaire de l'Air solitaire	plan élémentaire de l'Air solitaire	plan élémentaire de l'Air solitaire
Organisation sociale :			
Facteur de puissance :	1	3	5
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	généralement neutre	généralement neutre	généralement neutre
Évolution possible :	3 DV (taille P)		

Ajustement de niveau :	5–7 DV (taille M) —	9–15 DV (taille G) —	—
Élémentaire de l'Air, taille TG	Élémentaire de l'Air, noble	Élémentaire de l'Air, seigneur	Élémentaire de l'Air, extraplanaire) de taille TG
Élémentaire (Air, extraplanaire) de taille TG	Élémentaire (Air, extraplanaire) de taille TG	Élémentaire (Air, extraplanaire) de taille TG	Élémentaire (Air, extraplanaire) de taille TG
Dés de vie : 16d8+64 (136 pv)	Dés de vie : 21d8+84 (178 pv)	Dés de vie : 24d8+96 (204 pv)	
Initiative : +13	Initiative : +14	Initiative : +15	
Vitesse de déplacement : vol 30 m (parfaite) (20 cases)	Vitesse de déplacement : vol 30 m (parfaite) (20 cases)	Vitesse de déplacement : vol 30 m (parfaite) (20 cases)	
Classe d'armure : 21 (–2 taille, +9 Dex, +4 naturelle), contact 17, pris au dépourvu 12	Classe d'armure : 26 (–2 taille, +10 Dex, +8 naturelle), contact 18, pris au dépourvu 16	Classe d'armure : 27 (–2 taille, +11 Dex, +8 naturelle), contact 19, pris au dépourvu 16	
Attaque de base/lutte : +12/+24	Attaque de base/lutte : +15/+28	Attaque de base/lutte : +18/+32	
Attaque : coup (+19 corps à corps, 2d8+4)	Attaque : coup (+23 corps à corps, 2d8+5)	Attaque : coup (+27 corps à corps, 2d8+6)	
Attaque à outrance : 2 coups (+19 corps à corps, 2d8+4)	Attaque à outrance : 2 coups (+23 corps à corps, 2d8+5)	Attaque à outrance : 2 coups (+27 corps à corps, 2d8+6)	
Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m	Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m	Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m	
Attaques spéciales : cyclone, maîtrise de l'Air	Attaques spéciales : cyclone, maîtrise de l'Air	Attaques spéciales : cyclone, maîtrise de l'Air	
Particularités : élémentaire, réduction des dégâts (5/–), vision dans le noir (18 m)	Particularités : élémentaire, réduction des dégâts (10/–), vision dans le noir (18 m)	Particularités : élémentaire, réduction des dégâts (10/–), vision dans le noir (18 m)	
Jets de sauvegarde : Réf +19, Vig +9, Vol +5	Jets de sauvegarde : Réf +22, Vig +11, Vol +9	Jets de sauvegarde : Réf +25, Vig +12, Vol +10	
Caractéristiques : For 18, Dex 29, Con 18, Int 6, Sag 11, Cha 11	Caractéristiques : For 20, Dex 31, Con 18, Int 8, Sag 11, Cha 11	Caractéristiques : For 22, Dex 33, Con 18, Int 10, Sag 11, Cha 11	
Compétences : Détection +12, Perception auditive +11	Compétences : Détection +14, Perception auditive +14	Compétences : Détection +29, Perception auditive +29	
Dons : Attaque éclair, Attaque en finesse ^s , Attaque en vol, Attaques réflexes, Esquive, Science de l'initiative ^s , Souplesse du serpent, Vigilance	Dons : Attaque éclair, Attaque en finesse ^s , Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Esquive, Science de l'initiative ^s , Souplesse du serpent, Vigilance, Volonté de fer	Dons : Attaque éclair, Attaque en finesse ^s , Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Enchaînement, Esquive, Science de l'initiative ^s , Souplesse du serpent, Vigilance, Volonté de fer	
Environnement : plan élémentaire de l'Air solitaire	Environnement : plan élémentaire de l'Air solitaire	Environnement : plan élémentaire de l'Air solitaire	
Organisation sociale :			
Facteur de puissance : 7	Facteur de puissance : 9	Facteur de puissance : 11	
Trésor : aucun	Trésor : aucun	Trésor : aucun	
Alignement : généralement neutre	Alignement : généralement neutre	Alignement : généralement neutre	
Évolution possible : 17–20 DV (taille TG)	Évolution possible : 22–23 DV (taille TG)	Évolution possible : 25–48 DV (taille TG)	
Ajustement de niveau : —	Ajustement de niveau : —	Ajustement de niveau : —	

L'élémentaire de l'Air parle l'aérien, mais juge rarement utile de le faire.

Combat

La grande vitesse de l'élémentaire de l'Air le rend extrêmement efficace sur un champ de bataille très étendu ou en cas d'affrontement aérien.

Cyclone (Sur). Toutes les 10 minutes, l'élémentaire peut se transformer en petit cyclone, forme qu'il peut conserver un maximum de 1 round tous les 2 DV. Sous cette forme, il se déplace à sa vitesse normale, soit dans les airs soit sur la surface de son choix.

Le cyclone mesure 1,50 mètre de diamètre à la base, pour un diamètre maximal de 9 mètres à son extrémité. Sa hauteur dépend de la taille de l'élémentaire (voir la table, plus loin) et peut atteindre 18 mètres. L'élémentaire peut moduler sa hauteur, mais sans jamais descendre en dessous de 3 mètres.

Le mouvement d'un élémentaire de l'Air sous forme de cyclone ne provoque jamais d'attaque d'opportunité, même s'il entre dans l'espace occupé par un adversaire. Les créatures qui touchent le cyclone, entrent dans l'espace qu'il occupe ou se trouvent sur son chemin peuvent être emportées par les vents violents qui y soufflent. Les créatures dont la catégorie de taille est inférieure à celle de l'élémentaire risquent de subir des dégâts et d'être entraînées dans les airs au contact du cyclone (voir la table). Toute créature suffisamment petite pour être affectée doit réussir un jet de Réflexes pour éviter les dégâts mentionnés. Qu'elle le réussisse ou non, elle doit aussitôt jouer un second jet de Réflexes qui détermine si elle est soulevée de terre. Si cela se produit, le cyclone la maintient en l'air et elle subit automatiquement les dégâts indiqués à chaque round. Si la créature est capable de voler, elle a droit à un jet de Réflexes par round pour échapper au cyclone. En cas de succès, elle encaisse les dégâts correspondant au round en cours, mais peut par la suite se dégager. Le DD associé aux divers jets de Réflexes dépend de la taille de l'élémentaire (voir la table). Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

Les créatures prises dans le cyclone ne peuvent se déplacer par elles-mêmes et doivent suivre les mouvements de l'élémentaire. Par ailleurs, elles peuvent agir normalement, mais doivent réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau de sorts) pour lancer un sort. Elles subissent un malus de -4 en Dextérité et un malus de -2 sur les jets d'attaque. Un élémentaire peut porter autant de créatures qu'il peut en contenir dans le volume qu'il occupe.

L'élémentaire peut à tout moment éjecter les créatures prises dans son cyclone, auquel cas il les dépose là où il se trouve. S'il a été convoqué, il libère les créatures qu'il transporte avant de retourner dans son plan.

Si la base du cyclone est en contact avec le sol, il soulève un nuage de débris qui tournoie follement autour de lui. Ce nuage est centré sur l'élémentaire et son diamètre est égal à la moitié de la hauteur du cyclone. Le nuage gêne la visibilité au-delà de 1,50 mètre, même avec vision dans le noir. Les créatures distantes de 1,50 mètre ou moins bénéficient d'un camouflage, les autres d'un camouflage total. Tout individu se trouvant à l'intérieur du nuage doit réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau de sort) pour pouvoir lancer un sort.

Un élémentaire sous forme de cyclone ne peut porter d'attaque de coups et ne contrôle pas l'espace qui l'entoure.

Maîtrise de l'Air (Ext). Les créatures volantes subissent un malus de -1 à tous leurs jets d'attaque et de dégâts contre l'élémentaire de l'Air.

Taille des éléments de l'Air

Tourbillon

Élémentaire	Taille	Poids	DD de sauvegarde	Dégât	Hauteur
Taille P	1,20 m	500 g	11	1d4	3-6 m
Taille M	2,50 m	1 kg	13	1d6	3-9 m
Taille G	5 m	2 kg	16	2d6	3-12 m
Taille TG	10 m	4 kg	22	2d8	3-15 m
Noble	11 m	5 kg	25	2d8	3-18 m
Seigneur	12 m	6 kg	28	2d8	3-18 m

Élémentaire de l'Eau

Dés de vie :	Élémentaire de l'Eau, taille P	Élémentaire de l'Eau, taille M	Élémentaire de l'Eau, taille G
Initiative :	+0	+1	+2
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases), nage 27 m	6 m (4 cases), nage 27 m	6 m (4 cases), nage 27 m
Classe d'armure :	17 (+1 taille, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 17	19 (+1 Dex, +8 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 18	20 (-1 taille, +2 Dex, +9 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 18
Attaque de base/lutte :	+1/-1	+3/+6	+6/+15
Attaque :	coup (+4 corps à corps,	coup (+6 corps à corps,	coup (+10 corps à corps,

Attaque à outrance :	1d6+3 coup (+4 corps à corps, 1d6+3) 1,50 m/1,50 m	1d8+4 coup (+6 corps à corps, 1d8+4) 1,50 m/1,50 m	2d8+5 2 coups (+10 corps à corps, 2d8+5) 3 m/3 m
Espace occupé/allonge :	extinction du feu, maelström, maîtrise de l'Eau	extinction du feu, maelström, maîtrise de l'Eau	extinction du feu, maelström, maîtrise de l'Eau
Attaques spéciales :	élémentaire, vision dans le noir (18 m)	élémentaire, vision dans le noir (18 m)	élémentaire, réduction des dégâts (10/+1), vision dans le noir (18 m)
Particularités :	Réf +0, Vig +4, Vol +0	Réf +2, Vig +7, Vol +1	Réf +4, Vig +10, Vol +2
Jets de sauvegarde :			
Caractéristiques :	For 14, Dex 10, Con 13, Int 4, Sag 11, Cha 11	For 16, Dex 12, Con 17, Int 4, Sag 11, Cha 11	For 20, Dex 14, Con 19, Int 6, Sag 11, Cha 11
Compétences :	Détection +3, Perception auditive +2	Détection +4, Perception auditive +3	Détection +6, Perception auditive +5
Dons :	Attaque en puissance	Attaque en puissance, Enchaînement	Attaque en puissance, Enchaînement, Succession d'enchaînements
Environnement :	plan élémentaire de l'Eau solitaire	plan élémentaire de l'Eau solitaire	plan élémentaire de l'Eau solitaire
Organisation sociale :			
Facteur de puissance :	1	3	5
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	généralement neutre	généralement neutre	généralement neutre
Évolution possible :	3 DV (taille P)		
Ajustement de niveau :	5–7 DV (taille M)	9–15 DV (taille G)	—
Élémentaire de l'Eau, taille TG	Élémentaire de l'Eau, noble	Élémentaire de l'Eau, seigneur	
Élémentaire (Eau, extraplanaire) de taille TG	Élémentaire (Eau, extraplanaire) de taille TG	Élémentaire (Eau, extraplanaire) de taille TG	
Dés de vie :	16d8+80 (152 pv)	21d8+105 (199 pv)	24d8+120 (228 pv)
Initiative :	+4	+5	+6
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases), nage 27 m	6 m (4 cases), nage 27 m	6 m (4 cases), nage 27 m
Classe d'armure :	21 (–2 taille, +4 Dex, +9 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 17 +12/+27	22 (–2 taille, +5 Dex, +9 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 17 +15/+31	23 (–2 taille, +6 Dex, +9 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 17 +18/+35
Attaque de base/lutte :	coup (+17 corps à corps, 2d10+7)	coup (+21 corps à corps, 2d10+8)	coup (+25 corps à corps, 2d10+9/19–20)
Attaque à outrance :	2 coups (+17 corps à corps, 2d10+7)	2 coups (+21 corps à corps, 2d10+8)	2 coups (+25 corps à corps, 2d10+9/19–20)
Espace occupé/allonge :	4,50 m/4,50 m	4,50 m/4,50 m	4,50 m/4,50 m
Attaques spéciales :	extinction du feu, maelström, maîtrise de l'Eau	extinction du feu, maelström, maîtrise de l'Eau	extinction du feu, maelström, maîtrise de l'Eau
Particularités :	élémentaire, réduction des dégâts (5/–), vision dans le noir (18 m)	élémentaire, réduction des dégâts (10/–), vision dans le noir (18 m)	élémentaire, réduction des dégâts (10/–), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +9, Vig +15, Vol +5	Réf +12, Vig +17, Vol +7	Réf +14, Vig +19, Vol +8

sauvegarde :	For 24, Dex 18, Con 21, Int 6, Sag 11, Cha 11		
Caractéristiques :	For 26, Dex 20, Con 21, Int 8, Sag 11, Cha 11		
Compétences :	Détection +12, Perception auditive +11		
Dons :	Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la bousculade, Succession d'enchaînements, Vigilance, Volonté de fer		
Environnement :	plan élémentaire de l'Eau solitaire		
Organisation sociale :	plan élémentaire de l'Eau solitaire		
Facteur de puissance :	7	9	11
Trésor :	aucun		
Alignement :	généralement neutre		
Évolution possible :	17–20 DV (taille TG)		
Ajustement de niveau :	—		

Un élémentaire de l'Eau ne peut séloigner de plus de 54 mètres du plan d'eau d'où il a été convoqué. L'élémentaire de l'Eau parle l'aquatique, mais choisit rarement de s'exprimer.

Combat

L'élémentaire de l'Eau préfère combattre dans un grand plan d'eau, ce qui lui permet à tout instant de disparaître sous la surface, pour mieux rejoindre dans le dos de ses adversaires.

Extinction du feu (Ext). Le contact de l'élémentaire éteint torches, feux de camp, lanternes non protégées et autres feux de nature non magique pour peu qu'ils soient de taille G ou moins. L'élémentaire peut également éteindre les feux magiques comme s'il lançait une *dissipation de la magie* (niveau de lanceur de sorts égal à son nombre de DV).

Maelström (Sur). Du moment qu'il se trouve sous l'eau, l'élémentaire peut se transformer en maelström toutes les 10 minutes et conserver cette forme un maximum de 1 round tous les 2 DV. Il se déplace à sa vitesse normale dans l'eau ou au fond.

Le maelström mesure 1,50 mètre de diamètre à la base, pour un diamètre maximal de 9 mètres à son extrémité. Sa hauteur dépend de la taille de l'élémentaire (voir la table, plus loin). Celui-ci peut la moduler, mais sans jamais descendre en dessous de 3 mètres.

Le mouvement d'un élémentaire de l'Eau sous forme de tourbillon ne provoque jamais d'attaque d'opportunité, même s'il entre dans l'espace occupé par un adversaire. Les créatures qui touchent le maelström, entrent dans l'espace qu'il occupe ou se trouvent sur son chemin peuvent être emportées par les courants violents qui le composent.

Les créatures dont la catégorie de taille est inférieure à celle de l'élémentaire risquent de subir des dégâts et d'être entraînées sous l'eau au contact du maelström (voir table). Toute créature suffisamment petite pour être affectée doit réussir un jet de Réflexes pour éviter les dégâts mentionnés. Qu'elle le réussisse ou non, elle doit aussitôt jouer un second jet de Réflexes qui détermine si elle est emportée ou non. Si cela se produit, elle est violemment ballottée par le maelström et elle subit automatiquement les dégâts indiqués à chaque round. Si la créature sait nager, elle a droit à un jet de Réflexes par round pour échapper au maelström. En cas de succès, elle encaisse les dégâts correspondant au round en cours, mais peut par la suite se dégager. Le DD associé aux divers jets de Réflexes dépend de la taille de l'élémentaire (voir table). Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

Les créatures prises dans le maelström ne peuvent se déplacer par elles-mêmes et doivent suivre les mouvements de l'élémentaire. Par ailleurs, elles peuvent agir normalement, mais doivent réussir un test de Concentration (DD 10 + niveau de sorts) pour lancer un sort. Elles subissent un malus de -4 en Dextérité et un malus de -2 sur les jets d'attaque. Un élémentaire peut porter autant de créatures qu'il peut en contenir dans le volume qu'il occupe.

L'élémentaire peut à tout moment éjecter les créatures prises dans le maelström, auquel cas il les dépose là où il se trouve. S'il a été convoqué, il libère les créatures qu'il transporte avant de retourner dans son plan.

Si la base du maelström est en contact avec le fond de l'eau, il soulève un nuage de débris tournoyant follement autour de lui. Ce nuage est centré sur l'élémentaire et a un diamètre égal à la moitié de la hauteur du tourbillon. Le nuage gêne la visibilité au-delà de 1,50 mètre, même avec vision dans le noir. Les créatures distantes de 1,50 mètre ou moins bénéficient d'un camouflage, les autres d'un camouflage total. Tout individu se trouvant à l'intérieur du nuage doit réussir un test de Concentration (DD 10 + niveau de sort) pour pouvoir lancer un sort. Un élémentaire sous forme de maelström ne peut porter d'attaque de coups et ne contrôle pas l'espace qui l'entoure.

Maîtrise de l'Eau (Ext). Cet élémentaire bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts si son adversaire et lui-même sont au contact de l'eau. Par contre, si l'un des deux se trouve sur la terre ferme, l'élémentaire subit un malus de -4 aux jets d'attaque et de dégâts (ces modificateurs n'ont pas été intégrés aux profils).

Compétences. Un élémentaire de l'Eau bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests de Natation joués pour éviter un danger ou effectuer une action spéciale. Il peut toujours choisir de faire 10 sur ses tests de Natation même s'il est pressé ou menacé. Il peut utiliser l'action de course dans l'eau, à condition de nager en ligne droite.

Taille des élémentaires de l'Eau

Élémentaire	Taille	Poids	Maelström		
			DD de sauvegarde	Dégâts	Hauteur
Taille P	1,20 m	17 kg	13	1d4	3–6 m
Taille M	2,50 m	140 kg	15	1d6	3–9 m
Taille G	5 m	1 125 kg	19	2d6	3–12 m
Taille TG	10 m	10 t	25	2d8	3–15 m
Noble	11 m	11 t	28	2d8	3–18 m
Seigneur	12 m	12 t	31	2d8	3–18 m

Élémentaire du Feu

	Élémentaire du Feu, taille P	Élémentaire du Feu, taille M	Élémentaire du Feu, taille G
Élémentaire (extraplanaire)	Élémentaire (extraplanaire, Feu) de taille P	Élémentaire (extraplanaire, Feu) de taille M	Élémentaire (extraplanaire, Feu) de taille G
Dés de vie :	2d8 (9 pv)	4d8+8 (26 pv)	8d8+24 (60 pv)
Initiative :	+5	+7	+9
Vitesse de déplacement :	15 m (10 cases)	15 m (10 cases)	15 m (10 cases)
Classe d'armure :	15 (+1 taille, +1 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14	16 (+3 Dex, +3 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 13	18 (-1 taille, +5 Dex, +4 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 13
Attaque de base/lutte :	+1/-3	+3/+4	+6/+12
Attaque :	coup (+3 corps à corps, 1d4 et 1d4 de feu)	coup (+6 corps à corps, 1d6+1 et 1d6 de feu)	coup (+10 corps à corps, 2d6+2 et 2d6 de feu)
Attaque à outrance :	coup (+3 corps à corps, 1d4 et 1d4 de feu)	coup (+6 corps à corps, 1d6+1 et 1d6 de feu)	2 coups (+10 corps à corps, 2d6+2 et 2d6 de feu)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m	3 m/3 m
Attaques spéciales :	départ de feu	départ de feu	départ de feu
Particularités :	élémentaire, immunité contre le feu, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid	élémentaire, immunité contre le feu, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid	élémentaire, immunité contre le feu, réduction des dégâts (5/-), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid
Jets de sauvegarde :	Réf +4, Vig +0, Vol +0	Réf +7, Vig +3, Vol +1	Réf +11, Vig +5, Vol +2
Caractéristiques :	For 10, Dex 13, Con 10, Int 4, Sag 11, Cha 11	For 12, Dex 17, Con 14, Int 4, Sag 11, Cha 11	For 14, Dex 21, Con 16, Int 6, Sag 11, Cha 11
Compétences :	Détection +3, Perception	Détection +4, Perception	Détection +6, Perception

Dons :	auditive +2 Attaque en finesse ^s , Esquive, Science de l'initiative ^s	auditive +3 Attaque en finesse ^s , Esquive, Science de l'initiative ^s , Souplesse du serpent	auditive +5 Attaque éclair, Attaque en finesse ^s , Esquive, Science de l'initiative ^s , Souplesse du serpent
Environnement : Organisation sociale :	plan élémentaire du Feu solitaire	plan élémentaire du Feu solitaire	plan élémentaire du Feu solitaire
Facteur de puissance :	1	3	5
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	généralement neutre	généralement neutre	généralement neutre
Évolution possible :	3 DV (taille P)	—	—
Ajustement de niveau :	5–7 DV (taille M)	9–15 DV (taille G)	—
Élémentaire du Feu, taille TG	Élémentaire du Feu, noble	Élémentaire du Feu, seigneur	Élémentaire du Feu, extraplanaire, Feu de taille TG
Élémentaire (extraplanaire, Feu) de taille TG	Élémentaire (extraplanaire, Feu) de taille TG	Élémentaire (extraplanaire, Feu) de taille TG	Élémentaire (extraplanaire, Feu) de taille TG
Dés de vie :	16d8+64 (136 pv)	21d8+84 (178 pv)	24d8+96 (204 pv)
Initiative :	+11	+12	+13
Vitesse de déplacement :	15 m (10 cases)	15 m (10 cases)	15 m (10 cases)
Classe d'armure :	19 (–2 taille, +7 Dex, +4 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 12 +12/+24	24 (–2 taille, +8 Dex, +8 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 16 +15/+28	25 (–2 taille, +9 Dex, +8 naturelle), contact 17, pris au dépourvu 16 +18/+32
Attaque de base/lutte :	coup (+17 corps à corps, 2d8+4 et 2d8 de feu)	coup (+21 corps à corps, 2d8+5 et 2d8 de feu)	coup (+25 corps à corps, 2d8+6 et 2d8 de feu)
Attaque à outrance :	2 coups (+17 corps à corps, 2d8+4 et 2d8 de feu)	2 coups (+21 corps à corps, 2d8+5 et 2d8 de feu)	2 coups (+25 corps à corps, 2d8+6 et 2d8 de feu)
Espace occupé/allonge :	4,50 m/4,50 m	4,50 m/4,50 m	4,50 m/4,50 m
Attaques spéciales :	départ de feu	départ de feu	départ de feu
Particularités :	élémentaire, immunité contre le feu, réduction des dégâts (5/–), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid	élémentaire, immunité contre le feu, réduction des dégâts (10/–), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid	élémentaire, immunité contre le feu, réduction des dégâts (10/–), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid
Jets de sauvegarde :	Réf +17, Vig +9, Vol +5	Réf +20, Vig +11, Vol +9	Réf +23, Vig +14, Vol +10
Caractéristiques :	For 18, Dex 25, Con 18, Int 6, Sag 11, Cha 11	For 20, Dex 27, Con 18, Int 8, Sag 11, Cha 11	For 22, Dex 29, Con 18, Int 10, Sag 11, Cha 11
Compétences :	Détection +12, Perception auditive +11	Détection +14, Perception auditive +14	Détection +29, Perception auditive +28
Dons :	Attaque éclair, Attaque en finesse ^s , Attaques réflexes, Esquive, Science de l'initiative ^s , Souplesse du serpent, Vigilance, Volonté de fer	Arme de prédilection (coup), Attaque éclair, Attaque en finesse ^s , Attaques réflexes, Combat en aveugle, Esquive, Science de l'initiative ^s , Souplesse du serpent, Vigilance, Volonté de fer	Attaque éclair, Attaque en finesse ^s , Attaques réflexes, Combat en aveugle, Esquive, Science de l'initiative ^s , Souplesse du serpent, Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer
Environnement : Organisation	plan élémentaire du Feu solitaire	plan élémentaire du Feu solitaire	plan élémentaire du Feu solitaire

sociale :			
Facteur de puissance :	7	9	11
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	généralement neutre	généralement neutre	généralement neutre
Évolution possible :	17–20 DV (taille TG)	22–23 DV (taille TG)	25–48 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :	—	—	—

L'élémentaire du Feu parle l'igné, mais choisit rarement de s'exprimer.

Combat

L'élémentaire du Feu est un farouche adversaire, qui attaque avec une grande sauvagerie. Il prend un grand plaisir à réduire en cendres créatures et objets du plan Matériel.

Départ de feu (Ext). Les coups d'un élémentaire du Feu inflige des dégâts contondants et des dégâts de feu dus à son corps enflammé. Toute créature touchée par une attaque de coup d'élémentaire du Feu doit réussir un jet de Réflexes sous peine de s'enflammer. Les flammes continuent de brûler pendant 1d4 rounds. Le DD du jet de sauvegarde varie en fonction de la taille de l'élémentaire (voir la table, plus bas). Une créature en feu peut éteindre les flammes si elle y consacre une action de mouvement. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution. Les adversaires frappant l'élémentaire à l'aide d'armes naturelles ou à mains nues subissent automatiquement les dégâts de feu accompagnant chaque attaque de l'élémentaire. Ils risquent aussi de s'enflammer s'ils ratent leur jet de Réflexes.

Taille des éléments du Feu

Élémentaire	Taille	Poids	DD de sauvegarde
Taille P	1,20 m	500 g	11
Taille M	2,50 m	1 kg	14
Taille G	5 m	2 kg	17
Taille TG	10 m	4 kg	22
Noble	11 m	5 kg	24
Seigneur	12 m	6 kg	26

Élémentaire de la Terre

	Élémentaire de la Terre, taille P	Élémentaire de la Terre, taille M	Élémentaire de la Terre, taille G
Élémentaire (extraplanéaire, Terre) de taille P			Élémentaire (extraplanéaire, Terre) de taille G
Dés de vie :	2d8+2 (11 pv)	4d8+12 (30 pv)	8d8+32 (68 pv)
Initiative :	-1	-1	-1
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases)	6 m (4 cases)	6 m (4 cases)
Classe d'armure :	17 (+1 taille, -1 Dex, +7 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 17 +1/+0	18 (-1 Dex, +9 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 18 +3/+8	18 (-1 taille, -1 Dex, +10 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 18 +6/+17
Attaque de base/lutte :	coup (+5 corps à corps, 1d6+4)	coup (+8 corps à corps, 1d8+7)	coup (+12 corps à corps, 2d8+7)
Attaque à outrance :	coup (+5 corps à corps, 1d6+4)	coup (+8 corps à corps, 1d8+7)	2 coups (+12 corps à corps, 2d8+7)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m	3 m/3 m
Attaques spéciales :	maîtrise de la Terre, poussée	maîtrise de la Terre, poussée	maîtrise de la Terre, poussée
Particularités :	élémentaire, nage dans la terre, vision dans le noir (18 m)	élémentaire, nage dans la terre, vision dans le noir (18 m)	élémentaire, réduction des dégâts (5/-), nage dans la terre, vision dans le noir (18 m)
Jets de	Réf -1, Vig +4, Vol +0	Réf +0, Vig +7, Vol +1	Réf +1, Vig +10, Vol +2

sauvegarde :			
Caractéristiques :	For 17, Dex 8, Con 13, Int 4, Sag 11, Cha 11	For 21, Dex 8, Con 17, Int 4, Sag 11, Cha 11	For 25, Dex 8, Con 19, Int 6, Sag 11, Cha 11
Compétences :	Détection +2, Perception auditive +3	Détection +3, Perception auditive +4	Détection +5, Perception auditive +6
Dons :	Attaque en puissance	Attaque en puissance, Enchaînement	Attaque en puissance, Enchaînement, Succession d'enchaînements
Environnement :	plan élémentaire de la Terre	plan élémentaire de la Terre	plan élémentaire de la Terre
Organisation sociale :	solitaire	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	1	3	5
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	généralement neutre	généralement neutre	généralement neutre
Évolution possible :	3 DV (taille P)	5–7 DV (taille M)	9–15 DV (taille G)
Ajustement de niveau :	—	—	—
Élémentaire de la Terre, taille TG	Élémentaire de la Terre, noble	Élémentaire de la Terre, seigneur	Élémentaire de la Terre, seigneur
Élémentaire (extraplanaire, Terre) de taille TG	Élémentaire (extraplanaire, Terre) de taille TG	Élémentaire (extraplanaire, Terre) de taille TG	Élémentaire (extraplanaire, Terre) de taille TG
Dés de vie :	16d8+80 (152 pv)	21d8+105 (199 pv)	24d8+120 (228 pv)
Initiative :	-1	-1	-1
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases)	6 m (4 cases)	6 m (4 cases)
Classe d'armure :	18 (-2 taille, -1 Dex, +11 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 18	20 (-2 taille, -1 Dex, +13 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 20	22 (-2 taille, -1 Dex, +15 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 22
Attaque de base/lutte :	+12/+29	+15/+33	+18/+37
Attaque :	coup (+19 corps à corps, 2d10+9)	coup (+23 corps à corps, 2d10+10)	coup (+27 corps à corps, 2d10+11/19–20)
Attaque à outrance :	2 coups (+19 corps à corps, 2d10+9)	2 coups (+23 corps à corps, 2d10+10)	2 coups (+27 corps à corps, 2d10+11/19–20)
Espace occupé/allonge :	4,50 m/4,50 m	4,50 m/4,50 m	4,50 m/4,50 m
Attaques spéciales :	maîtrise de la Terre, poussée	maîtrise de la Terre, poussée	maîtrise de la Terre, poussée
Particularités :	élémentaire, réduction des dégâts (5/-), nage dans la terre, vision dans le noir (18 m)	élémentaire, réduction des dégâts (10/-), nage dans la terre, vision dans le noir (18 m)	élémentaire, réduction des dégâts (10/-), nage dans la terre, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +4, Vig +15, Vol +7	Réf +6, Vig +17, Vol +9	Réf +7, Vig +19, Vol +10
Caractéristiques :	For 29, Dex 8, Con 21, Int 6, Sag 11, Cha 11	For 31, Dex 8, Con 21, Int 8, Sag 11, Cha 11	For 33, Dex 8, Con 21, Int 10, Sag 11, Cha 11
Compétences :	Détection +9, Perception auditive +10	Détection +14, Perception auditive +14	Détection +29, Perception auditive +29
Dons :	Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Science de la bousculade, Succession d'enchaînements, Volonté de fer	Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Science de la bousculade, Science de la destruction, Succession d'enchaînements, Vigilance, Volonté de fer	Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Science de la bousculade, Science de la destruction, Science du critique (coup), Succession d'enchaînements,

Environnement :	plan élémentaire de la Terre	plan élémentaire de la Terre	Vigilance, Volonté de fer
Organisation sociale :	solitaire	solitaire	plan élémentaire de la Terre solitaire
Facteur de puissance :	7	9	11
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	généralement neutre	généralement neutre	généralement neutre
Évolution possible :	17–20 DV (taille TG)	22–23 DV (taille TG)	25–48 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :	—	—	—

L'élémentaire de la Terre parle le terreux, mais choisit rarement de s'exprimer.

Combat

Bien que cet élémentaire bouge lentement, il n'abandonne jamais et ne connaît pas la fatigue. Il peut se déplacer dans le sol ou la roche avec autant d'aisance que les mortels marchent sur la terre ferme. Par contre, il est incapable de nager. Quand il se retrouve en présence d'un plan d'eau, il le contourne ou passe en dessous. Il pourrait aussi marcher au fond de l'eau, mais déteste le faire.

Maîtrise de la Terre (Ext). Cet élémentaire bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts si son adversaire et lui sont en contact avec le sol. Par contre, si son ennemi se trouve dans l'eau ou dans les airs, l'élémentaire subit un malus de -4 aux jets d'attaque et de dégâts (ces modificateurs n'ont pas été intégrés aux profils).

Nage dans la terre (Ext). Un élémentaire de la terre peut nager dans la terre comme un poisson dans l'eau. Il peut ainsi traverser la pierre, la terre et toute forme de sol à l'exception du métal. Il ne laisse derrière lui ni tunnel ni ouverture et ne crée aucune vibration ou autre signe de son passage. Un sort de *glissement de terrain* lancé sur une zone contenant un élémentaire en train de nager dans la terre le renvoie de 9 mètres en arrière et l'étourdit pendant 1 round (jet de Vigueur DD 15 pour annuler).

Poussée (Ext). L'élémentaire peut tenter une bousculade sans s'exposer aux attaques d'opportunité. Les modificateurs correspondants au pouvoir de maîtrise de la Terre (voir ci-dessus) s'appliquent au test de Force opposé déterminant si l'élémentaire parvient à repousser son adversaire.

Taille des élémentaires de la Terre

Élémentaire	Taille	Poids
Taille P	1,20 m	40 kg
Taille M	2,50 m	375 kg
Taille G	5 m	3 t
Taille TG	10 m	24 t
Noble	11 m	27 t
Seigneur	12 m	30 t

Elfe

Dés de vie :	Elfe, homme d'armes de niveau 1	Drow, homme d'armes de niveau 1
Initiative :	Humanoïde (elfe) de taille M	Humanoïde (elfe) de taille M
Vitesse de déplacement :	1d8 (4 pv)	1d8 (4 pv)
Classe d'armure :	+1	+1
Attaque de base/lutte :	9 m (6 cases)	9 m (6 cases)
Attaque :	15 (+1 Dex, +3 armure de cuir cloutée, +1 rondache), contact 11, pris au dépourvu 14 +1/+2	16 (+1 Dex, +4 chemise de mailles, +1 rondache), contact 11, pris au dépourvu 15 +1/+2
Attaque à outrance :	épée longue (+2 corps à corps, 1d8+1/19–20) ; ou arc long (+3 distance, 1d8/x3)	rapière (+3 corps à corps, 1d6+1/18–20) ; ou arbalète de poing (+2 distance, 1d4/19–20)
Espace occupé/allonge :	épée longue (+2 corps à corps, 1d8+1/19–20) ; ou arc long (+3 distance, 1d8/x3)	rapière (+3 corps à corps, 1d6+1/18–20) ; ou arbalète de poing (+2 distance, 1d4/19–20)
Attaques	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
		poison, pouvoirs magiques

spéciales :		
Particularités :	traits des elfes	résistance à la magie (12), traits des drows
Jets de sauvegarde :	Réf +1, Vig +2, Vol -1*	Réf +1, Vig +2, Vol -1*
Caractéristiques :	For 13, Dex 13, Con 10, Int 10, Sag 9, Cha 8	For 13, Dex 13, Con 10, Int 12, Sag 9, Cha 10
Compétences :	Détection +2, Discréption +1, Fouille +3, Perception auditive +2	Détection +3, Discréption +0, Fouille +4, Perception auditive +2
Dons :	Arme de prédilection (arc long)	Arme de prédilection (rapière)
Environnement :	forêts tempérées (Demi-elfe : forêts tempérées) (Elfe aquatique : milieu aquatique tempéré) (Elfe des bois : forêts tempérées) (Elfe gris : montagnes tempérées) (Elfe sauvage : forêts chaudes)	souterrains
Organisation sociale :	groupe (2–4), patrouille (11–20 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3–6) ou compagnie (30–100 plus 20% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 10 adultes, 5 lieutenants de niveau 5 et 3 capitaines de niveau 7)	groupe (2–4), patrouille (5–8 plus 2 sergents de niveau 2 et 1 chef de niveau 3–6) ou compagnie (20–50 plus 10% de non-combattants, 1 sergent de niveau 2 tous les 5 adultes, 2d4 lieutenants de niveau 6 et 1d4 capitaines de niveau 9)
Facteur de puissance :	1/2	1
Trésor :	normal	normal
Alignement :	généralement chaotique bon (Elfe des bois : généralement neutre)	généralement neutre mauvais
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	—	+1

Ces humanoïdes mesurent environ 1,50 mètre pour un poids avoisinant les 50 kg. Ils se nourrissent de fruits, de céréales et, parfois, d'animaux qu'ils chassent. Ils ont un penchant pour les vêtements colorés, par-dessus lesquels ils portent généralement une grande cape verte et grise leur permettant de se fondre dans les bois. Tous parlent la langue elfique, et la plupart connaissent également le commun et la langue sylvestre. La plupart des elfes rencontrés en dehors de leur village sont des hommes d'armes. Le profil ci-dessus est celui d'un homme d'armes de niveau 1.

Combat

Les elfes sont des combattants prudents, qui prennent le temps d'évaluer les forces et faiblesses de l'adversaire et d'étudier le champ de bataille. Embuscades, tireurs d'élite et camouflage sont leurs trois atouts. Ils appliquent les tactiques de la guérilla, abattant leurs adversaires de loin et changeant de position avant d'être découverts, et répètent cette manœuvre jusqu'à l'élimination de tous leurs ennemis. Leur préférence en matière d'armes va à l'arc long ou court, la rapière et l'épée longue. Au corps à corps, ils ont un style aussi gracieux qu'efficace, fait d'enchaînements complexes qui sont un plaisir à contempler. Leurs magiciens utilisent souvent le sort *sommeil*, car ils savent pertinemment que celui-ci ne risque pas d'affecter leurs semblables.

Traits des elfes (Ext). Voici les traits raciaux des elfes.

- +2 en Dextérité, -2 en Constitution.
- Taille moyenne.
- La vitesse de base au sol d'un elfe est de 9 mètres.
- Immunité contre les sorts et effets magiques de type *sommeil*. Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques de type enchantement. * N'est pas inclus dans les valeurs de sauvegarde du profil.
- Vision nocturne.
- Formation automatique au maniement de l'épée longue, de la rapière, de l'arc long (composite ou non) et de l'art court (composite ou non).
- Bonus racial de +2 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive. Lorsqu'ils passent à 1,50 mètre ou moins d'une porte dissimulée ou d'un passage secret, ils ont droit à un test de Fouille pour le remarquer.
- *Langues*. D'office : commun et elfe. Supplémentaires : draconien, gnoll, gnome, gobelin, orque et sylvestre.
- *Classe de prédilection*. Magicien.
- *Ajustement de niveau*. +0.

L'homme d'armes elfe présenté ci-dessus disposait des valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux: For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

Autres races d'elfes

La description précédente s'applique aux hauts-elfes, qui sont ceux que l'on rencontre le plus souvent. Mais il existe également cinq autres races d'elfes, en plus des demi-elfes, qui sont assez proches des elfes pour être inclus ici.

Demi-elfes

Les demi-elfes ne constituent pas vraiment une race d'elfes, et pourtant on les prend souvent pour des elfes. Ils héritent équitablement des gènes de chaque parent.

Traits des demi-elfes (Ext). Voici les traits raciaux des demi-elfes.

- Taille moyenne.
- La vitesse de base au sol d'un elfe est de 9 mètres.
- Immunité contre les sorts et effets magiques de type *sommeil*. Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques de type enchantement.
- Vision nocturne.
- Bonus racial de +1 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive. Les demi-elfes sont incapables de détecter portes dissimulées et passages secrets rien qu'en passant à côté (ils doivent les chercher normalement).
- Bonus racial de +2 aux tests de Diplomatie et Renseignement. Les demi-elfes s'entendent facilement dans n'importe quelle société. Ce bonus peut être annulé dans les régions où les demi-elfes sont mal vus (comme dans un village humain reculé).
- *Sang elfique*. Les demi-elfes sont considérés comme des elfes à part entière pour tous les effets dépendant de la race. Les demi-elfes sont aussi vulnérables aux attaques qui ciblent les elfes que leurs ancêtres, et ils peuvent utiliser les objets magiques réservés aux elfes.
- *Langues*. D'office : commun et elfe. Supplémentaires : au choix (à l'exception des langages secrets, tels que la langue des druides).
- *Classe de prédilection*. Spécial. La classe la plus élevée d'un demi-elfe multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de PX.
- *Ajustement de niveau*. +0.

Elfes aquatiques

Les elfes aquatiques, ou elfes des mers, sont les cousins marins des elfes terrestres. Ils combattent sous l'eau à l'aide de lances, de tridents et de filets.

Traits des elfes aquatiques (Ext). Les elfes aquatiques possèdent les traits suivants, en plus de ceux des elfes hauts (sauf mention contraire).

- +2 en Dextérité, -2 en Intelligence. (Ces ajustements remplacent ceux des elfes hauts.)
- Les elfes aquatiques appartiennent au sous-type aquatique.
- La vitesse de base de nage d'un elfe aquatique est de 12 mètres.
- *Branchies*. Les elfes aquatiques peuvent survivre hors de l'eau pendant 1 heure par point de Constitution (passé ce délai, consultez les règles concernant l'asphyxie).
- Vision nocturne exceptionnelle. Ils voient quatre fois plus loin que les humains (et non deux) dans des conditions de faible luminosité (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Ce trait remplace la vision nocturne des elfes hauts.
- *Classe de prédilection*. Guerrier. Ce trait remplace la classe de prédilection des elfes hauts.

Elfes des bois

Leurs cheveux sont blonds ou cuivrés et ils sont plus musclés que les autres elfes. Ils s'habillent dans des tons de verts et de bruns pour mieux se fondre dans leur habitat naturel.

Traits des elfes des bois (Ext). Les elfes des bois possèdent les traits suivants, en plus de ceux des elfes hauts (sauf mention contraire).

- +2 en Force, -2 en Intelligence.
- *Classe de prédilection*. Rôdeur. Ce trait remplace la classe de prédilection des elfes hauts.

Elfes gris

Leur taille est légèrement supérieure à la moyenne de leur race et ils ont la réputation d'être distants et arrogants (même vis-à-vis des autres elfes). Ils ont soit les cheveux argentés et les yeux ambrés soit les cheveux d'or clair et les yeux violettes. Ils apprécient particulièrement les vêtements blancs, jaunes, argentés ou dorés, sur lesquels ils ajoutent une cape pourpre ou bleu roi.

Traits des elfes gris (Ext). Les elfes gris possèdent les traits suivants, en plus de ceux des elfes hauts.
• +2 en Intelligence, -2 en Force.

Elfes noirs (drows)

Les drows, ou elfes noirs, sont des êtres malfaisants et dépravés vivant dans les entrailles de la terre. Leurs cheveux sont pâles, le blanc étant la couleur la plus répandue. Légèrement plus petits et plus minces que les autres elfes, ils ont les yeux rouge vif.

Les drows utilisent fréquemment des flèches enduites de poison.

Poison (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 13), effet initial : perte de connaissance pour 1 minute, effet secondaire : perte de connaissance pour 2d4 heures. Un drow dispose généralement de 1d4-1 doses de poison soporifique. Il l'enduit surtout sur ses flèches et ses carreaux d'arbalète, mais il peut aussi être utilisé sur une arme de corps à corps. Les drows ne sont cependant pas spécialement formés à l'utilisation du poison et risquent de s'empoisonner à chaque application. De plus, ce poison n'étant pas un effet magique, il affecte normalement les drows et les elfes en général.

Traits des drows (Ext). Les drows possèdent les traits suivants, en plus de ceux des elfes hauts (sauf mention contraire).

- +2 en Intelligence, +2 en Charisme.
- Vision dans le noir sur 36 mètres. (Ce trait remplace la vision nocturne des elfes hauts).
- Résistance à la magie de 11 + niveaux de classe.
- Bonus racial de +2 aux jets de Volonté contre les sorts et les pouvoirs magiques.
- *Pouvoirs magiques. Lueur féerique, lumières dansantes et ténèbres* 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts égal aux niveaux de classe de l'elfe noir.
- Formation automatique au maniement de l'arbalète de poing, de la rapière, de l'épée courte.
- *Vulnérabilité à la lumière (Ext).* Une exposition brutale à une vive lumière (telle que les rayons du soleil ou l'effet du sort *lumière du jour*) aveugle les drows pendant 1 round. Par la suite, ils sont l'éblouis tant qu'ils restent dans la zone illuminée.
- *Langues.* D'office : commun, commun des Profondeurs et elfe. Supplémentaires : abyssal, aquatique, draconien, gnome, gobelin, kua-toa, langue des signes drow.
- *Classe de prédilection.* Magicien (hommes) ou prêtre (femmes). Ce trait remplace la classe de prédilection des elfes hauts.
- Ajustement de niveau. +2.

L'homme d'armes drow présenté ci-dessus disposait des valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux: For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

Facteur de puissance. Les drows dotés de niveaux de classe de PNJ présentent un FP égal à leur niveau global. Les drows dotés de niveaux de classe de PJ ont un FP égal à leur niveau global +1.

Elfes sauvages

Les elfes sauvages vivent selon un système tribal moins avancé que les autres.

Leurs cheveux vont du noir au châtain clair, des mèches argentées apparaissant avec l'âge. Ils confectionnent des vêtements simples à l'aide de peaux de bêtes et de feuilles.

Traits des elfes sauvages (Ext). Les elfes sauvages possèdent les traits suivants, en plus de ceux des elfes hauts (sauf mention contraire).

- +2 en Dextérité, -2 en Intelligence. (Ces ajustements remplacent ceux des elfes hauts.)
- *Classe de prédilection.* Ensorceleur. Ce trait remplace la classe de prédilection des elfes hauts.

Enlaceur

Créature magique de taille G

Dés de vie : 10d10+30 (85 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases)

Classe d'armure : 24 (-1 taille, +1 Dex, +14 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +10/+18

Attaque : filament (+11 contact à distance, fixation) ; ou morsure (+13 corps à corps, 2d6+6)

Attaque à outrance : 6 fils (+11 contact à distance, fixation), morsure (+13 corps à corps, 2d6+6)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m (15 m avec ses fils)

Attaques spéciales : faiblesse, fils, fixation

Particularités : immunité contre l'électricité, résistance à la magie (30), résistance au froid (10), vision dans le noir (18 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +10, Vol +8

Caractéristiques : For 19, Dex 13, Con 17, Int 12, Sag 16, Cha 12

Compétences : Détection +13, Discréption +10*, Escalade +12, Perception auditive +13

Dons : Arme de prédilection (filaments), Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (3–6)

Facteur de puissance : 12

Trésor : pas de pièces, 50 % de biens précieux (pierre uniquement), pas d'objets

Alignement : généralement chaotique mauvais

Évolution possible : 11–15 DV (taille G), 16–30 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Haut de 2,70 m environ et large de 0,90 m à 1,20 m à sa base, il se rétrécit peu à peu pour ne plus faire qu'une trentaine de centimètres de diamètre à son extrémité supérieure. Il pèse 1,1 tonne. La couleur et la température de l'enlaceur évoluent pour s'adapter à celles de la grotte où il se trouve.

L'enlaceur parle le terroir et le commun des Profondeurs.

Combat

L'enlaceur chasse en restant absolument immobile, dans le but d'être pris pour une formation rocheuse. Sa science du mimétisme lui permet d'attaquer par surprise. Dès qu'il aperçoit une proie, il détend soudainement ses filaments et mord les créatures suffisamment proches de lui.

Faiblesse (Ext). Les filaments de l'enlaceur affaiblissent toutes les créatures qu'ils touchent. Quiconque rate un jet de Vigueur (DD 18) subit un affaiblissement temporaire de 2d8 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Filaments (Ext). L'enlaceur entame généralement le combat en lançant ses filaments gluants en direction de ses proies. Il en possède jusqu'à six, qui peuvent frapper à 15 mètres de distance (pas de facteur de portée). Si l'un d'eux est tranché, il peut en développer un autre dès son tour de jeu suivant (action libre).

Fixation (Ext). Si l'enlaceur touche à l'aide de l'attaque précédente, le filament s'enroule autour de sa cible. Cela n'inflige pas le moindre dégât, mais l'enlaceur attire ensuite irrésistiblement la cible vers lui, au rythme de 3 mètres par round (sans provoquer d'attaque d'opportunité). Le prisonnier peut se libérer en réussissant un test d'Évasion (DD 23) ou un test de Force (DD 19). Ces DD sont liés à la Force, sachant que celui d'Évasion inclut un bonus racial de +4. Dès qu'il arrive à 3 mètres de l'enlaceur, celui-ci le mord avec un bonus de +4 au jet d'attaque (dans le même round).

Chaque filament a 10 points de vie et peut être pris pour cible par une tentative de destruction, qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Si le filament en question est fixé à une cible, l'enlaceur subit un malus de -4 au jet d'attaque opposé visant à résister à la tentative de destruction. Le fait de trancher l'un des filaments n'inflige pas davantage de dégâts au monstre.

Compétences. * L'enlaceur bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Discréption dans les environnements rocheux ou glacés.

Esprit follet

Les esprits follets sont des fées vivant à l'écart de la civilisation. Ils ne ménagent pas leurs efforts pour empêcher le Mal et la laideur de gagner leur environnement.

Combat

Les esprits follets se battent à l'aide de pouvoirs magiques et d'armes miniatures. Ils préfèrent les embuscades et la ruse à l'affrontement direct.

Compétences. Tous les esprits follets bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive.

Grig

Fée de taille TP

Dés de vie : 1/2d6+1 (2 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 12 m (médiocre)

Classe d'armure : 18 (+2 taille, +4 Dex, +2 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +0/-11

Attaque : épée courte (+6 corps à corps, 1d3–3/19–20) ; ou arc long (+6 distance, 1d4–3/x3)

Attaque à outrance : épée courte (+6 corps à corps, 1d3–3/19–20) ; ou arc long (+6 distance, 1d4–3/x3)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques, violon

Particularités : réduction des dégâts (5/fer froid), résistance à la magie (17), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +1, Vol +3

Caractéristiques : For 5, Dex 18, Con 13, Int 10, Sag 13, Cha 14

Compétences : Artisanat (une forme au choix) +4, Déplacement silencieux +8*, Détection +3, Discréption +16, Évasion +8, Fouille +2, Perception auditive +3, Représentation (instruments à cordes) +6, Saut +9

Dons : Attaque en finesse, Esquive (S)

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : groupe (2–4), bande (6–11) ou tribu (20–80)

Facteur de puissance : 1

Trésor : pas de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets

Alignement : toujours neutre bon

Évolution possible : 1–3 DV (taille TP)

Ajustement de niveau : +3

Le grig peut effectuer de grands bonds. Il a la peau bleu pâle et les cheveux verts. Ses pattes sont brunes et velues et il porte le plus souvent une tunique ou un gilet de couleur vive dont les boutons sont de minuscules gemmes.

Le grig mesure à peine 45 centimètres de haut et pèse 500 grammes environ.

Il parle le sylvestre, mais certains parlent également le commun.

Combat

Par rapport aux autres esprits follets, le grig est un féroce combattant. Ignorant ce qu'est la peur, il n'hésite pas à s'en prendre à des adversaires bien plus grands que lui, armé de sa dague et de son arc.

Pouvoirs magiques. Déguisement, enchevêtement (DD 13), invisibilité (uniquement sur lui-même), pyrotechnie (DD 14) et ventriloquie (DD 13), 3 fois/jour. Niveau 9 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Violon (Sur). Au sein de chaque troupe, un grig possède un violon à sa taille. Dès qu'il en joue, quiconque se trouve dans un rayon de 9 mètres doit réussir un jet de Volonté (DD 12) pour ne pas être affecté par l'équivalent de *danse irrésistible* (l'effet se poursuit tant que le grig joue). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Compétences. Le grig bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Saut. * Il jouit également d'un bonus racial de +5 aux tests de Déplacement silencieux quand il se trouve en forêt.

Nixe

Fée (aquatique) de taille P

Dés de vie : 1d6 (3 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), nage 9 m

Classe d'armure : 14 (+1 taille, +3 Dex), contact 14, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +0/-6

Attaque : épée courte (+4 corps à corps, 1d4–2/19–20) ; ou arbalète légère (+4 distance, 1d6/19–20)

Attaque à outrance : épée courte (+4 corps à corps, 1d4–2/19–20) ; ou arbalète légère (+4 distance, 1d6/19–20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : *charme-personne*

Particularités : amphibia, empathie sauvage, réduction des dégâts (5/fer froid), résistance à la magie (16), *respiration aquatique*, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +0, Vol +3

Caractéristiques : For 7, Dex 16, Con 11, Int 12, Sag 13, Cha 18

Compétences : Artisanat (une forme au choix) +5, Bluff +8, Détection +6, Discréption +7*, Dressage +8, Évasion +6, Fouille +3, Natation +6, Perception auditive +6, Psychologie +5, Représentation (chant) +7

Dons : Attaque en finesse, Esquive (S)

Environnement : milieux aquatiques tempérés

Organisation sociale : groupe (2–4), bande (6–11) ou tribu (20–80)

Facteur de puissance : 1

Trésor : pas de pièces, 50 % de biens précieux (pierre ou métal uniquement), 50 % d'objets (pas de parchemins)

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 2–3 DV (taille P)

Ajustement de niveau : +3

Souvent mince et séduisante, elle a une peau vert pâle couverte de fines écailles et des cheveux vert sombre. Les femelles ornent généralement leurs cheveux de coquillages et de perles ; elles portent une sorte de paréo fait

d'algues colorées. Quant aux mâles, ils sont uniquement vêtus d'un pagne de même matière. Elle peut s'aventurer sur la terre ferme, mais préfère ne pas quitter son plan d'eau.
La nixe mesure environ 1,20 mètre de haut, pour un poids de 42 kilos.
Elle parle l'aquatique et le sylvestre, mais certaines parlent également le commun.

Combat

La nixe utilise son pouvoir de *charme-personne* pour éviter les combats. Elle ne se bat que si elle n'a pas d'autre solution pour se défendre ou pour protéger son territoire.

Charme-personne (Mag). Trois fois par jour, la nixe peut user de *charme-personne*, comme le sort du même nom (niveau 4 de lanceur de sorts). La cible doit réussir un jet de Volonté (DD 15) pour ne pas être *charmée* pendant 24 heures. En cas d'échec, la créature est chargée d'effectuer de gros travaux pour la communauté ou de garder les environs. Peu avant la fin du charme, la nixe qui l'a *charmée* la ramène à la surface et lui ordonne de partir sans se retourner. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Amphibie (Ext). Bien que les nixes soient des créatures aquatiques, elles peuvent vivre indéfiniment à l'air libre.

Empathie sauvage (Ext). Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que l'aptitude de druide d'empathie sauvage, si ce n'est que la nixe bénéficie d'un bonus racial de +6 au test.

Respiration aquatique (Mag). Une fois par jour, la nixe peut user de *respiration aquatique*, comme le sort du même nom jeté (niveau 12 de lanceur de sorts). Le plus souvent, elle l'utilise sur une créature *charmée*, puisque elle-même n'en a pas besoin.

Compétences. La nixe bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Elle peut toujours choisir de faire 10 aux tests de Natation, même si elle est distraite ou en danger. Quand elle nage en ligne droite, elle peut recourir à l'action de course.

* Dans l'eau, elle bénéficie d'un bonus racial de +5 aux tests de Discréption.

Pixie

Fée de taille P

Dés de vie : 1d6 (3 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 18 m (bonne)

Classe d'armure : 16 (+1 taille, +4 Dex, +1 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +0/-6

Attaque : épée courte (+5 corps à corps, 1d4-2/19-20) ; ou arc long (+5 distance, 1d6-2/x3)

Attaque à outrance : épée courte (+5 corps à corps, 1d4-2/19-20) ; ou arc long (+5 distance, 1d6-2/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques, flèches spéciales

Particularités : invisibilité suprême, réduction des dégâts (10/fer froid), résistance à la magie (15), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +0, Vol +4

Caractéristiques : For 7, Dex 18, Con 11, Int 16, Sag 15, Cha 16

Compétences : Bluff +7, Concentration +4, Déplacement silencieux +8, Détection +8, Discréption +8, Équitation +8, Évasion +8, Fouille +9, Perception auditive +8, Psychologie +6

Dons : Attaque en finesse, Esquive (S)

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : groupe (2-4), bande (6-11) ou tribu (20-80)

Facteur de puissance : 4 (5 avec *danse irrésistible*)

Trésor : pas de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets

Alignement : toujours neutre bon

Évolution possible : 2-3 DV (taille P)

Ajustement de niveau : +4 (+6 avec *danse irrésistible*)

Le pixie porte des vêtements bigarrés, qui comprennent souvent une casquette et des poulaines.

Il fait environ 75 centimètres de haut et pèse dans les 15 kilos.

Les pixies parlent le sylvestre et le commun, voire d'autres langues.

Combat

Bien qu'il puisse paraître insouciant, le pixie sait se montrer féroce avec les intrus et les créatures malfaisantes. Il sait tirer le meilleur parti de son invisibilité et de ses autres pouvoirs.

Flèches spéciales (Ext). Le pixie emploie parfois des flèches qui n'infligent pas de dégâts, mais peuvent provoquer une perte de mémoire chez la cible ou la plonger dans le sommeil.

Perte de mémoire. La créature touchée par la flèche doit réussir un jet de Volonté (DD 15) pour ne pas perdre la mémoire. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme et inclut un bonus racial de +2. La victime conserve ses compétences, ses langues et ses aptitudes de classe, mais perd tout le reste jusqu'à ce qu'elle bénéficie d'un sort tel que *guérison suprême*, *souhait limité*, *souhait ou miracle*.

Sommeil. Quel que soit le nombre de ses dés de vie, toute cible touchée par cette flèche doit réussir un jet de Volonté (DD 15) pour ne pas être affectée par l'équivalent du sort *sommeil*. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme et inclut un bonus racial de +2.

Pouvoirs magiques. *Confusion mineure* (DD 14), *détection de la Loi*, *détection de pensées* (DD 15), *détection du Bien*, *détection du Chaos*, *détection du Mal*, *dissipation de la magie*, *enchevêtrement* (DD 14), *image permanente* (DD 19, éléments visuels et auditifs uniquement), *lumières dansantes et métamorphose* (uniquement sur lui-même), 1 fois par jour. Niveau 8 de lanceur de sorts. Le DD des sauvegardes est lié au Charisme.

Un pixie sur dix peut également jeter *danse irrésistible*, 1 fois par jour (niveau 8 de lanceur de sorts).

Invisibilité suprême (Sur). Le pixie reste invisible même quand il attaque. Ce pouvoir fonctionne en permanence, mais le pixie peut l'arrêter (ou le réactiver) à tout moment (action libre).

Personnages pixies

Un personnage pixie échange son DV de fée contre son premier niveau de classe.

Voici les traits raciaux des personnages pixies :

- -4 en Force, +8 en Dextérité, +6 en Intelligence, +4 en Sagesse et +6 en Charisme.
- Petite taille. Bonus de +1 à la classe d'armure, bonus de +1 aux jets d'attaque, bonus de +4 aux tests de Discréption, malus de -4 aux tests de lutte. Le poids transportable et la charge qu'ils peuvent soulever correspondent à 75 % de ceux des créatures de taille M.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un pixie est de 6 mètres. Il dispose également d'une vitesse en vol de 18 mètres (bonne).
- Vision nocturne.
- Compétences raciales. Un personnage pixie bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive.
- Dons raciaux. Un personnage pixie gagne Esquive en qualité de don supplémentaire.
- Bonus d'armure naturelle de +1.
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). Pouvoirs magiques.
- Particularités (voir ci-dessus). Invisibilité suprême, réduction des dégâts (10/fer froid), résistance à la magie (15 + niveaux de classe).
- *Langues.* D'office : commun, sylvestre. Supplémentaires : elfe, gnome, halfelin.
- *Classe de prédilection.* Ensorceleur.
- *Ajustement de niveau.* +4 (+6 s'il peut lancer *danse irrésistible*).

Étrangleur

Aberration de taille P

Dés de vie : 3d8+3 (16 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), escalade 3 m

Classe d'armure : 17 (+1 taille, +2 Dex, +4 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +2/+5

Attaque : tentacule (+6 corps à corps, 1d3+3)

Attaque à outrance : 2 tentacules (+6 corps à corps, 1d3+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/3 m

Attaques spéciales : constriction (1d3+3), étreinte

Particularités : vision dans le noir (18 m), vivacité

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +2, Vol +4

Caractéristiques : For 16, Dex 14, Con 13, Int 4, Sag 13, Cha 7

Compétences : Déplacement silencieux +6, Discréption +10, Escalade +13

Dons : Discret, Réflexes surhumains, Science de l'initiative^s

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 2

Trésor : 1/10^e de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets

Alignement : généralement chaotique mauvais

Évolution possible : 4–6 DV (taille P), 7–12 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

Ce prédateur particulièrement sournois vit sous terre et attaque tout ce qui passe à sa portée. Ses paumes et ses plantes de pied sont tapissées d'une multitude de petites pointes lui permettant de s'agripper à n'importe quelle surface, ou presque. Il pèse un peu plus de 15 kg.

Ce monstre ne parle que le commun des Profondeurs.

Combat

L'étrangleur aime se poster au plafond, au niveau des escaliers, des arches ou des intersections de couloirs, mais aussi au-dessus des puits. De cette manière, il n'a plus qu'à tendre les tentacules pour prendre ses proies par surprise.

Il attaque les créatures de n'importe quelle taille ou presque, mais préfère celles qui sont isolées et au moins de taille P. S'il a vraiment faim, il peut tenter de s'en prendre à plusieurs adversaires en même temps mais, dans ce cas, il attend le passage du dernier membre du groupe afin de ne pas se faire remarquer par les autres.

Constriction (Ext). Chaque fois qu'il remporte un test de lutte contre une créature de taille G ou moins, l'étrangleur inflige 1d3+3 points de dégâts. Comme il attrape sa proie par le cou, celle-ci ne peut plus parler ni lancer de sorts à composantes verbales.

Étreinte (Ext). Pour pouvoir utiliser ce pouvoir, l'étrangleur doit réussir une attaque de tentacule sur une créature de taille G ou moins. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il agrippe son adversaire et peut utiliser son pouvoir de constriction. L'étrangleur reçoit un bonus racial de +4 sur les tests de lutte, qui est déjà inclus dans son profil.

Vivacité (Sur). Bien qu'il ne soit pas particulièrement dexter, l'étrangleur montre une vivacité stupéfiante. Il a droit à une action simple ou de mouvement supplémentaire lors de son tour de jeu, à chaque round.

Compétences. L'étrangleur bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests d'Escalade et peut toujours choisir de faire 10 sur ses tests d'Escalade même s'il est pressé ou menacé.

Ettercap

Aberration de taille M

Dés de vie : 5d8+5 (27 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), escalade 9 m

Classe d'armure : 14 (+3 Dex, +1 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +3/+5

Attaque : morsure (+5 corps à corps, 1d8+2 et venin)

Attaque à outrance : morsure (+5 corps à corps, 1d8+2 et venin), 2 griffes (+3 corps à corps, 1d3+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : toile, venin

Particularités : vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +4, Vol +6

Caractéristiques : For 14, Dex 17, Con 13, Int 6, Sag 15, Cha 8

Compétences : Artisanat (fabrication de pièges) +4, Détection +8, Discréption +9, Escalade +10, Perception auditive +4

Dons : Attaques multiples, Vigueur surhumaine

Environnement : forêts chaudes

Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe mixte (1–2 plus 2–4 araignées monstrueuses de taille M)

Facteur de puissance : 3

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre mauvais

Évolution possible : 6–7 DV (taille M), 8–15 DV (taille G)

Ajustement de niveau : +4

Un ettercap mesure 1,80 mètre et pèse environ 100 kg.

L'ettercap parle le commun.

Combat

L'ettercap n'est pas courageux, mais ses pièges judicieusement disposés lui permettent souvent de venir à bout de ses proies avant qu'elles aient le temps de dégainer leurs armes. S'il lui faut combattre, il le fait à l'aide de ses pattes griffues et de sa morsure venimeuse.

Toile (Ext). L'ettercap peut lancer jusqu'à 8 toiles par jour. Cette attaque est semblable au fait de lancer un filet, à quelques exceptions près : la toile a une portée maximale de 15 mètres, un facteur de portée de 3 mètres, et elle n'est efficace que contre les créatures de taille M ou moins. La toile se fixe aux solides, interdisant toute possibilité de s'en défaire.

Une créature emprisonnée dans une toile peut s'en échapper ou la déchirer en réussissant un test d'Évasion (DD 13) ou de Force (DD 17). Les DD des deux tests sont liés à la Constitution et le second comprend un bonus racial de +4. La toile a 6 points de résistance, une solidité de 0 et le feu lui inflige des dégâts doublés.

L'ettercap peut également tendre des toiles verticales faisant entre 1,50 mètre et 18 mètres de côté.

Généralement, il les positionne de manière à attraper les créatures volantes, mais il peut aussi les disposer pour piéger des proies évoluant au sol. Ces toiles sont tellement fines qu'il faut réussir un test de Détection (DD 20) pour les remarquer. Les créatures qui se heurtent à cet obstacle se retrouvent engluées comme si l'ettercap les avait prises pour cible à l'aide des toiles qu'il projette. Si les prisonniers disposent d'une surface solide sur laquelle s'appuyer (sol, mur, arbre, etc.), ils bénéficient d'un bonus de +5 au test d'Évasion ou de Force (selon qu'ils essayent d'échapper à la toile ou de la déchirer). Chaque carré de toile de 1,50 mètre de côté a 6 points de résistance, une solidité de 0 et le feu lui inflige des dégâts doublés.

L'ettercap peut évoluer sur ses toiles verticales à sa vitesse d'escalade. Il sait exactement où est n'importe quelle créature touchant la toile sur laquelle il se trouve.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 15) ; effet initial : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Dextérité, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Dextérité. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et comprend un bonus racial de +2.

Compétences. L'ettercap bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests d'Artisanat (fabrication de pièges), Détection et de Discréption. Il bénéficie également d'un bonus racial de +8 sur les tests d'Escalade et peut toujours choisir de faire 10 sur les tests d'Escalade même s'il est pressé ou menacé.

Ettin

Géant de taille G

Dés de vie : 10d8+20 (65 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m en armure de peau (6 cases) ; vitesse de base 12 m

Classe d'armure : 18 (-1 taille, -1 Dex, +7 naturelle, +3 armure de peau), contact 8, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +7/+17

Attaque : morgenstern (+12 corps à corps, 1d10+6) ; ou javeline (+5 distance, 1d8+6)

Attaque à outrance : 2 morgensterns (+12/+7 corps à corps, 1d10+6) ; ou 2 javelines (+5 distance, 1d8+6)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : —

Particularités : dissociation du combat à deux armes, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +9, Vol +5

Caractéristiques : For 23, Dex 8, Con 15, Int 6, Sag 10, Cha 11

Compétences : Détection +10, Fouille +1, Perception auditive +10

Dons : Attaque en puissance, Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer

Environnement : collines froides

Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4), groupe mixte (1–2 plus 1–2 ours bruns), bande (3–5 plus 1–2 ours bruns) ou colonie (3–5 plus 1–2 ours bruns et 7–12 orques ou 9–16 gobelins)

Facteur de puissance : 6

Trésor : normal

Alignement : généralement chaotique mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +5

L'ettin, ou géant à deux têtes, est un chasseur sournois et imprévisible qui opère de nuit.

Sa peau va du rose au brun, mais il ne se lave jamais et l'incroyable couche de crasse qui le recouvre donne l'impression qu'il est gris. À l'âge adulte, il mesure dans les 3,90 mètres pour un poids dépassant les 2,5 tonnes. Son espérance de vie est de l'ordre de 75 ans.

Il n'a pas de langage propre, mais parle un mélange d'orque, de gobelin et de géant. Quiconque parle une de ces trois langues doit réussir un test d'Intelligence (DD 15) pour parvenir à communiquer avec un ettin (un test par information). Si la créature en parle deux, le DD tombe à 10, et à 5 si elle parle les trois langues. Malgré leur intelligence limitée, les ettins se comprennent sans la moindre difficulté, et un ettin solitaire tue souvent le temps en engageant une longue discussion entre ses deux têtes.

Combat

Bien que l'ettin ne soit guère futé, il sait faire preuve de ruse au combat. Il préfère tendre une embuscade à ses adversaires plutôt que de charger en terrain découvert. Une fois le combat engagé, il a tendance à se défendre furieusement jusqu'à ce que tous ses ennemis soient morts.

Dissociation du combat à deux mains (Ext). L'ettin se bat avec une morgenstern ou une javeline dans chaque main. Chacune de ses deux têtes contrôle un bras, ce qui fait qu'il ne subit pas de malus aux jets d'attaque et de dégâts quand il combat avec deux armes.

Compétences. Les deux têtes de l'ettin lui confèrent un bonus racial de +2 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive.

Fantôme

Un fantôme est le résidu spectral d'un être intelligent qui, pour une raison ou une autre, ne peut quitter totalement le plan Matériel après son décès.

La plupart du temps, les fantômes ressemblent fortement à ce qu'ils étaient de leur vivant, mais il arrive que leur forme spirituelle soit plus ou moins altérée.

Création de fantôme

L'archétype acquis « fantôme » peut être associé à n'importe quelle créature appartenant à l'un des types suivants : aberration, animal, créature magique, dragon, géant, humanoïde, humanoïde monstrueux ou plante. La créature (appelée ci-après « créature de base ») doit avoir au moins 6 en Charisme.

Le fantôme conserve le profil et les pouvoirs de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Taille et type. La créature change de type pour devenir un mort-vivant. Cependant, il ne faut pas recalculer son bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes ou ses points de compétence. Elle prend le sous-type intangible. La taille est inchangée.

Dés de vie. Tous les dés de vie actuels et futurs deviennent des d12.

Vitesse de déplacement. Le fantôme acquiert une vitesse en vol de 9 mètres, sauf si la créature de base est capable de voler plus vite. Sa manœuvrabilité est parfaite.

Classe d'armure. L'armure naturelle reste la même que celle de la créature de base, mais elle n'est prise en compte qu'en cas de combat dans le plan Éthétré. En cas de manifestation physique du fantôme (voir ci-dessous), sa valeur d'armure naturelle est égale à +0, mais il bénéficie d'un bonus de parade égal à son modificateur de Charisme (minimum +1).

Attaques. Le fantôme conserve toutes les attaques de la créature de base, mais celles qui nécessitent un contact physique ne peuvent affecter que les adversaires éthérés.

Dégâts. En cas de combat dans le plan Éthétré, le fantôme inflige les dégâts correspondant aux attaques naturelles de la créature de base. Contre les autres adversaires, il est incapable de se battre physiquement, mais peut utiliser ses attaques spéciales quand il se manifeste (voir ci-dessous).

Attaques spéciales. Le fantôme conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base, même si celles qui nécessitent un contact physique ne peuvent affecter que les adversaires éthérés. Il gagne également le pouvoir de manifestation et entre une et trois attaques spéciales parmi les suivantes. Sauf indication contraire, le DD du jet de sauvegarde accompagnant l'utilisation de ses pouvoirs est égal à $10 + 1/2 \text{ DV}$ du fantôme + le modificateur de Charisme du fantôme.

Aspect terrifiant (Sur). Toute créature vivante distante de 18 mètres ou moins et voyant le fantôme doit réussir un jet de Vigueur sous peine de subir immédiatement une diminution permanente de 1d4 points de Force, de 1d4 points de Dextérité et de 1d4 points de Constitution. Les créatures réussissant leur jet de sauvegarde ne peuvent plus être affectées par ce pouvoir du fantôme pendant une journée entière.

Contact corrupteur (Sur). Lorsque le fantôme réussit une attaque de contact intangible sur une créature vivante, il lui inflige 1d6 points de dégâts. Contre les adversaires éthérés, il applique son modificateur de Force aux jets d'attaque et de dégâts. Contre un ennemi doté d'un corps physique, il applique son modificateur de Dextérité sur les jets d'attaque uniquement.

Contact diminuant (Sur). Lorsque le fantôme réussit une attaque de contact intangible sur une créature vivante, il lui inflige une diminution permanente de 1d4 points d'une caractéristique de son choix. Chaque attaque réussie lui permet de guérir de 5 points de dégâts. Contre les adversaires éthérés, il applique son modificateur de Force aux jets d'attaque uniquement. Contre un ennemi doté d'un corps physique, il applique son modificateur de Dextérité sur les jets d'attaque uniquement.

Lamentation d'épouvante (Sur). Le fantôme peut pousser un gémissement terrifiant dans le cadre d'une action simple. Toutes les créatures vivantes dans une étendue de 9 mètres de rayon doivent réussir un jet de Volonté pour ne pas céder à la panique pendant 2d4 rounds. C'est un effet de terreur, de son et mental, de type nécromancie. Les créatures réussissant leur jet de sauvegarde ne peuvent pas être affectées par les gémissements du fantôme pendant une journée entière.

Manifestation (Sur). Tous les fantômes possèdent ce pouvoir. Ils vivent dans le plan Éthétré et étant des entités éthérées, ils ne peuvent affecter le monde matériel, ni être affectés par ce qui s'y trouve. Quand ils se manifestent, ils entrent partiellement dans le plan Matériel et deviennent visibles mais restent intangibles. Un fantôme manifesté peut uniquement être blessé par d'autres créatures intangibles, des armes magiques ou des sorts, mais toute attaque de source tangible a 50% de chances de ne lui infliger aucun dégât. Il peut passer à

travers les objets solides et ses propres attaques passent à travers les armures. Un fantôme manifesté ne fait aucun bruit.

Dans cet état, il est possible aux fantômes d'attaquer physiquement à l'aide de son attaque de contact ou d'une arme spectrale (voir Équipement de fantôme, ci-dessous). Ils restent dans le plan Éthétré, où ils ne sont pas intangibles. Ils peuvent être attaqués par les créatures se trouvant dans le plan Matériel ou le plan Éthétré. Leur intangibilité les protège des attaques du plan Matériel, mais pas de celles venant du plan Éthétré.

Quand un fantôme qui n'est pas manifesté lance un sort dans le plan Éthétré, sa magie reste sans effet contre les individus évoluant dans le plan Matériel ; par contre, elle affecte normalement ceux qui sont dans le plan Éthétré. Si le fantôme se manifeste, ses sorts continuent d'affecter les cibles se trouvant dans le plan Éthétré. Ils peuvent également affecter les créatures du plan Matériel, sauf dans le cas des sorts de contact (les sorts de contact d'un fantôme utilisant son pouvoir de manifestation ne fonctionnent pas contre les créatures dotées d'un corps physique).

Un fantôme est considéré comme étant originaire à la fois du plan Matériel et de plan Éthétré. Il ne prend pas le sous-type extraplanaire dans ces deux plans.

Possession maléfique (Sur). Une fois par round, un fantôme éthétré peut tenter de fusionner avec une créature évoluant dans le plan Matériel. L'effet de ce pouvoir est similaire à celui du sort *possession* (niveau de lanceur de sorts égal à 10 ou au nombre de DV du fantôme, si celui-ci est plus élevé), si ce n'est qu'il ne nécessite pas le moindre réceptacle. Pour utiliser ce pouvoir, le fantôme doit avoir activé son pouvoir de manifestation et tenter de pénétrer dans l'espace occupé par sa cible. Ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité. La victime a droit à un jet de Volonté (DD 15 + modificateur de Charisme du fantôme) pour résister à cette attaque. Si elle réussit son jet de sauvegarde, elle est immunisée contre le pouvoir de possession maléfique du fantôme pendant une journée entière. Si elle échoue, le fantôme disparaît dans le corps de sa cible.

Regard corrupteur (Sur). D'un seul regard, le fantôme peut flétrir les chairs de toute créature vivante distante de 9 mètres ou moins. Quiconque croise le regard du mort-vivant doit réussir un jet de Vigueur pour ne pas encaisser 2d10 points de dégâts et subir une diminution permanente de 1d4 points de Charisme.

Télékinésie (Sur). Le fantôme peut faire appel à ce pouvoir par une action simple (niveau de lanceur de sorts égal à 12 ou à son nombre de DV si celui-ci est plus élevé). Après avoir utilisé ce pouvoir, le fantôme doit attendre 1d4 rounds avant de s'en servir à nouveau.

Particularités. Le fantôme conserve toutes les particularités de la créature de base, plus les suivantes.

Reconstitution (Sur). Dans la plupart des cas, il est très difficile de détruire un fantôme au combat, pour la simple raison que le mort-vivant « détruit » se reconstitue presque toujours de lui-même au bout de 2d4 jours. Même les sorts les plus puissants n'offrent souvent qu'une solution temporaire. Un fantôme détruit revient au lieu qu'il hante s'il réussit un test de niveau (1d20 + nombre de DV du fantôme) de DD 16. La seule façon de se débarrasser définitivement d'un fantôme consiste à comprendre pourquoi il est là et à régler le problème qui l'empêche de trouver le repos. La raison de son existence et le moyen d'y mettre un terme varient avec chaque fantôme ; d'importantes recherches peuvent s'avérer nécessaires pour les découvrir.

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext). Le fantôme bénéficie d'une résistance au renvoi de +4.

Caractéristiques. Comme la créature de base, sauf que le fantôme n'a pas de valeur de Constitution et que sa valeur de Charisme augmente de +4.

Compétences. Le fantôme bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection, Discréption, Fouille et Perception auditive. Sinon, comme la créature de base.

Environnement. Quelconque, souvent comme la créature de base.

Organisation sociale. Solitaire, groupe (2–5) ou bande (7–12).

Facteur de puissance. Comme la créature de base +2.

Trésor. Aucun.

Alignement. Quelconque.

Ajustement de niveau. Comme la créature de base +5.

Équipement de fantôme

Quand un fantôme se forme, tout son équipement devient éthétré en même temps que lui. De plus, il conserve 2d4 objets qui étaient particulièrement importants pour lui de son vivant (à condition qu'ils ne soient pas entre les mains d'une autre créature). L'équipement fonctionne normalement dans le plan Éthétré. Par contre, dans le plan Matériel, il passe au travers des solides et des êtres de chair et de sang sans les affecter. Lorsque le fantôme est manifesté, les armes magiques bénéficiant d'un bonus au moins égal à +1 peuvent blesser les créatures matérielles, mais ont 50% de chances de n'infliger aucun dégât, de la même façon que le fantôme peut lui aussi être touché par les armes magiques.

Les objets restent à l'endroit où le fantôme est mort, de même que sa dépouille. Si une autre créature se saisit de l'un des objets, l'équivalent éthétré possédé par le fantôme disparaît aussitôt. Cela met invariablement le mort-vivant dans une rage folle, et il fait tout son possible pour récupérer l'objet (c'est-à-dire faire en sorte que le voleur le ramène où il l'a pris).

Félin marin

Créature magique de taille G

Dés de vie : 6d10+18 (51 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), nage 12 m

Classe d'armure : 18 (−1 taille, +1 Dex, +8 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +6/+14

Attaque : griffes (+9 corps à corps, 1d6+4)

Attaque à outrance : 2 griffes (+9 corps à corps, 1d6+4) et morsure (+4 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : éventration (2d6+6)

Particularités : odorat, retenir son souffle, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +8, Vol +5

Caractéristiques : For 19, Dex 12, Con 17, Int 2, Sag 13, Cha 10

Compétences : Détection +7, Natation +12, Perception auditive +8

Dons : Endurance, Vigilance, Volonté de fer

Environnement : milieux aquatiques tempérés

Organisation sociale : solitaire, couple ou troupe (5–12)

Facteur de puissance : 4

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 7–9 DV (taille G), 10–18 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Un félin marin typique mesure 3,60 mètres de long et pèse 400 kilos.

Combat

Les félin marins attaquent à vue, que ce soit pour chasser ou pour défendre leur territoire. Ils profitent de leurs griffes et de leurs dents pour agripper puis éventrer leur proie. Ils font montre d'un courage immense et combattent toujours jusqu'à la mort, quelle que soit la taille de leurs ennemis. Couples et troupes de félin marins attaquent de concert, tentant d'user leur adversaire jusqu'à ce que l'un d'eux parvienne à l'achever.

Éventration (Ext). Un félin marin qui touche à l'aide de ses deux attaques de griffes lacère littéralement son adversaire, ce qui lui inflige 2d6+6 points de dégâts supplémentaires.

Retenir son souffle. Un félin marin peut retenir son souffle pendant un nombre de rounds égal à six fois sa valeur de Constitution avant de risquer de se noyer.

Compétences. Le félin marin bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

Feu follet

Aberration (Air) de taille P

Dés de vie : 9d8 (40 pv)

Initiative : +13

Vitesse de déplacement : vol 15 m (parfaite) (10 cases)

Classe d'armure : 29 (+1 taille, +9 Dex, +9 parade), contact 29, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +6/−3

Attaque : décharge électrique (+16 contact au corps à corps, 2d8 électricité)

Attaque à outrance : décharge électrique (+16 contact au corps à corps, 2d8 électricité)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : immunité contre les sorts, invisibilité naturelle, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +3, Vol +9

Caractéristiques : For 1, Dex 29, Con 10, Int 15, Sag 16, Cha 12

Compétences : Bluff +13, Déguisement +1 (+3 pour tenir un rôle), Détection +17, Diplomatie +3, Fouille +14, Intimidation +3, Perception auditive +17, Survie +3 (+5 pour suivre une piste)

Dons : Attaque en finesse (S), Combat en aveugle, Esquive, Science de l'initiative, Vigilance

Environnement : marécages tempérés

Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3–4)

Facteur de puissance : 6

Trésor : 1/10^e de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets

Alignement : généralement chaotique mauvais

Évolution possible : 10–18 DV (taille P)

Ajustement de niveau : —

Ce monstre peut être blanc, jaune, vert ou bleu. De loin, il est aisé de le prendre pour une lanterne allumée, surtout dans les marais embrumés où il réside. Ce globe de vapeur semi-solide fait une trentaine de centimètres de diamètre pour un poids de 1,5 kilo. La luminosité qu'il dégage éclaire autant qu'une torche.

Le feu follet parle le commun et l'aérien. Bien que ne possédant pas de cordes vocales, il peut s'exprimer d'une voix fantomatique pour peu qu'il modifie les vibrations qu'il émet.

Combat

Généralement, le feu follet évite l'affrontement direct, préférant semer la confusion dans l'esprit des aventuriers et les attirer de-ci de-là, jusqu'à les amener dans un endroit dangereux (comme des sables mouvants). S'il est obligé de se battre, il le fait en émettant de petites décharges électriques correspondant à des attaques de contact au corps à corps.

Immunité contre les sorts (Ext). Le feu follet est immunisé contre la plupart des sorts et pouvoirs magiques qui autorisent un test de résistance à la magie, exception faite de *dédale* et *projectile magique*.

Invisibilité naturelle (Ext). Un feu follet surpris ou effrayé peut éteindre la lueur qu'il émet, ce qui le rend instantanément invisible (comme s'il utilisait le sort *invisibilité*).

Foreur

Aberration de taille TG

Dés de vie : 15d8+78 (145 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), creusement 3 m

Classe d'armure : 24 (−2 taille, +1 Dex, +15 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +11/+27

Attaque : coup (+17 corps à corps, 1d6+8 et 2d6 d'acide)

Attaque à outrance : 2 coups (+17 corps à corps, 1d6+8 et 2d6 d'acide)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : mucus corrosif

Particularités : immunité contre l'acide, perception des vibrations (18 m), façonnage de la pierre, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +12, Vol +11

Caractéristiques : For 27, Dex 13, Con 21, Int 14, Sag 14, Cha 12

Compétences : Connaissances (exploration souterraine) +14, Connaissances (nature) +4, Déplacement silencieux +17, Détection +17, Perception auditive +20, Survie +14 (+16 sous terre)

Dons : Attaque en puissance, Combat en aveugle, Robustesse, Science de l'initiative, Vigilance, Vigueur surhumaine

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 9

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 16–30 DV (taille TG), 31–45 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Un foreur mesure à peu près 5 mètres de long et 3 mètres de large. Il pèse environ 3 tonnes.

Le foreur parle le terreux et le commun des Profondeurs.

Combat

Ce monstre préfère combattre sans sortir de son tunnel, ce qui garantit la protection de ses flancs.

S'il s'attend à avoir des ennuis, il peut creuser de nombreuses galeries dans le secteur, en laissant la plupart d'entre elles fermées par une fine épaisseur de roche (quelques centimètres à peine). Cela lui permet de prendre ses adversaires par surprise en dissolvant la pierre pour surgir derrière eux.

Mucus corrosif (Ext). Le foreur sécrète en permanence un mucus contenant une substance hautement corrosive, qui est particulièrement efficace contre la pierre.

Le seul fait de toucher ce monstre inflige 2d6 points de dégâts d'acide aux créatures et objets organiques. Les dégâts sont bien plus importants pour les créatures et objets en métal (4d8), et plus encore pour ceux qui sont en

pierre (8d10, cette dernière catégorie incluant les élémentaires de la Terre). Tout coup porté par le foreur laisse un peu de mucus sur sa cible, laquelle subit 2d6 points de dégâts d'acide immédiatement, plus 2d6 points supplémentaires lors de chacun des 2 rounds suivants, le temps que l'acidité du produit se dissipe à l'air. On peut se débarrasser plus rapidement du mucus en le lavant à grande eau ou à l'aide de vinaigre, à condition d'utiliser au moins 1 litre de liquide.

L'armure et les vêtements de la cible se dissolvent immédiatement, perdant toute leur utilité, sauf si le personnage réussit un jet de Réflexes (DD 22). De même, toute arme touchant le foreur est instantanément détruite par la corrosion si son possesseur rate un jet de Réflexes (DD 22).

Les créatures combattant le foreur à l'aide d'armes naturelles subissent les dégâts dus à l'acide chaque fois qu'elles le touchent, à moins de réussir un jet de Réflexes (DD 22) à chaque fois. Les DD de sauvegarde sont liés à la Constitution.

Façonnage de la pierre (Ext). Ce monstre peut modifier la formule chimique de son mucus afin de ramollir la pierre plutôt que de la dissoudre. Une fois toutes les 10 minutes, il peut ainsi ramollir puis travailler un total de 750 dm³ comme s'il utilisait le sort *façonnage de la pierre* (niveau 15 de lanceur de sorts).

Formien

Ces créatures ressemblent à un croisement entre une fourmi géante et un centaure. Elles sont couvertes d'une carapace brun-roux, leur taille et leur aspect variant en fonction de leur rôle au sein de la fourmilière.

Combat

Naturellement agressifs, les formiens cherchent à mettre hors de combat toutes les créatures qu'ils rencontrent. S'ils perçoivent la moindre menace pour leur fourmilière ou leur reine, ils attaquent immédiatement et combattent jusqu'à la mort. Ils se jettent également au combat si un de leurs supérieurs le leur ordonne.

Esprit de fourmilière (Ext). Tous les formiens sont en communication constante tant qu'ils restent à moins de 75 kilomètres de leur reine. Si l'un d'eux a conscience d'un péril, tous les autres sont immédiatement prévenus. Au sein d'un groupe, il suffit qu'un seul formien ne soit pas pris au dépourvu pour qu'aucun ne le soit. De même, il faut tous les prendre en tenaille pour que la manœuvre fonctionne.

Ouvrier formien

Extérieur (extraplanaire, Loi) de taille P

Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 17 (+1 taille, +2 Dex, +4 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +1/-2

Attaque : morsure (+3 corps à corps, 1d4+1)

Attaque à outrance : morsure (+3 corps à corps, 1d4+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : esprit de fourmilière, immunité contre le froid, la pétrification et le poison, *réparation intégrale*, résistance à l'électricité, au feu et au son (10), *soins importants*

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +3, Vol +2

Caractéristiques : For 13, Dex 14, Con 13, Int 6, Sag 10, Cha 9

Compétences : Artisanat (une forme au choix) +5, Détection +4, Discréption +6, Escalade +10, Fouille +2, Perception auditive +4

Dons : Talent (Artisanat (de la forme choisie))

Environnement : un plan d'alignement loyal

Organisation sociale : équipe (2-4) ou groupe (7-18)

Facteur de puissance : 1/2

Trésor : aucun

Alignement : toujours loyal neutre

Évolution possible : 2 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

Bien qu'incapables de parler, ils peuvent exprimer certains concepts (tels que le danger) à l'aide de gestes. L'esprit de fourmilière leur permet de communiquer normalement avec les autres formiens, même si leur intellect limité ne leur donne pas la chance de comprendre les concepts trop élaborés.

Les ouvriers formiens font environ 90 cm de long pour 75 cm de haut. Ils pèsent approximativement 30 kg. Leurs pattes griffues ne sont pas assez dextres pour qu'ils puissent s'en servir autrement que pour travailler (ils sont incapables d'attaquer avec).

Combat

Les ouvriers formiens ne combattent que pour défendre la fourmilière. Quand ils le font, c'est à l'aide de leurs mandibules.

Les armes naturelles de l'ouvrier formien, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement loyal pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Réparation intégrale (Mag). Trois ouvriers œuvrant de concert peuvent réparer un objet comme à l'aide du sort *réparation intégrale* (niveau 7 de lanceur de sorts). Cela nécessite une action complexe de la part des trois participants.

Soins importants (Mag). En se groupant à huit, les ouvriers peuvent soigner une créature comme à l'aide du sort *soins importants* (niveau 7 de lanceur de sorts). Cela nécessite une action complexe de la part de tous les participants.

Soldat formien

Extérieur (extraplanéaire, Loi) de taille M

Dés de vie : 4d8+8 (26 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 18 (+3 Dex, +5 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +4/+7

Attaque : dard (+7 corps à corps, 2d4+3 et venin)

Attaque à outrance : dard (+7 corps à corps, 2d4+3 et venin), 2 griffes (+5 corps à corps, 1d6+1), morsure (+5 corps à corps, 1d4+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

: Attaques spéciales : venin

Particularités : esprit de fourmilière, immunité contre le froid, la pétrification et le poison, résistance à l'électricité, au feu et au son (10), résistance à la magie (18)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +6, Vol +5

Caractéristiques : For 17, Dex 16, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 11

Compétences : Acrobaties +12, Déplacement silencieux +10, Détection +8, Discrétion +10, Escalade +10, Fouille +7, Perception auditive +8, Saut +14, Survie +1 (+3 pour suivre des traces)

Dons : Attaques multiples, Esquive

Environnement : un plan d'alignement loyal

Organisation sociale : solitaire, unité (2–4) ou troupe (6–11)

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours loyal neutre

Évolution possible : 5–8 DV (taille M), 9–12 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Les soldats communiquent avec davantage d'efficacité par le biais de l'esprit de fourmilière, mais uniquement pour recevoir leurs instructions et pour faire leur rapport aux officiers. Ils sont incapables de parler.

Les soldats font 1,50 mètre de long et 1,35 cm de haut. Ils pèsent environ 90 kg.

Combat

Les soldats sont de redoutables combattants, puisqu'ils attaquent en même temps à l'aide de leurs pattes, de leurs mandibules et de leur dard venimeux. L'esprit de fourmilière leur permet de coordonner leurs assauts avec une efficacité diabolique.

Les armes naturelles du soldat formien, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement loyal pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 14) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Contremaître formien

Extérieur (extraplanéaire, Loi) de taille M

Dés de vie : 6d8+12 (39 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 19 (+3 Dex, +6 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +6/+10

Attaque : dard (+10 corps à corps, 2d4+4 et venin)

Attaque à outrance : dard (+10 corps à corps, 2d4+4 et venin), 2 griffes (+8 corps à corps, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : créature dominée, domination universelle, venin

Particularités : esprit de fourmilière, immunité contre le froid, la pétrification et le poison, résistance à l'électricité, au feu et au son (10), résistance à la magie (21), télépathie (30 m)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +7, Vol +8

Caractéristiques : For 18, Dex 16, Con 14, Int 11, Sag 16, Cha 19

Compétences : Déplacement silencieux +12, Détection +12, Diplomatie +6, Discréption +12, Escalade +13, Fouille +9, Intimidation +13, Perception auditive +12, Psychologie +12, Survie +3 (+5 pour suivre des traces)

Dons : Attaques multiples, Esquive, Science de l'initiative

Environnement : un plan d'alignement loyal

Organisation sociale : solitaire (1 plus 1 créature dominée) ou équipe de conscription (2–4 plus 1 créature dominée chacun)

Facteur de puissance : 7

Trésor : normal

Alignement : toujours loyal neutre

Évolution possible : 7–9 DV (taille M), 10–12 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Les contremaîtres ne communiquent que par télépathie et se nourrissent de l'énergie mentale des créatures qu'ils dominent.

Un contremaître est à peu près de la même taille qu'un soldat.

Combat

Un contremaître compte sur les créatures qu'il contrôle pour le protéger. Si nécessaire, il est néanmoins capable de se défendre.

Les armes naturelles du contremaître formien, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement loyal pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Domination universelle (Sur). Tout contremaître peut utiliser ce pouvoir sur la créature de son choix. Cette attaque fonctionne comme le sort du même nom (niveau 10 de lanceur de sorts ; jet de Volonté DD 17 pour annuler), si ce n'est que le sujet peut être de n'importe quel type et de taille G maximum. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde contre la domination d'un contremaître formien ne peut plus être affectée par le pouvoir de cette créature pendant 24 heures. Un contremaître peut contrôler jusqu'à quatre créatures différentes en même temps. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Créatures dominées (Ext). Un contremaître n'est jamais rencontré seul : il se déplace toujours en compagnie d'une créature dominée, laquelle n'est pas un formien (choisissez ou déterminez aléatoirement une créature ayant un FP de 4).

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 15) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Myrmarche formien

Extérieur (extraplanéaire, Loi) de taille G

Dés de vie : 12d8+48 (102 pv)

Initiative : +8

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 28 (-1 taille, +4 Dex, +15 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 24

Attaque de base/lutte : +12/+20

Attaque : dard (+15 corps à corps, 2d4+4 et venin) ; ou javeline (+15 distance, 1d6+4 et venin)

Attaque à outrance : dard (+15 corps à corps, 2d4+4 et venin), morsure (+13 corps à corps, 2d6+2) ; ou javeline (+15/+10 distance, 1d6+4 et venin)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques, venin

Particularités : esprit de fourmilière, guérison accélérée (2), immunité contre le froid, la pétrification et le poison, résistance à l'électricité, au feu et au son (10), résistance à la magie (25)

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +12, Vol +11

Caractéristiques : For 19, Dex 18, Con 18, Int 16, Sag 16, Cha 17

Compétences : Concentration +18, Connaissances (une au choix) +18, Déplacement silencieux +19, Détection +18, Diplomatie +20, Discréption +15, Escalade +19, Fouille +18, Perception auditive +18, Psychologie +18, Survie +3 (+5 pour suivre des traces)

Dons : Attaque éclair, Attaques multiples, Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent

Environnement : un plan d'alignement loyal

Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou escouade (1 plus 7–18 ouvriers et 6–11 soldats)

Facteur de puissance : 10

Trésor : normal

Alignement : toujours loyal neutre

Évolution possible : 13–18 DV (taille G), 19–24 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Les myrmarques constituent l'élite de la société formienne. Bien plus que les autres sujets de la reine, ce sont des individus à part entière, capables de penser par eux-mêmes et d'avoir des objectifs ou des désirs qui leur sont propres.

Les myrmarques font 2,10 mètres de long et 1,65 mètre de haut. Ils pèsent environ 750 kg. Leurs griffes sont capables de fines manipulations, étant en cela égales aux mains humaines. Ils portent un casque en bronze pour signifier leur statut social (plus le casque est élaboré et plus le myrmarque qui le porte a acquis de prestige auprès de la reine).

Les myrmarques parlent le formien et le commun.

Combat

Les pattes griffues des myrmarques sont trop souples pour être d'une quelconque utilité au combat. Par contre, ils s'en servent parfois pour lancer des javelines dont ils ont au préalable enduit le fer de venin.

Ils se battent intelligemment, aidant leurs subalternes (le cas échéant) et dirigeant leurs actions par le biais de l'esprit de fourmilière. Toutefois, s'ils remarquent des créatures chaotiques, ils n'ont plus qu'une seule idée en tête : les détruire.

Les armes naturelles du myrmarque, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement loyal pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Pouvoirs magiques. *Cercle magique contre le Chaos, charme-monstre* (DD 17), *clairaudience/clairvoyance, détection de pensées* (DD 15), *détection du Chaos et téléportation suprême* à volonté ; *courroux de l'ordre* (DD 17) et *décret* (DD 20) 1 fois par jour. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 20) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Reine formienne

Extérieur (extraplanéaire, Loi) de taille G

Dés de vie : 20d8+100 (190 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 0 m

Classe d'armure : 23 (−1 taille, +14 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +20/+24

Attaque : —

Attaque à outrance : —

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques, sorts

Particularités : esprit de fourmilière, guérison accélérée (2), immunité contre le froid, la pétrification et le poison, résistance à l'électricité, au feu et au son (10), résistance à la magie (30), télépathie

Jets de sauvegarde : Réf —, Vig +19, Vol +19

Caractéristiques : For —, Dex —, Con 20, Int 20, Sag 20, Cha 21

Compétences : Art de la magie +28 (+30 pour les parchemins), Bluff +28, Concentration +28, Connaissances (trois au choix) +28, Déguisement +5 (+7 pour tenir un rôle), Détection +30, Diplomatie +32, Estimation +28, Intimidation +30, Perception auditive +30, Psychologie +28, Utilisation d'objets magiques +28 (+30 pour les parchemins)

Dons : Dispense de composantes matérielles^s, École renforcée (Enchantement), Quintessence des sorts, Science du contresort, Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer, plus un don de création d'objets au choix

Environnement : un plan d'alignement loyal

Organisation sociale : fourmilière (1 plus 100–400 ouvriers, 11–40 soldats, 4–7 contremaîtres avec 1 créature dominée chacun et 5–8 myrmarques)

Facteur de puissance : 17

Trésor : normal (x2)

Alignement : toujours loyal neutre

Évolution possible : 21–30 DV (taille TG), 31–40 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

La reine est incapable de se déplacer. Cela étant, ses pouvoirs télépathiques lui permettent de communiquer avec tous les formiens se trouvant à moins de 75 kilomètres d'elle et de leur donner ses instructions. Elle mesure 3 mètres de long, 1,20 mètre de haut et pèse environ 1 750 kg.

Elle parle le formien et le commun, mais est capable de communiquer télépathiquement avec n'importe quelle créature.

Combat

La reine ne se bat jamais. Elle ne peut se mouvoir d'elle-même et, si nécessaire, une équipe d'ouvriers et de myrmarques (ou éventuellement d'esclaves dominés) soulèvent sa masse énorme pour l'emmener là où elle souhaite aller. Cela se produit extrêmement rarement, la reine passant le plus clair de son temps dans ses quartiers très bien défendus.

Bien qu'elle soit incapable de se battre, elle peut utiliser ses puissants sorts et pouvoirs magiques pour se protéger ou défendre la fourmilière.

Sorts. La reine lance des sorts profanes comme un ensorceleur de niveau 17.

Exemple de sorts d'ensorceleur connus (6/8/7/7/7/6/6/4 ; DD de sauvegarde 15 + niveau de sort) : niveau 0 : aspersion acide, détection de la magie, fatigue, hébéttement, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, résistance, signature magique ; 1^{er} niveau : armure de mage, bouclier, compréhension des langues, identification, projectile magique ; 2^e niveau : invisibilité, lueurs hypnotiques, protection contre les projectiles, rayon ardent, résistance aux énergies destructives ; 3^e niveau : antidétection, dissipation de la magie, héroïsme, lenteur ; 4^e niveau : confusion, détection de la scrutation, scrutation, tentacules noirs d'Evard ; 5^e niveau : cône de froid, mur de force, renvoi, téléportation ; 6^e niveau : analyse d'enchantement, champ de force, quête ; 7^e niveau : convocation de monstres VII, vagues d'épuisement, vision mystique. ; 8^e niveau : animation suspendue, mur prismatique.

Pouvoirs magiques. Apaisement des émotions (DD 17), bouclier de la Loi (DD 23), cercle magique contre le Chaos, charme-monstre (DD 19), clairaudienceclairvoyance, courroux de l'ordre (DD 19), décret (DD 22), détection de pensées, détection du Chaos, divination, immobilisation de monstre (DD 20) et vision lucide à volonté. Niveau 17 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Télépathie (Sur). La reine peut communiquer par télépathie avec toute créature intelligente, pour peu qu'elle soit consciente de sa présence (portée 75 kilomètres).

Fumigon

Élémentaire (Air, extraplanéaire) de taille G

Dés de vie : 7d8+7 (38 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 15 m (parfaite)

Classe d'armure : 22 (-1 taille, +5 Dex, +8 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +5/+11

Attaque : aile (+9 corps à corps, 1d6+2)

Attaque à outrance : 2 ailes (+9 corps à corps, 1d6+2), morsure (+4 corps à corps, 1d4+1), 2 griffes (+4 corps à corps, 1d3+1)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : griffes de brume

Particularités : élémentaire, état brumeux, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +3, Vol +2

Caractéristiques : For 14, Dex 21, Con 13, Int 6, Sag 11, Cha 11

Compétences : Déplacement silencieux +9, Détection +7, Perception auditive +7

Dons : Attaques multiples, Attaque en finesse, Vigilance

Environnement : plan élémentaire de l'Air

Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (2–4)

Facteur de puissance : 6

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre mauvais

Évolution possible : 8–10 DV (taille G), 11–21 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Le fumigon est une créature du plan élémentaire de l'Air. Il est principalement constitué de fumée. Bien qu'indéniablement maléfique, il vit en reclus et ne s'intéresse que rarement aux affaires des autres créatures.

Sa couleur noire et ses ailes de chauve-souris lui donnent un aspect résolument démoniaque. Il mesure un peu plus de 2 mètres de long et pèse 4 kg.
Le fumigone parle l'aérien.

Combat

Dans la plupart des cas, le fumigone se bat à l'aide de ses ailes, de sa morsure et de ses griffes.

Griffes de brume (Ext). Un fumigone en état brumeux (voir ci-dessous) peut englober un adversaire de taille M ou moins en remplissant l'espace autour de ce dernier (cette manœuvre ne l'expose pas à une attaque d'opportunité). Si sa cible rate un jet de Vigueur (DD 14), elle inhale une partie du fumigone. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution. La fumée qui se trouve dans ses poumons se solidifie et se transforme en griffes qui la lacèrent de l'intérieur, lui infligeant 3d4 points de dégâts par round. La créature a droit à un nouveau jet de Vigueur par round (même DD). Dès qu'elle en réussit un, elle parvient à expulser la fumée contenue dans ses poumons.

État brumeux (Ext). La plupart du temps, le fumigone est plus ou moins solide, mais il peut passer en état brumeux quand bon lui semble. Chaque changement d'état lui prend juste une action libre, mais il ne peut en effectuer qu'un seul par round et il lui est impossible de passer plus de 20 rounds par jour en état brumeux. Sous cet état, il peut voler à la vitesse de 15 mètres par round (manœuvrabilité parfaite). Ces détails exceptés, ce pouvoir est similaire au sort *état gazeux* (niveau 7 de lanceur de sorts).

Compétences. Le fumigone bénéficie d'un bonus racial de +4 sur les tests de Déplacement silencieux.

Garde animé

Créature artificielle de taille G

Dés de vie : 15d10+30 (112 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 24 (-1 taille, +15 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 24

Attaque de base/lutte : +11/+21

Attaque : coup (+16 corps à corps, 1d8+6)

Attaque à outrance : 2 coups (+16 corps à corps, 1d8+6)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : —

Particularités : créature artificielle, garde du corps, guérison accélérée (5), localisation du maître, *protection d'autrui, stockage de sorts*, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +5, Vol +5

Caractéristiques : For 22, Dex 10, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 8

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 16–24 DV (taille G), 25–45 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Cette créature artificielle a pour but principal de servir de garde du corps au lanceur de sorts qui l'a créée. Durant le processus de création, il est étroitement associé à une amulette magique. Par la suite, il considère le porteur de l'amulette comme son maître. Sauf ordre contraire, il le suit partout et le protège en permanence. Il obéit de son mieux aux instructions verbales de son maître, mais ne sait pas faire grand-chose d'autre que combattre ou utiliser sa force, par exemple pour pousser ou déplacer certains objets. On peut également lui ordonner d'agir d'une certaine manière dans une situation donnée. Le porteur de l'amulette peut l'appeler quelle que soit la distance qui les sépare, et le garde animé répond toujours à cet appel, à condition qu'il se trouve dans le même plan que son maître.

Le garde animé mesure 2,70 mètres et pèse plus de 600 kilos.

Il est incapable de parler, mais comprend les ordres qu'on lui donne, quel que soit le langage utilisé.

Combat

Le garde animé ne s'embarrasse pas de finesse, puisqu'il se contente de donner de violents coups de poing. Toutefois, étant conçu pour protéger son maître, ses capacités sont principalement défensives.

Garde du corps (Ext). Le garde animé fait tout ce qui est en son pouvoir pour protéger son maître quand il se trouve à ses côtés (il pare les attaques qui le prennent pour cible, gêne ses adversaires, etc.). Toutes les attaques portées contre le porteur de l'amulette subissent un malus de parade de -2.

Localisation du maître (Sur). Tant que le garde animé se trouve dans le même plan que son maître, il peut le retrouver où qu'il soit (ou seulement l'amulette, si elle a été enlevée après que le garde a été appelé).

Protection d'autrui (Mag). Le porteur de l'amulette peut activer ce pouvoir s'il se trouve à 30 mètres ou moins du garde animé. Il fonctionne comme le sort du même nom, en ce sens que la moitié des dégâts qui devraient être infligés au porteur de l'amulette sont transférés au garde animé (par contre, le pouvoir ne confère pas de bonus à la CA ou aux jets de sauvegarde).

Stockage de sort (Mag). Le garde animé peut stocker un sort du 4^e niveau ou moins, lequel doit lui être transmis par une autre créature. Il « lance » ce sort lorsque son maître le lui ordonne ou dès que la condition fixée pour la libération de l'énergie magique est satisfaite. Par la suite, le garde animé peut stocker un autre sort (ou le même).

Création

Un garde animé est fabriqué à l'aide de bois, de bronze, de pierre et d'acier. Ces matériaux coûtent 5 000 po. Le lanceur de sorts assemble le corps ou fait appel à quelqu'un d'autre qui s'en chargera. Il faut réussir un test d'Artisanat (travail de forge) ou Artisanat (travaux de charpente) contre un DD de 16 pour créer le corps.

L'amulette est conçue en même temps, sachant que son coût (20 000 po) est inclus dans celui du garde. Une fois le corps sculpté, la créature est animée via un long rituel magique nécessitant un laboratoire ou un atelier préparé à cet effet. Ce dernier est semblable à un laboratoire d'alchimie et son installation coûte 500 po. Si le créateur se charge lui-même d'assembler le corps de la créature, la construction et le rituel ont lieu en même temps.

Il est possible de créer un garde animé doté de plus de 15 dés de vie. Cependant, chaque dé de vie supplémentaire ajoute 5 000 po au prix de vente. En outre, ce dernier augmente de 20 000 po si la créature est de taille TG, ce qui modifie bien sûr son coût de création.

NLS 15 ; Création de créature artificielle, *bouclier, localisation suprême, protection d'autrui, souhait limité*, niveau 15 de lanceur de sorts ; prix 120 000 po ; coût 65 000 po et 4 600 PX.

L'amulette

Si l'amulette est détruite, le garde animé cesse de fonctionner jusqu'à ce qu'une autre soit fabriquée. Si le maître meurt alors que l'amulette reste intacte, le garde continue d'exécuter inlassablement le dernier ordre reçu.

Gargouille

Humanoïde monstrueux (Terre) de taille M

Dés de vie : 4d8+19 (37 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 18 m (moyenne)

Classe d'armure : 16 (+2 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +4/+6

Attaque : griffes (+6 corps à corps, 1d4+2)

Attaque à outrance : 2 griffes (+6 corps à corps, 1d4+2), morsure (+4 corps à corps, 1d6+1), cornes (+4 corps à corps, 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : immobilité, réduction des dégâts (10/magie), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +5, Vol +4

Caractéristiques : For 15, Dex 14, Con 18, Int 6, Sag 11, Cha 7

Compétences : Détection +4, Discréption +7*, Perception auditive +4

Dons : Attaque en finesse, Attaques multiples

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (5–16)

Facteur de puissance : 4

Trésor : normal

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 5–6 DV (taille M), 7–12 DV (taille G)

Ajustement de niveau : +5

La gargouille ressemble à une statue de pierre. Capable de rester immobile des jours durant, elle utilise fréquemment cette ruse pour surprendre ses proies. Elle n'a pas besoin de boire, de manger ou de respirer, mais dévore souvent ses adversaires vaincus pour leur infliger le plus de souffrances possible.

Ce monstre parle le commun et le terieux.

Combat

La gargouille reste parfaitement immobile jusqu'au moment où elle décide de fondre sur sa proie.

Les armes naturelles de la gargouille sont considérées comme étant magiques pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Immobilité (Ext). La gargouille peut rester totalement immobile, à tel point qu'on la prend alors pour une statue. Il faut réussir un test de Détection (DD 20) pour se rendre compte que l'on est en présence d'un être vivant.

Compétences. Une gargouille bénéficie d'un bonus racial de +2 sur les tests de Détection, Discréption et Perception auditive. * Le bonus aux tests de Discréption passe à +8 si elle se dissimule contre une paroi de pierre.

Kapoacinth

Le kopoacinch est l'équivalent aquatique de la gargouille. Il a une vitesse de base au sol de 12 mètres et une vitesse de nage de 18 mètres, mais ne peut pas voler. Il appartient au sous-type aquatique et on ne le rencontre que dans un milieu aquatique.

Personnages gargouilles

Voici les traits raciaux des gargouilles :

- +4 en Force, +4 en Dextérité, +8 en Constitution, -4 en Intelligence, -4 en Charisme.
- Taille moyenne.
- La vitesse de base au sol d'une gargouille est de 12 mètres. Elle dispose également d'une vitesse de vol de 18 mètres (moyenne).
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Dés de vie raciaux. Une gargouille débute avec quatre niveaux d'humanoïde monstrueux, ce qui lui confère 4d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +4 et des bonus de base aux sauvegardes de Réflexes +4, Vigueur +1 et Volonté +4.
- Compétences raciales. Les niveaux d'humanoïde monstrueux d'une gargouille lui donnent un nombre de points de compétence égal à $7 \times (2 + \text{modificateur d'Int})$. Ses compétences raciales sont Détection, Discréption et Perception auditive.
- Dons raciaux. Les niveaux d'humanoïde monstrueux d'une gargouille lui donnent deux dons.
- Bonus d'armure naturelle de +4.
- Particularités (voir ci-dessus). Immobilisation, réduction des dégâts (10/magie).
- *Langages.* D'office : commun. Supplémentaires : aérien, elfe, géant, gnome, halfelin, nain, terreux.
- *Classe de préférence.* Guerrier.
- *Ajustement de niveau.* +5.

Géant

Tous parlent le géant, et ceux qui ont au moins 10 en Intelligence parlent également le commun.

Combat

Les géants adorent le combat au corps à corps. Ils utilisent d'immenses armes à deux mains, qu'ils manient avec une efficacité redoutable. Ils sont assez intelligents pour affaiblir l'adversaire de loin si la possibilité leur en est offerte. Pour ce faire, ils utilisent de gros rochers.

Jet de rochers (Ext). Tous les géants adultes sont passés maîtres dans cet exercice, ce qui leur confère un bonus racial de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. Tout géant de taille G ou plus peut jeter des rochers de 20 à 25 kg (considérés comme des objets de taille P pour lui) à une distance maximale égale à cinq facteurs de portée. Voir les descriptions suivantes pour ce qui est du facteur de portée associé à chaque type de géant. Un géant de taille TG peut jeter des rochers de 30 à 40 kg (objets de taille M).

Réception de rochers (Ext). Tout géant de taille G ou plus peut attraper les rochers (ou projectiles de forme similaire) de taille P, M ou G. Une fois par round, il a droit à un jet de Réflexes pour bloquer un rocher qui aurait dû le frapper (action libre). Le DD de ce jet est égal à 15 pour un rocher de taille P, 20 s'il est de taille M et 25 s'il est de taille G (si le projectile a un bonus magique à l'attaque, le DD du jet de Réflexes est augmenté d'autant). Le géant doit voir venir l'attaque pour pouvoir la neutraliser de la sorte.

Géant des collines

Géant de taille G

Dés de vie : 12d8+48 (102 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 9 m en armure de peau (6 cases) ; vitesse de base 12 m

Classe d'armure : 20 (-1 taille, -1 Dex, +9 naturelle, +3 armure de peau), contact 8, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +9/+20

Attaque : massue (+16 corps à corps, 2d8+10) ; ou coup (+15 corps à corps, 1d4+7) ; ou rocher (+8 distance, 2d6+7)

Attaque à outrance : massue (+16/+11 corps à corps, 2d8+10) ; ou 2 coups (+15 corps à corps, 1d4+7) ; ou rocher (+8 distance, 2d6+7)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : jet de rochers

Particularités : réception de rochers, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +12, Vol +4

Caractéristiques : For 25, Dex 8, Con 19, Int 6, Sag 10, Cha 7

Compétences : Détection +6, Escalade +7, Perception auditive +3, Saut +7

Dons : Arme de prédilection (massue), Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la bousculade, Science de la destruction

Environnement : collines tempérées

Organisation sociale : solitaire, groupe (2–5), bande (6–9 plus 35% de non-combattants), chasseurs/maraudeurs (6–9 plus 2–4 loups sanguinaires) ou clan (21–30 plus 35% de non-combattants, plus 12–30 loups sanguinaires, 2–4 ogres et 12–22 orques)

Facteur de puissance : 7

Trésor : normal

Alignement : souvent chaotique mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +4

La couleur de leur peau va de bronzé à brun-rouge. Leurs cheveux sont bruns ou noirs et leurs yeux sont de la même teinte (noisette ou noirs). Ils portent des peaux à peine tannées portant encore la fourrure des animaux auxquels elles appartenaient. Ils ne prennent aucun soin de ces vêtements, préférant rajouter de nouvelles peaux quand les anciennes deviennent inutilisables.

Les adultes mesurent près de 3,20 mètres pour un poids moyen de 550 kg. Ils ont une espérance de vie de 200 ans.

Combat

Les géants des collines préfèrent combattre depuis une position élevée, ce qui leur permet de bombarder leurs adversaires de rochers tout en prenant un minimum de risques.

En arrivant au corps à corps, ils adorent renverser les créatures de plus petite taille. Par la suite, ils se campent sur leurs solides jambes et donnent de violents coups de massue à la ronde.

Jet de rochers (Ext). Le facteur de portée de leurs rochers est de 36 mètres.

Personnages géants des collines

Les géants des collines étant des brutes d'une force incroyable mais aux capacités de raisonnement réduites, ils ne sont jamais vraiment acceptés par la société. Néanmoins, ils prospèrent aux frontières et dans les zones un peu sauvages, où ils mènent une existence brutale et lucrative. Malgré leur grande taille et leur manque de finesse, leur forme humanoïde leur offre la possibilité de s'entendre avec des êtres plus civilisés.

Voici les traits raciaux des géants des collines :

- +14 en Force, -2 en Dextérité, +8 en Constitution, -4 en Sagesse, -4 en Charisme.
- Grande taille. Malus de -1 à la classe d'armure, malus de -1 aux jets d'attaque, malus de +4 aux tests de Discréption, bonus de -4 aux tests de lutte. Le poids transportable et la charge qu'ils peuvent soulever correspondent à 200% de ceux des créatures de taille M.
- Espace occupé/allonge. 3 m/3m.
- La vitesse de base au sol d'un géant des collines est de 12 mètres.
- Vision nocturne.
- Dés de vie raciaux. Un géant des collines débute avec douze niveaux de géant, ce qui lui confère 12d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +8 et des bonus de base aux sauvegardes de Réflexes +4, Vigueur +8 et Volonté +4.
- Compétences raciales. Les niveaux de géant d'un géant des collines lui donnent un nombre de points de compétence égal à 15 x (2 + modificateur d'Int). Ses compétences raciales sont Détection, Escalade, Perception auditive et Saut.
- Dons raciaux. Les niveaux de géant d'un géant des collines lui donnent cinq dons.
- Bonus d'armure naturelle de +9.
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). Jet de rochers.
- Particularités (voir ci-dessus). Réception de rochers.
- Formation au maniement des armes et au port des armures. Un géant des collines est automatiquement formé au maniement des armes courantes, des armes martiales et des boucliers, ainsi qu'au port des armes légères et intermédiaires.

- *Langages*. D'office : géant. Supplémentaires : commun, draconien, elfe, gobelin, orque.
- *Classe de prédilection*. Barbare.
- *Ajustement de niveau*. +4.

Géant du feu

Géant (Feu) de taille G

Dés de vie : 15d8+75 (142 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 9 m en armure à plaques (6 cases) ; vitesse de base 12 m

Classe d'armure : 23 (-1 taille, -1 Dex, +8 naturelle, +7 armure à plaques), contact 8, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +11/+25

Attaque : épée à deux mains (+20 corps à corps, 3d6+15/19–20) ; ou coup (+20 corps à corps, 1d4+10) ; ou rocher (+10 distance, 2d6+10 et 2d6 de feu)

Attaque à outrance : épée à deux mains (+20/+15/+10 corps à corps, 3d6+15/19–20) ; ou 2 coups (+20 corps à corps, 1d4+10) ; ou rocher (+10 distance, 2d6+10 et 2d6 de feu)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : jet de rochers

Particularités : immunité contre le feu, réception de rochers, vision nocturne, vulnérabilité au froid

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +14, Vol +9

Caractéristiques : For 31, Dex 9, Con 21, Int 10, Sag 14, Cha 11

Compétences : Artisanat (un au choix) +6, Détection +14, Escalade +9, Intimidation +6, Saut +9

Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la destruction, Science du renversement, Succession d'enchaînements, Volonté de fer

Environnement : montagnes chaudes

Organisation sociale : solitaire, groupe (2–5), bande (6–9 plus 35% de non-combattants et 1 adepte ou prêtre de niveau 1–2), chasseurs/maraudeurs (6–9 plus 1 adepte ou ensorceleur de niveau 3–5, 2–4 molosses sataniques et 2–3 trolls ou ettins) ou clan (21–30 plus 1 adepte, prêtre ou ensorceleur de niveau 6–7, 12–30 molosses sataniques, 12–22 trolls, plus 5–12 ettins et 1–2 jeunes dragons rouges)

Facteur de puissance : 10

Trésor : normal

Alignement : souvent loyal mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +4

Quelques géants du feu ont une chevelure orange vif. Les adultes de sexe masculin font environ 3,50 mètres de haut pour un poids de 3,5 tonnes et un tour de poitrine de près de 3 mètres, les femmes sont un peu plus petites et plus légères. Ces géants ont une espérance de vie de 350 ans.

Ils portent des habits en cuir ou en tissu épais, de couleur rouge, orange, jaune ou noire. Les combattants y ajoutent une armure à plaques et un casque noir.

Combat

Les géants les plongent longuement dans les flammes ou toute autre source de chaleur (geyser, bassin de lave) pour qu'ils infligent davantage de dégâts. Au corps à corps, ils aiment tout particulièrement employer des épées de feu (quand ils peuvent se les procurer). Une de leurs tactiques favorites consiste à attraper les créatures de plus petite taille et à les jeter dans les flammes ou tout autre endroit chaud.

Jet de rochers (Ext). Le facteur de portée de leurs rochers est de 36 mètres.

Personnages géants du feu

La plupart des groupes de géants du feu comptent un prêtre ayant accès à deux des domaines suivants : Duperie, Guerre, Loi, Mal (Duperie et Guerre étant les deux choix les plus courants).

Géant du givre

Géant (froid) de taille G

Dés de vie : 14d8+70 (133 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 21 (-1 taille, -1 Dex, +9 naturelle, +4 chemise de mailles), contact 8, pris au dépourvu 21

Attaque de base/lutte : +10/+23

Attaque : grande hache (+18 corps à corps, 3d6+13/x3) ; ou coup (+18 corps à corps, 1d4+9) ; ou rocher (+9 distance, 2d6+9)

Attaque à outrance : grande hache (+18/+13 corps à corps, 3d6+13/x3) ; ou 2 coups (+18 corps à corps, 1d4+9) ; ou rocher (+9 distance, 2d6+9)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : jet de rochers

Particularités : immunité contre le froid, réception de rochers, vision nocturne, vulnérabilité au feu

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +12, Vol +6

Caractéristiques : For 29, Dex 9, Con 21, Int 10, Sag 14, Cha 11

Compétences : Artisanat (un au choix) +13, Détection +12, Escalade +13, Intimidation +6, Saut +17

Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la destruction, Science du renversement, Succession d'enchaînements

Environnement : montagnes froides

Organisation sociale : solitaire, groupe (2–5), bande (6–9 plus 35% de non-combattants et 1 adepte ou prêtre de niveau 1–2), chasseurs/maraudeurs (6–9 plus 35% de non-combattants, plus 1 adepte ou ensorceleur de niveau 3–5, 2–4 loups arctiques et 2–3 ogres) ou clan (21–30 plus 1 adepte, prêtre ou ensorceleur de niveau 6–7, plus 12–30 loups arctiques, 12–22 ogres et 1–2 jeunes dragons blancs)

Facteur de puissance : 9

Trésor : normal

Alignement : souvent chaotique mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +4

Les cheveux des géants du givre peuvent être bleu pâle ou jaunâtres, et leur yeux sont souvent de la même teinte. Ils s'habillent de peaux et arborent tous les bijoux qu'ils possèdent. Les guerriers y ajoutent une chemise de mailles et un casque en fer orné de cornes ou de plumes.

Les adultes de sexe masculin font environ 4,50 mètres de haut pour un poids de 1,4 tonne, les femmes sont un peu plus petites et plus légères. Leur espérance de vie tourne autour des 250 ans.

Combat

Les géants du givre combattent le plus souvent de loin, en jetant des rochers jusqu'à ce qu'ils tombent à court de munitions ou que leurs ennemis décident de se rapprocher. Ils se battent alors à l'aide de leurs énormes haches. Leurs rochers ont un facteur de portée de 36 mètres.

Ils aiment tendre des embuscades en se cachant sous la neige au sommet de pentes gelées, là où leurs adversaires auront du mal à les atteindre.

Jet de rochers (Ext). Le facteur de portée de leurs rochers est de 42 mètres.

Personnages géants du givre

La plupart des groupes de géants du givre ont parmi eux un prêtre ayant accès à deux des domaines suivants : Chaos, Destruction, Guerre, Mal (Destruction et Guerre étant les deux choix qui reviennent le plus souvent).

Géant des nuages

Géant (Air) de taille TG

Dés de vie : 17d8+102 (178 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 25 (-2 taille, +1 Dex, +12 naturelle, +4 chemise de mailles), contact 9, pris au dépourvu 24

Attaque de base/lutte : +12/+32

Attaque : morgenstern de taille Gig (+22 corps à corps, 4d6+18) ; ou coup (+22 corps à corps, 1d6+12) ; ou rocher (+12 distance, 2d8+12)

Attaque à outrance : morgenstern de taille Gig (+22/+17/+12 corps à corps, 4d6+18) ; ou 2 coups (+22 corps à corps, 1d6+12) ; ou rocher (+12 distance, 2d8+12)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m

Attaques spéciales : jet de rochers, pouvoirs magiques

Particularités : arme disproportionnée, odorat, réception de rochers, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +16, Vol +10

Caractéristiques : For 35, Dex 13, Con 23, Int 12, Sag 16, Cha 13

Compétences : Artisanat (un au choix) +11, Détection +15, Diplomatie +3, Escalade +19, Intimidation +11, Perception auditive +15, Psychologie +9, Représentation (instruments à vent) +2

Dons : Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Science de la bousculade, Science du renversement, Volonté de fer

Environnement : montagnes tempérées

Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4), famille (2–4 plus 35% de non-combattants, plus 2–5 griffons ou 2–8 lions sanguinaires) ou bande (6–9 plus 1 prêtre ou ensorceleur de niveau 4–7 et 2–5 griffons ou 2–8 lions sanguinaires)

Facteur de puissance : 11

Trésor : pièces normales, biens précieux normaux (x2), objets normaux

Alignement : généralement neutre bon ou neutre mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : —

Leur peau peut être bleu pâle ou laiteuse à reflets bleuâtres. Leurs cheveux sont argentés ou couleur d'airain et leurs yeux sont d'un bleu irisé. Les adultes de sexe masculin font près de 5,50 mètres de haut pour un poids de 2,5 tonnes, les femmes sont un peu plus petites et plus légères. L'espérance de vie de ces géants approche des 400 ans.

Ils portent les plus beaux habits qu'ils puissent trouver et les agrémentent souvent de bijoux. Pour beaucoup, l'apparence est le reflet de la réussite sociale : plus les vêtements et les bijoux sont somptueux, plus celui qui les arbore a d'importance aux yeux de ses semblables. Les géants des nuages apprécient la musique et la plupart d'entre eux savent jouer d'au moins un instrument (leur préférence allant généralement à la harpe).

Combat

Les géants des nuages combattent au sein d'unités parfaitement coordonnées et appliquant des plans de bataille établis avec soin. Ils préfèrent tenir une position dominante par rapport à leurs adversaires. Leur tactique favorite consiste à encercler l'ennemi pour le bombarder de rochers tandis que les géants capables de lancer des sorts le font.

Jet de rochers (Ext). Le facteur de portée de leurs rochers est de 42 mètres.

Pouvoirs magiques. *Brume de dissimulation* et *lévitation* (en emportant jusqu'à 1 tonne avec lui) 3 fois par jour ; *nappe de brouillard* 1 fois par jour. Niveau 15 de lanceur de sorts.

Arme disproportionnée (Ext). Le géant des nuages utilise une énorme morgenstern à deux mains (assez grande pour une créature de taille Gig) sans aucun malus.

Personnages géants des nuages

Certains groupes de géants des nuages comptent un ensorceleur ou un prêtre. Les prêtres bons ont accès à deux des domaines suivants : Bien, Force, Guérison, Soleil. Les prêtres malfaisants ont le choix entre deux des domaines suivants : Duperie, Mal, Mort.

Géant des pierres

Géant (Terre) de taille G

Dés de vie : 14d8+56 (119 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m en armure de peau (6 cases) ; vitesse de base 12 m

Classe d'armure : 25 (-1 taille, +2 Dex, +11 naturelle, +3 armure de peau), contact 11, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +10/+22

Attaque : massue (+17 corps à corps, 2d6+12) ; ou coup (+17 corps à corps, 1d4+8) ; ou rocher (+12 distance, 2d8+12)

Attaque à outrance : massue (+17/+12 corps à corps, 2d6+12) ; ou 2 coups (+17 corps à corps, 1d4+8) ; ou rocher (+12 distance, 2d8+12)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : jet de rochers

Particularités : réception de rochers, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +13, Vol +7

Caractéristiques : For 27, Dex 15, Con 19, Int 10, Sag 12, Cha 11

Compétences : Détection +12, Discréption +6*, Escalade +11, Saut +11

Dons : Attaque en puissance, Attaques réflexes, Tir à bout portant, Tir de précision, Volonté de fer

Environnement : montagnes tempérées

Organisation sociale : solitaire, groupe (2–5), bande (6–9 plus 35% de non-combattants), chasseurs/maraudeurs/marchands (6–9 plus 1 ancien) ou clan (21–30 plus 35% de non-combattants, plus 1–3 anciens et 3–6 ours sanguinaires)

Facteur de puissance : 8 (ancien 9)

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +4 (ancien +6)

Ils portent des habits de cuir épais, qu'ils teignent en brun ou en gris pour ne pas se faire remarquer. Les adultes font dans les 3,50 mètres de haut, pour un poids de 750 kg. Leur espérance de vie atteint les 800 ans.

Combat

Les géants des pierres combattent de loin chaque fois que c'est possible, mais si le combat rapproché devient inévitable, ils font plus que se défendre à l'aide de leurs grandes massues taillées à même la roche. Leur tactique favorite consiste à rester immobiles pour se fondre dans le décor, puis à noyer leurs adversaires surpris sous un déluge de rochers.

Jet de rochers (Ext). Le facteur de portée de leurs rochers est de 54 mètres. Ils jettent leurs rochers à deux mains.

Réception de rochers (Ext). Les géants des pierres bénéficient d'un bonus racial de +4 à leurs jets de réception de rocher.

Compétences. * Tout géant des pierres bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Discréption dans les zones rocailleuses.

Les anciens

Certains géants des pierres acquièrent avec l'âge des pouvoirs spéciaux liés à leur environnement. Ces anciens ont un minimum de 15 en Charisme et possèdent les pouvoirs magiques suivants, qu'ils lancent comme un ensorceleur de niveau 10 : *façonnage de la pierre, pierres commères et transmutation de la boue en pierre ou transmutation de la pierre en boue* (DD 17). De plus, un ancien sur dix est ensorceleur (le plus souvent, de niveau 3–6).

Personnages géants des pierres

Forts, solitaires et silencieux, les personnages géants des pierres sont rares sur les terres des humains.

Voici les traits raciaux des géants des pierres :

- +16 en Force, +4 en Dextérité, +8 en Constitution, +2 en Sagesse.
- Grande taille. Malus de -1 à la classe d'armure, malus de -1 aux jets d'attaque, malus de +4 aux tests de Discréption, bonus de -4 aux tests de lutte. Le poids transportable et la charge qu'ils peuvent soulever correspondent à 200% de ceux des créatures de taille M.
- Espace occupé/allonge. 3 m/3m.
- La vitesse de base au sol d'un géant des pierres est de 12 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.
- Dés de vie raciaux. Un géant des pierres débute avec quatorze niveaux de géant, ce qui lui confère 14d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +10 et des bonus de base aux sauvegardes de Réflexes +4, Vigueur +9 et Volonté +4.
- Compétences raciales. Les niveaux de géant d'un géant des pierres lui donnent un nombre de points de compétence égal à 17 x (2 + modificateur d'Int). Ses compétences raciales sont Détection, Discréption, Escalade, Perception auditive. Un géant des pierres bénéficie d'un bonus racial de +8 pour les tests de Discréption sur terrain rocailleux.
- Dons raciaux. Les niveaux de géant d'un géant des pierres lui donnent cinq dons.
- Bonus d'armure naturelle de +11.
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). Jet de rochers.
- Particularités (voir ci-dessus). Réception de rochers.
- *Langages.* D'office : géant. Supplémentaires : commun, draconien, elfe, gobelin, orque.
- *Classe de prédilection.* Barbare.
- *Ajustement de niveau.* +4.

Géant des tempêtes

Géant de taille TG

Dés de vie : 19d8+114 (199 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 10,50 m (7 cases), nage 9 m en cuirasse ; vitesse de base 15 m, nage 12 m

Classe d'armure : 27 (-2 taille, +2 Dex, +12 naturelle, +5 cuirasse), contact 10, pris au dépourvu 25

Attaque de base/lutte : +14/+36

Attaque : épée à deux mains (+26 corps à corps, 4d6+21/19–20) ; ou coup (+26 corps à corps, 1d6+14) ; ou arc long composite (limite de bonus de Force +14) (+14 distance, 3d6+14/x3)

Attaque à outrance : épée à deux mains (+26/+21/+16 corps à corps, 4d6+21/19–20) ; ou 2 coups (+26 corps à corps, 1d6+14) ; ou arc long composite (limite de bonus de Force +14) (+14/+9/+4 distance, 3d6+14/x3)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques

Particularités : immunité contre l'électricité, liberté de mouvement, réception de rochers, respiration aquatique, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +17, Vol +9

Caractéristiques : For 39, Dex 14, Con 23, Int 16, Sag 20, Cha 15

Compétences : Artisanat (un au choix) +13, Concentration +26, Détection +25, Diplomatie +4, Escalade +20, Intimidation +12, Natation +18*, Perception auditive +15, Psychologie +15, Représentation (chant) +12, Saut +24

Dons : Attaque en puissance, Attaques réflexes, Coup fabuleux, Enchaînement, Science de la bousculade, Science de la destruction, Volonté de fer

Environnement : montagnes chaudes

Organisation sociale : solitaire ou famille (2–4 plus 35% de non-combattants, 1 prêtre ou ensorceleur de niveau 7–10 et 1–2 rukhs, 2–5 griffons ou 2–8 félin marins)

Facteur de puissance : 13

Trésor : pièces normales, biens précieux normaux (x2), objets normaux

Alignement : souvent chaotique bon

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : —

Leur peau est, très rarement, mauve. Ils ont alors les cheveux noirs et les yeux violets ou argentés. Les adultes mesurent dans les 6,30 mètres de haut, pour un poids avoisinant les 6 tonnes. Leur espérance de vie est de 600 ans.

Ils sont le plus souvent vêtus d'une tunique ample maintenue par une ceinture et d'un serre-tête. Certains portent des sandales, les autres allant pieds nus. Ils possèdent quelques bijoux simples, mais finement ouvragés, qui sont fréquemment des anneaux, des serre-tête ou des bracelets de cheville (pour ceux qui ne mettent pas de sandales). Ils mènent une existence tranquille, passant leur temps à réfléchir au monde qui les entoure, à composer de la musique et à cultiver leur terre.

Combat

Les géants des tempêtes utilisent des armes de jet et des pouvoirs magiques plutôt que de jeter des rochers. Leurs gigantesques arcs longs composites ont un facteur de portée de 54 mètres.

Pouvoirs magiques. *appel de la foudre* (DD 15) et *éclair multiple* (DD 18) 1 fois par jour. Niveau 15 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme. *Contrôle du climat* et *lévitation* 2 fois par jour. Niveau 20 de lanceur de sorts.

Liberté de mouvement (Sur). Le géant des tempêtes bénéficie en permanence de l'effet du sort *liberté de mouvement* (niveau 20 de lanceur de sorts). L'effet peut être dissipé, mais le géant des tempêtes peut le réactiver par une action libre.

Respiration aquatique (Ext). Il peut respirer sous l'eau indéfiniment, et même utiliser ses pouvoirs magiques en restant totalement immergé.

Compétences. Un géant des tempêtes bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests de Natation joués pour éviter un danger ou effectuer une action spéciale. Il peut toujours choisir de faire 10 sur ses tests de Natation même s'il est pressé ou menacé. Il peut utiliser l'action de course dans l'eau, à condition de nager en ligne droite.* Les géants des tempêtes ignorent le malus d'armures aux tests pour les tests de Natation.

Personnages géants des tempêtes

Environ 20% des géants des tempêtes adultes sont prêtres ou ensorceleurs. Les prêtres ont le choix entre deux des domaines suivants : Bien, Chaos, Guerre, Protection.

Génie

Les génies sont des êtres humanoïdes vivant dans les plans élémentaires. Ils sont célèbres pour leur force, leur ruse et l'habileté avec laquelle ils pratiquent l'art de l'illusion.

Combat

Les génies combattent avec intelligence et se servent de leur grande mobilité pour manœuvrer autour de leurs adversaires. Ils n'hésitent pas à fuir s'ils se sentent menacés. S'ils sont acculés, ils tentent de négocier leur liberté, offrant trésors ou services en échange.

Changement de plan (Mag). Tout génie peut se rendre dans le plan Matériel, le plan Astral ou n'importe lequel des plans élémentaires. Ce pouvoir peut transporter jusqu'à huit créatures supplémentaires, à condition que le

génie et elles se tiennent tous par la main. Cette précision exceptée, il fonctionne comme le sort du même nom (niveau 13 de lanceur de sorts).

Djinn

Extérieur (Air, extraplanéaire) de taille G

Dés de vie : 7d8+14 (45 pv)

Initiative : +8

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 18 m (parfaite)

Classe d'armure : 16 (-1 taille, +4 Dex, +3 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +7/+15

Attaque : coup (+10 corps à corps, 1d8+4)

Attaque à outrance : 2 coups (+10 corps à corps, 1d8+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : cyclone, maîtrise de l'air, pouvoirs magiques

Particularités : *changement de plan*, immunité contre l'acide, télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +7, Vol +7

Caractéristiques : For 18, Dex 19, Con 14, Int 14, Sag 15, Cha 15

Compétences : Art de la magie +12, Artisanat (une forme au choix) +12, Concentration +12, Connaissances (une au choix) +12, Déplacement silencieux +14, Détection +12, Diplomatie +4, Estimation +12, Évasion +14, Maîtrise des cordes +4 (+6 pour ligoter), Perception auditive +12, Psychologie +12

Dons : Attaques réflexes, Esquive, Magie de guerre, Science de l'initiative^s

Environnement : plan élémentaire de l'Air

Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou bande (6–15)

Facteur de puissance : 5 (noble 8)

Trésor : normal

Alignment : toujours chaotique bon

Évolution possible : 8–10 DV (taille G), 11–21 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Le djinn est natif du plan élémentaire de l'Air. Un djinn mesure environ 3,20 mètres pour un poids de 500 kg. Il parle l'aérien, le céleste, le commun et l'igné.

Combat

Le djinn méprise l'affrontement physique, préférant faire usage de ses pouvoirs magiques et de sa maîtrise du ciel. S'il se sent menacé, il se transforme en cyclone pour fuir et harceler quiconque souhaiterait le suivre.

Cyclone (Sur). Toutes les 10 minutes, le djinn peut se transformer en petit cyclone, forme qu'il peut conserver un maximum de 7 rounds. Sous cette forme, il se déplace à sa vitesse normale, soit dans les airs, soit sur la surface de son choix.

Le cyclone fait 1,50 mètre de diamètre à la base, pour un diamètre maximal de 9 mètres à son extrémité. Sa hauteur maximale est égale à 15 mètres. Le djinn peut la moduler comme il le souhaite, mais sans jamais descendre en dessous de 3 mètres.

Le mouvement d'un djinn sous forme de cyclone ne provoque jamais d'attaque d'opportunité, même s'il entre dans l'espace occupé par un adversaire. Les créatures qui touchent le cyclone, entrent dans l'espace qu'il occupe, ou se trouvent sur son chemin peuvent être emportées par les vents violents qui y soufflent.

Les créatures de taille M ou moins risquent de subir des dégâts et d'être entraînées dans les airs au contact du cyclone. Toute créature suffisamment petite pour être affectée doit réussir un jet de Réflexes (DD 20) pour ne pas subir 3d6 points de dégâts. Qu'elle le réussisse ou non, elle doit aussitôt jouer un second jet de Réflexes (DD 20) qui détermine si elle est soulevée de terre. Si cela se produit, le cyclone la maintient en l'air et elle subit automatiquement 1d8 points de dégâts par round. Si la créature est capable de voler, elle a droit à un jet de Réflexes (DD 20) par round pour échapper au cyclone. En cas de succès, elle encaisse les dégâts correspondant au round en cours, mais peut par la suite se dégager.

Les créatures prises dans le cyclone ne peuvent se déplacer par elles-mêmes et doivent suivre les mouvements du djinn. Par ailleurs, elles peuvent agir normalement, mais doivent réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau de sorts) pour lancer un sort. Elles subissent un malus de -4 en Dextérité et un malus de -2 sur les jets d'attaque. Un djinn peut porter autant de créatures qu'il peut en contenir dans le volume qu'il occupe.

Le djinn peut à tout moment éjecter les créatures prises dans le cyclone, auquel cas il les dépose là où il se trouve.

Si la base du cyclone est en contact avec le sol, il soulève un nuage de débris tournoyant follement autour de lui. Ce nuage est centré sur le djinn et a un diamètre égal à la moitié de la hauteur du cyclone. Le nuage gêne la visibilité au-delà de 1,50 mètre, même avec la vision dans le noir. Les créatures distantes de 1,50 mètre ou moins

bénéficient d'un camouflage, les autres d'un camouflage total. Tout individu se trouvant à l'intérieur du nuage doit réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau de sort) pour pouvoir lancer un sort.

Un djinn sous forme de cyclone ne peut porter d'attaque de corps à corps et ne contrôle pas l'espace qui l'entoure.

Maîtrise de l'air (Ext). Les créatures volantes subissent un malus de -1 aux jets d'attaque et de dégâts contre un djinn.

Pouvoirs magiques. *Invisibilité* (uniquement sur lui-même) 1 fois par round ; *création de nourriture et d'eau*, *création de vin* (comme *création d'eau*, mais fait apparaître du vin en même quantité), *création majeure* (la matière végétale créée est permanente), *image pré-déterminée* (DD 17) et *vent divin* 1 fois par jour. Également 1 fois par jour, le djinn peut passer en *état gazeux* (comme le sort du même nom) pour une durée maximale d'une heure. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Djinn noble

Certains djinns (environ 1% de la population) sont des « nobles » capables d'accorder trois *souhaits* à quiconque les capture. Ils refusent d'accomplir quelque autre service que ce soit et sont automatiquement libérés dès qu'ils accordent le troisième *souhait*. Ils sont aussi forts que les éfrits (voir ci-dessous), chacun d'eux ayant 10 DV.

Éfrit

Extérieur (extraplanéaire, Feu) de taille G

Dés de vie : 10d8+20 (65 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 12 m (parfaite)

Classe d'armure : 18 (-1 taille, +3 Dex, +6 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +10/+20

Attaque : coup (+15 corps à corps, 1d8+6 et 1d6 de feu)

Attaque à outrance : 2 coups (+15 corps à corps, 1d8+6 et 1d6 de feu)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : chaleur, *changement de taille*, pouvoirs magiques

Particularités : *changement de plan*, immunité contre le feu, télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +9, Vol +9

Caractéristiques : For 23, Dex 17, Con 14, Int 12, Sag 15, Cha 15

Compétences : Art de la magie +14, Artisanat (un au choix) +14, Bluff +15, Concentration +15, Déplacement silencieux +16, Détection +15, Diplomatie +6, Intimidation +17, Perception auditive +15, Psychologie +15

Dons : Attaques réflexes, Esquive, Magie de guerre, Pouvoir rapide (*rayon ardent*), Science de l'initiative^s

Environnement : plan élémentaire du Feu

Organisation sociale : solitaire, groupe (2-4) ou bande (6-15)

Facteur de puissance : 8

Trésor : pièces normales, biens précieux normaux (x2), objets normaux

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 11-15 DV (taille G), 16-30 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

L'éfrit est originaire du plan élémentaire du Feu. Il mesure un peu plus de 3,50 mètres pour un poids d'une tonne.

Il parle l'igné, le commun, l'aérien et l'infernal.

Combat

L'éfrit adore abuser ses ennemis et faire naître la confusion dans leur esprit. Il le fait autant par plaisir que par stratégie.

Chaleur (Ext). Le corps surchauffé de l'éfrit lui permet d'infliger 1d6 points de dégâts supplémentaires chaque fois qu'il frappe au corps à corps ou qu'il remporte un test de lutte opposé après avoir agrippé son adversaire.

Changement de taille (Mag). Deux fois par jour, un éfrit peut magiquement changer la taille d'une créature. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *agrandissement* ou *réduction* (au choix de l'éfrit), excepté qu'il fonctionne aussi sur lui. Un jet de Vigueur de DD 14 est autorisé pour annuler l'effet. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Ce pouvoir est équivalent à un sort du 2^e niveau.

Pouvoirs magiques. *Détection de la magie*, flammes, pyrotechnie (DD 14), *rayon ardent* (1 seul rayon) à volonté ; *invisibilité* et *mur de feu* (DD 16) 3 fois par jour ; *état gazeux*, *image permanente* (DD 18) et *métamorphose* (uniquement sur lui-même) 1 fois par jour. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde

sont liés au Charisme. Une fois par jour, l'efrit peut également accorder trois souhaits à une créature autre qu'un génie.

Jann

Extérieur (natif) de taille M

Dés de vie : 6d8+6 (33 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 4,50 m (parfaite) en cotte de mailles ; vitesse de base au vol 9 m, vitesse de base de vol 6 m (parfaite)

Classe d'armure : 18 (+2 Dex, +1 naturelle, +5 cotte de mailles), contact 12, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +6/+9

Attaque : cimenterre (+9 corps à corps, 1d8+4/18–20) ; ou arc long (+8 distance, 1d8/x3)

Attaque à outrance : cimenterre (+9/+4 corps à corps, 1d8+4/18–20) ; ou arc long (+8/+3 distance, 1d8/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : *changement de taille*, pouvoirs magiques

Particularités : *changement de plan*, endurance élémentaire, résistance au feu (10), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +6, Vol +7

Caractéristiques : For 16, Dex 15, Con 12, Int 14, Sag 15, Cha 13

Compétences : Artisanat (deux formes au choix) +11, Concentration +10, Déplacement silencieux +6, Détection +11, Diplomatie +3, Équitation +11, Estimation +11, Évasion +6, Maîtrise des cordes +2 (+4 pour ligoter), Perception auditive +11, Psychologie +11

Dons : Attaques réflexes, Esquive, Science de l'initiative^s, Souplesse du serpent

Environnement : déserts chauds

Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou bande (6–15)

Facteur de puissance : 4

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 7–9 DV (taille M), 10–18 DV (taille G)

Ajustement de niveau : +5

Le jann est le plus faible de tous les génies. Constitué d'un amalgame des quatre éléments, il est obligé de passer beaucoup de temps dans le plan Matériel.

Le jann parle le commun, ainsi qu'une des quatre langues élémentaires (aérien, aquatique, igné ou terreux) et une des langues planaires (abyssal, céleste ou infernal).

Combat

Forts et courageux, les janns acceptent mal les insultes. S'ils se retrouvent face à un adversaire trop puissant pour eux, ils font appel à leur faculté de vol et à leur pouvoir d'*invisibilité* pour se regrouper et chercher une position qui leur permettra de prendre l'avantage.

Changement de taille (Mag). Deux fois par jour, un jann peut magiquement changer la taille d'une créature. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *agrandissement* ou *réduction* (au choix du jann), excepté qu'il fonctionne aussi sur lui. Un jet de Vigueur de DD 13 est autorisé pour annuler l'effet. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Ce pouvoir est équivalent à un sort du 2^e niveau.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les animaux, invisibilité* (uniquement sur lui-même) 3 fois par jour.

Niveau 12 de lanceur de sorts. Une fois par jour, le jann peut également lancer *création de nourriture et d'eau* (niveau 7 de lanceur de sorts), ainsi que *forme éthérée* (niveau 12 de lanceur de sorts) pour 1 heure.

Endurance élémentaire (Ext). Le jann peut évoluer pendant 24 heures dans les plans de l'Air, de l'Eau, du Feu et de la Terre sans subir le moindre dégât. S'il ne revient pas dans le plan Matériel au bout de ce laps de temps, il essuie 1 point de dégâts par heure supplémentaire passée dans un plan élémentaire.

Personnages janns

Voici les traits raciaux des janns :

- +6 en Force, +4 en Dextérité, +2 en Constitution, +4 en Intelligence, +4 en Sagesse, +2 en Charisme
- Taille moyenne.
- La vitesse de base au sol d'un jann est de 9 mètres. Il dispose également d'une vitesse de vol de 6 mètres (parfaite).
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Dés de vie raciaux. Un jann débute avec six niveaux d'Extérieur, ce qui lui confère 6d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +6 et des bonus de base aux sauvegardes de Réflexes +5, Vigueur +5 et Volonté +5.

- Compétences raciales. Les niveaux d'Extérieur d'un jann lui donnent un nombre de points de compétence égal à $5 \times (8 + \text{modificateur d'Int})$. Ses compétences raciales sont Artisanat, Concentration, Déplacement silencieux, Détection, Équitation, Estimation, Évasion, Perception auditive et Psychologie.
- Dons raciaux. Les niveaux d'Extérieur d'un jann lui donnent trois dons. De plus, il reçoit Science de l'initiative en tant que don supplémentaire.
- Bonus d'armure naturelle de +1.
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). *Changement de taille*, pouvoirs magiques.
- Particularités (voir ci-dessus). *Changement de plan*, endurance élémentaire, résistance au feu (10), télépathie (30 m).
- *Langages*. D'office : commun. Supplémentaires : abyssal, aérien, aquatique, céleste, igné, infernal, terreux.
- *Classe de prédilection*. Roublard.
- *Ajustement de niveau*. +5.

Ghæle

Extérieur (Bien, Chaos, extraplanatoire) de taille M

Dés de vie : 10d8+20 (65 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases), vol 45 m (parfaite)

Classe d'armure : 25 (+1 Dex, +14 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 24 ; ou 14 (+1 Dex, +3 parade), contact 14, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +10/+17

Attaque : épée à deux mains +4 sainte (+21 corps à corps, 2d6+14/19–20) ; ou rayon de lumière (+11 contact à distance, 2d12)

Attaque à outrance : épée à deux mains +4 sainte (+21/+16 corps à corps, 2d6+14/19–20) ; ou 2 rayons de lumière (+11 contact à distance, 2d12)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques, sorts, regard

Particularités : aura de protection, don des langues, immunité contre l'électricité et la pétrification, réduction des dégâts (10/fer froid et Mal), résistance au feu et au froid (10), résistance à la magie (28), transformation, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +9, Vol +10

Caractéristiques : For 25, Dex 12, Con 15, Int 16, Sag 17, Cha 16

Compétences : Connaissances (deux au choix) +16, Concentration +15, Déplacement silencieux +14, Détection +16, Diplomatie +5, Discréption +14, Dressage +16, Équitation +16, Évasion +14, Maîtrise des cordes +1 (+3 pour ligoter), Perception auditive +16, Psychologie +16

Dons : Expertise du combat, Science de l'initiative, Science du croc-en-jambe, Science du désarmement

Environnement : un plan d'alignement chaotique bon

Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (3–5)

Facteur de puissance : 13

Trésor : pas de pièces, biens précieux normaux (x2), objets normaux

Alignement : toujours chaotique bon

Évolution possible : 11–15 DV (taille M), 16–30 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Un ghæle peut prendre la forme d'un globe de lumière multicolore large de 1,50 mètre. Les ghæles mesurent environ 1,80 mètre de haut et pèsent dans les 85 kg.

Ils parlent le céleste, l'infernal et le draconien et peuvent communiquer avec n'importe quelle créature grâce à leur don des langues.

Combat

Lorsqu'un ghæle décide de combattre, il le fait par confrontation directe et sans retenir ses coups (il déteste les approches subtiles ou insidieuses). Il se bat généralement sous forme humanoïde, en utilisant une incandescente épée à deux mains +4 sainte. S'il lui paraît souhaitable de privilégier la mobilité, il se transforme en globe de lumière et combat à l'aide de ses rayons.

Les armes naturelles du ghæle, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement chaotique et bon pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Pouvoirs magiques. *Aide, charme-monstre* (DD 17), *compréhension des langages, couleurs dansantes* (DD 14), *déguisement, détection de l'invisibilité, détection de pensées* (DD 15), *détection du Mal, dissipation de la magie, flamme éternelle, image accomplie* (DD 16), *immobilisation de monstre* (DD 18), *invisibilité suprême* (uniquement sur lui-même), *lumières dansantes, soins légers* (DD 14) et *téléportation suprême* (uniquement lui-

même et 25 kg d'objets) à volonté ; *éclair multiple* (DD 19), *mur de force* et *rayons prismatiques* (DD 20) 1 fois par jour. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Sorts. Sous forme humanoïde, le ghæle peut lancer des sorts divins comme un prêtre de niveau 14. Il peut choisir deux domaines parmi les suivants : Air, Bien, Chaos, Faune et Flore ou ceux de son dieu. Les DD de sauvegarde sont liés à la Sagesse.

Exemple de sorts de prêtre préparés (6/7/7/6/5/4/4/3 ; DD de sauvegarde 13 + niveau de sort) : niveau 0 : assistance divine, détection de la magie, lumière, résistance, soins superficiels, stimulant ; 1^{er} niveau : apaisement des animaux, bénédiction, bouclier de la foi, brume de dissimulation, faveur divine, sanctuaire ; 2^e niveau : aide, arme alignée, délivrance de la paralysie, endurance de l'ours, immobilisation d'animal*, restauration partielle, zone de vérité ; 3^e niveau : délivrance des malédictions, état gazeux*, lumière brûlante, lumière du jour, prière, respiration aquatique ; 4^e niveau : convocation d'alliés naturels (animaux)*, protection contre la mort, puissance divine, renvoi, restauration ; 5^e niveau : colonne de feu, contrôle des vents*, rappel à la vie, vision lucide ; 6^e niveau : bannissement, barrière de lames, éclair multiple*, guérison suprême ; 7^e niveau : métamorphose animale*, parole sacrée, convocation de monstres VII.*

* Sort de domaine. Domaines : Air et Faune.

Regard (Sur). Sous forme humanoïde uniquement. Tue les créatures maléfiques de 5 DV ou moins, portée 18 mètres, jet de Volonté DD 18 pour annuler. Même en cas de jet de sauvegarde réussi, la cible est affectée par l'équivalent du sort *terreur* pendant 2d10 rounds. Les créatures qui ne sont pas mauvaises (ou celles qui le sont mais ont plus de 5 DV) sont affectées par l'effet de *terreur* si elles ratent leur jet de Volonté (DD 18). Dans le cas contraire, le regard du ghæle ne leur fait rien. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Rayon de lumière (Ext). Sous forme de globe lumineux, le ghæle peut tirer des rayons de lumière (portée 90 mètres). Cette attaque ignore tous les type de réduction des dégâts.

Transformation (Sur). Le ghæle peut passer de sa forme d'humanoïde à celle de globe lumineux (et inversement) par une action simple. Sous forme humanoïde, il ne peut ni voler ni tirer des rayons de lumière. Par contre, il peut attaquer physiquement et faire appel à son attaque de regard, à ses pouvoirs magiques et à ses sorts. Sous forme de sphère lumineuse, il peut voler, projeter des rayons de lumière et utiliser ses pouvoirs magiques, mais pas se servir de son attaque de regard ni de ses sorts.

Le ghæle conserve la forme choisie aussi longtemps qu'il le souhaite. Ses transformations ne peuvent pas être dissipées et il ne change pas de forme en mourant. Par contre, le sort *vision lucide* révèle ses deux aspects simultanément, superposés l'un à l'autre.

Aura de protection (Sur). Toute créature à moins de 6 mètres du ghæle bénéficie d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un bonus de résistance de +4 aux jets de sauvegarde contre les attaques et effets créés par des créatures d'alignement mauvais. Cette aura combine par ailleurs les effets des sorts *cercle magique contre le Mal* et *globe d'invulnérabilité partielle*, chacun sur une zone de 6 mètres de rayon (niveau de lanceur de sorts égal au nombre de DV du ghæle). L'aura peut être dissipée, mais le ghæle n'a besoin que d'une action libre pour la réactiver dès son prochain tour de jeu. (Les bonus conférés par le cercle ne sont pas inclus dans le profil ci-dessus.)

Don des langues (Sur). Les ghæles peuvent converser avec toute créature parlant un langage, quel qu'il soit, comme s'ils bénéficiaient constamment du sort *don des langues* (niveau 14 de lanceur de sorts). Ce pouvoir fonctionne en permanence.

Girallon

Créature magique de taille G

Dés de vie : 7d10+20 (58 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), escalade 12 m

Classe d'armure : 16 (-1 taille, +3 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +7/+17

Attaque : griffes (+12 corps à corps, 1d4+6)

Attaque à outrance : 4 griffes (+12 corps à corps, 1d4+6), morsure (+7 corps à corps, 1d8+3)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : évaporation (2d4+9)

Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +7, Vol +5

Caractéristiques : For 22, Dex 17, Con 14, Int 2, Sag 12, Cha 7

Compétences : Déplacement silencieux +8, Détection +6, Escalade +14

Dons : Robustesse (x2), Volonté de fer

Environnement : forêts chaudes

Organisation sociale : solitaire ou groupe (5-8)

Facteur de puissance : 6

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 8–10 DV (taille G), 11–21 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Le girallon est un cousin surnaturel particulièrement féroce du gorille. Doté d'une force peu commune, il est agressif, sanguinaire et montre un grand instinct territorial.

Sur la terre ferme, il se déplace sur ses jambes et ses bras inférieurs. À l'âge adulte, il atteint presque 2,50 mètres de haut et est couvert d'une épaisse fourrure blanche. Il pèse environ 400 kg.

Combat

Le girallon attaque tout ce qui pénètre sur son territoire, même un autre membre de son espèce. Son incroyable agressivité explique entre autres qu'il n'en existe que très peu. Cela étant, il est capable de ruser au combat. S'il est seul, il se cache dans les branches d'un arbre, derrière d'épais fourrés ou sous un tas de feuilles mortes, ne laissant dépasser que son museau. Dès qu'il sent ou aperçoit une proie, il charge tel un taureau furieux. Il tente de s'emparer d'une créature suffisamment petite pour pouvoir l'emporter, et se replie dans les arbres avant que les compagnons de sa victime n'aient le temps de réagir. Si ses adversaires sont plus gros, il concentre toutes ses attaques sur un seul d'entre eux afin de l'éliminer en un minimum de temps.

Évention (Ext). Si le girallon réussit deux attaques de griffes sur un adversaire au cours du même round, il lui déchire violemment l'abdomen, occasionnant automatiquement 2d4+9 points de dégâts supplémentaires.

Compétences. Un girallon bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests d'Escalade et peut toujours choisir de faire 10 sur les tests d'Escalade, même s'il est pressé ou menacé.

Gnoll

Humanoïde (gnoll) de taille M

Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+1 naturelle, +2 armure de cuir clouté, +2 écu en acier), contact 10, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +1/+3

Attaque : hache d'armes (+3 corps à corps, 1d8+2/x3) ; ou arc court (+1 distance, 1d6/x3)

Attaque à outrance : hache d'armes (+3 corps à corps, 1d8+2/x3) ; ou arc court (+1 distance, 1d6/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +4, Vol +0

Caractéristiques : For 15, Dex 10, Con 13, Int 8, Sag 11, Cha 8

Compétences : Détection +3, Perception auditive +2

Dons : Attaque en puissance

Environnement : plaines chaudes

Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (2–5), bande (10–100 plus 50% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes et un chef de niveau 4–6) ou tribu (20–200 plus 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 1 ou 2 lieutenants de niveau 4–5, 1 chef de niveau 6–8 et 6–10 lions sanguinaires ; plus 1–3 trolls pour les repaires souterrains)

Facteur de puissance : 1

Trésor : normal

Alignement : généralement chaotique mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +1

Les gnolls sont des humanoïdes malfaits à tête de hyène qui vivent en tribus plus ou moins organisées.

La fourrure des gnolls va du roux terne au jaune sale.

Carnivores chassant de nuit, ils préfèrent traquer les créatures intelligentes, car ces dernières crient davantage quand elles sentent leur fin proche. Un gnoll fait 2,25 mètres de haut et pèse environ 150 kg.

Les gnolls parlent le gnoll.

Combat

Les gnolls aiment attaquer quand ils ont l'avantage du nombre, ce qui leur permet de déferler sur leurs adversaires et d'utiliser leur grande force physique pour les jeter à terre. Ils se battent sans discipline, sauf s'ils obéissent à un chef capable de se faire respecter, auquel cas ils conservent la place qui leur a été attribuée au sein

de la formation. S'ils n'ont pas l'habitude de poser des pièges, ils pratiquent souvent l'art de l'embuscade et essayent de prendre l'adversaire à revers ou en tenaille chaque fois que possible. En raison de leur bouclier, ils subissent un malus de -2 à leurs tests innés de Discréption, ce qui signifie qu'ils recherchent systématiquement des conditions extrêmement favorables pour tendre une embuscade (l'obscurité, d'épais fourrés, etc.).

Personnages gnolls

Voici les traits raciaux des gnolls :

- +4 en Force, +2 en Constitution, -2 en Intelligence, -2 en Charisme
- Taille moyenne.
- La vitesse de base au sol d'un gnoll est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Dés de vie raciaux. Un gnoll débute avec deux niveaux d'humanoïde, ce qui lui confère 2d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +1 et des bonus de base aux sauvegardes de Réflexes +3, Vigueur +0 et Volonté +0.
- Compétences raciales. Les niveaux d'humanoïde d'un gnoll lui donnent un nombre de points de compétence égal à 5 x (2 + modificateur d'Int). Ses compétences raciales sont Détection et Perception auditive.
- Dons raciaux. Les niveaux d'humanoïde d'un gnoll lui donnent un don.
- Bonus d'armure naturelle de +1.
- *Langages*. D'office : gnoll . Supplémentaires : commun, draconique, elfe, gobelin, orque.
- *Classe de prédition*. Rôdeur.
- *Ajustement de niveau*. +1.

Gnome

	Gnome, homme d'armes de niveau 1	Svirlfnebelin, homme d'armes de niveau 1
Dés de vie :	Humanoïde (gnome) de taille P 1d8+2 (6 pv)	Humanoïde (gnome) de taille P 1d8+4 (8 pv)
Initiative :	+0	+1
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases)	4,50 m en crevice (3 cases), vitesse de base 6 m
Classe d'armure :	16 (+1 taille, +4 chemise de mailles, +1 rondache), contact 11, pris au dépourvu 16	23 (+1 taille, +1 Dex, +4 esquive, +6 crevice, +1 targe), contact 16, pris au dépourvu 18
Attaque de base/lutte :	+1/-3	+1/-3
Attaque :	épée longue (+2 corps à corps, 1d6/19–20) ; ou arbalète légère (+3 distance, 1d6/19–20)	pic de guerre lourd (+2 corps à corps, 1d4/x4) ; ou arbalète légère (+3 distance, 1d6/19–20)
Attaque à outrance :	épée longue (+2 corps à corps, 1d6/19–20) ; ou arbalète légère (+3 distance, 1d6/19–20)	pic de guerre lourd (+2 corps à corps, 1d4/x4) ; ou arbalète légère (+3 distance, 1d6/19–20)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	—	pouvoirs magiques
Particularités :	traits des gnomes	résistance à la magie (12), traits des gnomes, traits des svirlfnebelins
Jets de sauvegarde :	Réf +0, Vig +3, Vol –1	Réf +3, Vig +5, Vol +2
Caractéristiques :	For 11, Dex 11, Con 14, Int 10, Sag 9, Cha 8	For 11, Dex 13, Con 12, Int 10, Sag 11, Cha 4
Compétences :	Détection +1, Discréption +3, Perception auditive +1	Détection +2, Discréption +2, Perception auditive +2
Dons :	Arme de prédition (épée longue)	Robustesse
Environnement :	forêts tempérées (Gnomes des forêts ; forêts tempérées)	souterrains
Organisation sociale :	groupe (2–4), troupe (11–20 plus 2 lieutenants de niveau 3 et 1 chef de niveau 3–6) ou bande (30–50 plus 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 5 lieutenants de niveau 5, 3 capitaines de niveau 7 et 2–5 gloutons sanguinaires)	groupe (2–4), troupe (11–20 plus 2 lieutenants de niveau 3 et 1 chef de niveau 3–6) ou bande (30–50 plus 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 5 lieutenants de niveau 5, 3 capitaines de niveau 7 et 2–5 élémentaires de la Terre de taille M)
Facteur de	1/2	1

puissance :		
Trésor :	normal	normal
Alignement :	généralement neutre bon	généralement neutre
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+0	+3

Les gnomes mesurent entre 90 centimètres et 1,10 mètre de haut, pour un poids avoisinant les 20 kg. Ils ont la peau bronzée ou brun-roux et les cheveux clairs. Leurs yeux peuvent prendre n'importe quelle teinte de bleu. Les hommes arborent souvent une barbe courte et taillée avec soin. Ils s'habillent généralement de cuir ou de tissus couleur terre, qu'ils décorent de broderies complexes ou de bijoux de qualité. Ils deviennent adultes à 40 ans et ont une espérance de vie moyenne de 350 ans, même si certains approchent parfois les cinq siècles.

Ils parlent leur propre langue. Ceux qui s'éloignent de chez eux (le plus souvent en tant qu'aventuriers, marchands ou rétameurs ambulants) connaissent également le commun, tandis que les combattants chargés de défendre leur communauté apprennent généralement le gobelin.

La plupart des gnomes rencontrés en dehors de chez eux sont des hommes d'armes.

Combat

Les gnomes préfèrent se défendre grâce à leurs ruses et leurs illusions plutôt que d'affronter leurs adversaires en face. Ils aiment mieux les envoyer sur une fausse piste ou les plonger dans l'embarras pour les inciter à repartir (sauf s'il s'agit de kobolds ou de gobelinoïdes, auquel cas les gnomes savent se montrer meurtriers). Chaque fois qu'ils le peuvent, les gnomes tendent des embuscades, posent des pièges et se servent de leurs illusions pour prendre l'avantage.

Traits des gnomes (Ext). Les gnomes bénéficient des traits raciaux suivants.

- +2 en Constitution, -2 en Force.
- Petite taille. Bonus de +1 à la classe d'armure, bonus de +1 aux jets d'attaque, bonus de +4 aux tests de Discréption, malus de -4 aux tests de lutte. Le poids transportable et la charge qu'ils peuvent soulever correspondent à 75 % de ceux des créatures de taille M.
- La vitesse de base au sol d'un gnome est de 6 mètres.
- Vision nocturne.
- *Armes familières.* Les gnomes peuvent considérer le marteau-piolet gnome comme une arme de guerre plutôt que comme une arme exotique.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les illusions.
- Bonus de +1 au DD du jet de sauvegarde contre tous les sorts de l'école des illusions lancés par un gnome. Ce bonus se cumule avec les autres bonus du même genre, comme celui d'École de prédilection.
- Bonus racial de +1 au jet d'attaque contre les kobolds et les gobelinoïdes (gobelins, hogobelins et gobelours).
- Bonus d'esquive de +4 contre les créatures appartenant au type géant (comme les ogres, les trolls et les géants de collines).
- Bonus racial de +2 aux tests de Perception auditive.
- Bonus racial de +2 aux tests d'Artisanat (alchimie).
- *Langues.* D'office : commun et gnome. Supplémentaires : draconien, elfe, géant, gobelin, nain et orque.
- *Pouvoirs magiques.* Communication avec les animaux (animaux fouisseurs uniquement) 1 fois par jour. Les gnomes ayant au moins 10 en Charisme ont aussi les pouvoirs magiques suivants : lumières dansantes, prestidigitation et son imaginaire 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts de 1, DD des jets de sauvegarde de 10 + le modificateur de Cha du gnome + le niveau du sort.
- *Classe de prédilection.* Barde.
- *Ajustement de niveau.* +0.

L'homme d'armes gnome présenté ci-dessus disposait des valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux: For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

Autres races de gnomes

La description précédente concerne les gnomes des roches, qui sont de loin les plus nombreux. Il existe également deux autres grandes races de gnomes, qui diffèrent sensiblement des précédents.

Gnomes des forêts

Plus petits que les autres gnomes, ils mesurent entre 60 et 75 centimètres et ressemblent par ailleurs à leurs cousins. Leur peau est gris-vert ou a la teinte de l'écorce des arbres. Ils ont les cheveux sombres et les yeux bleus, verts ou noisette. Leur espérance de vie avoisine les 500 ans.

Traits des gnomes des forêts (Ext). Sauf précision contraire, ces traits s'ajoutent à ceux des gnomes des roches.

- *Passage sans trace (Sur).* Dès la naissance, les gnomes des forêts ont la faculté de se déplacer en forêt sans laisser de traces de leur passage, comme s'ils employaient le sort *passage sans trace* (uniquement sur lui-même, par une action libre ; niveau de lanceur de sorts égal aux niveaux de classe du gnome).
- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les kobolds et les gobelinoïdes, les orques et les humanoïdes reptiliens.
- *Langues.* D'office : gnome, elfe, sylvestre et un langage extrêmement simpliste leur permettant de communiquer quelques concepts de base aux animaux de la forêt (cela remplace le pouvoir de *communication avec les animaux* du gnome des roches). Supplémentaires : commun, draconien, elfe, géant, gobelin, nain et orque. Ce trait remplace les langues d'office et supplémentaires des gnomes des roches.
- Bonus racial de +4 aux tests de Discrédition, qui passe à +8 dans les régions boisées.

Svirlnebelins

La légende veut que les svirlnebelins, ou gnomes des profondeurs, habitent dans de gigantesques cités bâties dans les entrailles de la terre.

Seuls les hommes sont chauves, les femmes ayant des cheveux gris et filasse. Ils vivent environ 250 ans.

Les svirlnebelins parlent le gnome, le commun et le commun des Profondeurs.

Traits des svirlnebelins (Ext). Sauf précision contraire, ces traits s'ajoutent à ceux des gnomes des roches.

- -2 en Force, +2 en Dextérité, +2 en Sagesse, -4 en Charisme. (Ces ajustements remplacent ceux des gnomes des roches.)

• *Connaissance de la pierre.* Les svirlnebelins bénéficient d'un bonus racial de +2 à tous les tests de Fouille visant à remarquer que la roche a été travaillée de manière inhabituelle. Un svirlnebelin approchant à 3 mètres ou moins de l'endroit travaillé a droit à un test de Fouille automatique comme s'il était en train de fouiller activement, et il peut utiliser cette compétence comme un roublard pour détecter les pièges intégrés à la roche. Il sait également à tout instant à quelle profondeur il se trouve sous terre, de même qu'un humain distingue sans réfléchir le haut du bas.

- Vision dans le noir sur 36 mètres et vision nocturne.

- Résistance à la magie de 11 + niveaux de classe.

• Bonus racial de +2 à tous les jets de sauvegarde (inclus dans les valeurs du profil présent ci-dessus). Ce trait remplace le bonus racial des gnomes des roches contre les illusions.

• Bonus d'esquive de +4 contre toutes les créatures (inclus dans les valeurs du profil présent ci-dessus). Ce trait remplace le bonus d'esquive des gnomes des roches contre les géants.

• *Langues.* D'office : commun, commun des Profondeurs et gnome. Supplémentaires : draconien, elfe, géant, gobelin, nain, orque et terreux. Ce trait remplace les langues d'office et supplémentaires des gnomes des roches.

• *Pouvoirs magiques. Cécité/surdité* (typiquement DD 13), *déguisement* et *flou* 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts égal aux niveaux de classe du svirlnebelin. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme et incluent un bonus racial de +4. Ce trait remplace les pouvoirs magiques des gnomes des roches.

• *Antidétection (Sur).* Les svirlnebelins sont protégés en permanence par l'équivalent du sort *antidétection* (niveau de lanceur de sorts égal aux niveaux de classe du svirlnebelin).

• Bonus racial de +2 aux tests de Discrédition, bonus qui passe à +4 sous terre.

• *Classe de prédilection.* Roublard. Ce trait remplace la classe de prédilection des gnomes des roches.

• Ajustement de niveau. +3.

L'homme d'armes svirlnebelin présenté ci-dessus disposait des valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux: For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

Facteur de puissance. Les svirlnebelins dotés de niveaux de classe de PNJ présentent un FP égal à leur niveau global. Les svirlnebelins dotés de niveaux de classe de PJ ont un FP égal à leur niveau global +1.

Gobelins

Gobelins, homme d'armes de niveau 1

Humanoïde (gobelinoïde) de taille P

Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+1 taille, +1 Dex, +3 armure de cuir, +1 rondache), contact 12, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +1/-3

Attaque : morgenstern (+2 corps à corps, 1d6) ; ou javeline (+3 distance, 1d4)

Attaque à outrance : morgenstern (+2 corps à corps, 1d6) ; ou javeline (+3 distance, 1d4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +3, Vol -1

Caractéristiques : For 11, Dex 13, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux +5, Détection +2, Discréption +5, Équitation +4, Perception auditive +2

Dons : Vigilance

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : groupe (4–9), bande (10–100 plus 100% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes et un chef de niveau 4–6), troupe de guerre (10–24 montés sur des worgs) ou tribu (40–400 plus 100% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 1 ou 2 lieutenants de niveau 4–5, 1 chef de niveau 6–8, 10–24 worgs et 2–4 loups sanguinaires)

Facteur de puissance : 1/3

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +0

Les gobelins mesurent entre 90 cm et 1,10 m de haut et pèsent environ 22 kg. Leurs yeux, qui semblent dénués d'intelligence, vont du rouge au jaune. La couleur de leur peau va du jaune au rouge sombre, en passant par tous les tons orangés. Généralement, tous les membres d'une même tribu sont de la même couleur. Ils portent des vêtements de cuir sombre, étant plutôt attirés par les teintes ternes et sales.

Ils parlent le gobelin, et ceux qui ont au moins 12 en Intelligence connaissent également le commun.

La plupart des gobelins rencontrés en dehors de leur repaire sont des hommes d'armes.

Combat

Perpétuellement malmenés par les créatures plus fortes et plus grandes qu'eux, les gobelins ont appris à tirer le meilleur parti de leurs rares avantages : le nombre et la sournoiserie. Le concept de combat loyal n'a aucun sens pour eux. Ils ont une préférence marquée pour les embuscades, les coups bas, l'attaque de masse et tous les autres avantages qu'ils peuvent se procurer.

Peu aptes à comprendre la stratégie, ce sont par nature des couards qui ont tendance à s'enfuir dès que la situation menace de tourner à leur désavantage. Mais pour peu qu'ils soient bien encadrés, ils peuvent exécuter des plans complexes et leur grand nombre constitue alors un redoutable avantage.

Compétences. Les gobelins bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et d'Équitation. Les cavaliers gobelins, qui montent des worgs, choisissent généralement le don Combat monté au lieu de Vigilance, ce qui réduit leurs modificateurs de Détection et de Perception auditive de +3 à +1.

L'homme d'armes gobelin présenté ci-dessus disposait des valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

Facteur de puissance. Les gobelins dotés de niveaux de classe de PNJ présentent un FP égal à leur niveau global -2.

Personnages gobelins

Traits des gobelins (Ext). Voici les traits raciaux des gobelins.

- -2 en Force, +2 en Dextérité, -2 en Charisme.
- Petite taille. Bonus de +1 à la classe d'armure, bonus de +1 aux jets d'attaque, bonus de +4 aux tests de Discréption, malus de -4 aux tests de lutte. Le poids transportable et la charge qu'ils peuvent soulever correspondent à 75 % de ceux des créatures de taille M.
- La vitesse de base au sol d'un gobelin est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et Équitation.
- *Langues.* D'office : commun et gobelin. Supplémentaires : draconien, elfe, gnoll, géant et orque.
- *Classe de prédilection.* Roublard.
- *Ajustement de niveau.* +0.

Gobelours

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M

Dés de vie : 3d8+3 (16 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 17 (+1 Dex, +3 naturelle, +2 armure de cuir, +1 rondache en bois), contact 11, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +2/+4

Attaque : morgenstern (+5 corps à corps, 1d8+2) ; ou javeline (+3 distance, 1d6+2)

Attaque à outrance : morgenstern (+5 corps à corps, 1d8+2) ; ou javeline (+3 distance, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +2, Vol +1

Caractéristiques : For 15, Dex 12, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 9

Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +4, Discréption +4, Escalade +3, Perception auditive +4

Dons : Arme de prédilection (morgenstern), Vigilance

Environnement : montagnes tempérées

Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou bande (11–20 plus 150% de non-combattants, 2 sergents de niveau 2 et 1 chef de niveau 2–5)

Facteur de puissance : 2

Trésor : normal

Alignement : généralement chaotique mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +1

Ils parlent le gobelin et le commun.

Combat

Les gobelours préfèrent tendre des embuscades chaque fois qu'ils en ont l'occasion. Lorsqu'ils chassent, ils envoient généralement des éclaireurs en reconnaissance. Si ceux-ci repèrent des proies, ils reviennent chercher des renforts auprès du groupe principal. Les gobelours attaquent toujours de manière coordonnée et leur sens tactique est bien réel, même s'ils sont incapables de faire preuve de génie.

Compétences. Les gobelours bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux.

Personnages gobelours

Voici les traits raciaux des gobelours :

- +4 en Force, +2 en Dextérité, +2 en Constitution, -2 en Charisme
- Taille moyenne.
- La vitesse de base au sol d'un gobelour est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Dés de vie raciaux. Un gobelour débute avec trois niveaux d'humanoïde, ce qui lui confère 3d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +2 et des bonus de base aux sauvegardes de Réflexes +3, Vigueur +1 et Volonté +1.
- Compétences raciales. Les niveaux d'humanoïde d'un gobelour lui donnent un nombre de points de compétence égal à $6 \times (2 + \text{modificateur d'Int})$. Ses compétences raciales sont Déplacement silencieux, Détection, Discréption, Escalade et Perception auditive.
- Dons raciaux. Les niveaux d'humanoïde d'un gobelour lui donnent deux dons.
- Bonus d'armure naturelle de +3.
- Bonus racial de +4 sur les tests de Déplacement silencieux.
- *Langages.* D'office : commun, gobelin. Supplémentaires : draconique, elfe, géant, gnoll, orque.
- *Classe de prédilection.* Roublard.
- *Ajustement de niveau.* +1.

Golem

Les golems sont de puissants automates créés par magie. Leur fabrication exige l'utilisation de sorts puissants et la maîtrise des forces élémentaires.

Chaque golem est animé par un esprit origininaire du plan de la Terre. Le processus de création lie l'esprit au corps artificiel et le fait passer sous la coupe du créateur du golem.

Combat

Les golems sont des adversaires tenaces dotés d'une force inouïe. Incapables de penser par eux-mêmes, ils ne peuvent qu'obéir aux ordres de leur créateur. Ils suivent à la lettre les instructions reçues et ne peuvent pas faire preuve du moindre sens tactique. Totalement dénués d'émotions, ils ne répondent jamais aux provocations.

Le créateur du golem peut le commander s'il se trouve à 18 mètres ou moins de lui et si le golem peut le voir et l'entendre. Si on ne lui donne pas de nouvelles instructions, le golem fait de son mieux pour accomplir les dernières qu'il a reçues (mais il se défend systématiquement en cas d'attaque). Si son créateur doit s'absenter, il

peut lui laisser un programme simple définissant ses actions, comme par exemple « Reste ici et attaque toutes les créatures que tu verras approcher » (ou seulement certaines races de créatures), « Sonne le gong et attaque », etc. Le créateur du golem peut lui ordonner d’obéir à une autre personne (qui pourra elle-même placer le golem sous les ordres d’une autre personne, et ainsi de suite), mais le créateur du golem peut toujours reprendre le contrôle de sa création en ordonnant au golem de lui obéir à lui seul.

Immunité contre la magie (Ext). Quel que soit leur type, les golems sont immunisés contre tous les effets magiques et surnaturels, exception faite de ceux qui sont mentionnés dans la description de chacun.

Création

Le coût de création mentionné pour chaque golem comprend le coût du corps et celui des matériaux, ingrédients et composantes matérielles utilisés au cours du processus de création. La création d’un golem se déroule essentiellement comme celle d’un objet magique quelconque. Cependant, le corps du golem comprend des composantes matérielles coûteuses nécessitant certaines préparations. Le créateur peut s’en charger lui-même ou faire appel à un spécialiste. Quelle que soit l’option choisie, le concepteur du corps doit maîtriser la compétence nécessaire, laquelle varie en fonction du type de golem.

Au terme du rituel, le personnage perd les PX indiqués. Le dernier jour, il doit lancer tous les sorts mentionnés dans le processus de création du golem. Il doit absolument les jeter lui-même, mais peut le faire à partir de parchemins et autres objets.

Le profil d’un golem en tant qu’objet magique (NLS ou niveau de lanceur de sorts, conditions de dons et de sorts, prix de vente, coût de création) est fourni à la fin de la description de chaque type de golem.

Note. Le prix de vente d’un golem évolué (un golem ayant plus de DV que la version de base donnée en profil) augmente de 5 000 po par DV supplémentaire, plus 50 000 po si le golem change de catégorie de taille. Le coût en PX de création du golem est égal à 1/25 de son prix de vente moins le coût des matériaux spéciaux.

Golem d’argile

Créature artificielle de taille G

Dés de vie : 11d10+30 (90 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d’armure : 22 (-1 taille, -1 Dex, +14 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 22

Attaque de base/lutte : +8/+19

Attaque : coup (+14 corps à corps, 2d10+7 et blessure maudite)

Attaque à outrance : 2 coups (+14 corps à corps, 2d10+7 et blessure maudite)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : blessure maudite, folie dévastatrice

Particularités : créature artificielle, immunité contre la magie, rapidité, réduction des dégâts (10/adamantium et contondant), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +3, Vol +3

Caractéristiques : For 25, Dex 9, Con —, Int —, Sag 11, Cha 1

Compétences : —

Dons : —

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-4)

Facteur de puissance : 10

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 12-18 DV (taille G), 19-33 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Le golem d’argile a un corps humanoïde modelé dans l’argile.

Il ne porte rien d’autre qu’une sorte de pagne en métal ou en cuir rigide.

Un golem d’argile est incapable de parler ou même d’émettre le moindre son. Sa démarche est lente et maladroite.

Combat

Le golem d’argile est un combattant efficace grâce à ses immunités et à son pouvoir de rapidité.

Blessures maudites (Ext). Les blessures infligées par le golem d’argile ne guérissent pas naturellement et résistent aux soins magiques. Un personnage lançant un sort d’invocation (guérison) sur la victime d’une blessure maudite doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts de DD 26 ou le sort n’a aucun effet sur sa cible.

Folie dévastatrice (Ext). En situation de combat, il y a 1% de chances par round (cumulables) que l'esprit élémentaire animant le golem devienne fou furieux. Dans ce cas, le golem se met à tout détruire autour de lui, attaquant la plus proche créature ou pulvérisant les objets voisins s'il n'y a aucun être vivant à proximité. Une fois qu'il a tout dévasté, il s'en va ravager plus loin. Une fois que le golem échappe à l'emprise de son créateur, il est impossible d'en reprendre le contrôle.

Immunité contre la magie (Ext). Ce golem est immunisé contre tous les sorts ou pouvoirs magiques affectés par la résistance à la magie. De plus, certains sorts et effets spécifiques affectent différemment la créature. Le golem d'argile n'a droit à aucun jet de sauvegarde contre ces sorts. Voici les sorts et leurs effets :

Un sort de *glissement de terrain* lui inflige 3d12 points de dégâts et l'oblige à reculer de 36 mètres.

Un sort de *désintégration* lui occasionne 1d12 points de dégâts et le ralentit (comme s'il subissait l'effet du sort *lenteur*) pendant 1d6 rounds.

Un sort de *tremblement de terre* lancé directement sur le golem lui inflige 5d10 points de dégâts et l'empêche de bouger pendant le round en cours.

Les attaques magiques infligeant des dégâts d'acide au golem d'argile lui rendent 1 point de vie tous les 3 points de dégâts qu'elles devraient normalement infliger. Si le nombre de points de vie rendus dépasse le total maximal du golem, l'excédent est converti en points de vie temporaires. Par exemple, un golem d'argile touché par une souffle de dragon noir devant infliger 22 points de dégâts récupérera en fait 7 points de vie. Un golem d'argile ne joue jamais de jet de sauvegarde contre les attaques qui infligent des dégâts d'acide.

Rapidité (Sur). Après 1 round de combat minimum, le golem peut devenir plus rapide (1 fois par jour, action libre). Ce pouvoir est semblable au sort *rapidité*, sauf que son effet ne dure que 3 rounds.

Création

Le corps de ce golem doit être taillé dans un bloc d'argile d'au moins 500 kg, sur lequel on applique des poudres et des huiles rares, qui coûtent en tout 1 500 po. La fabrication du corps requiert un test d'Artisanat (sculpture) ou Artisanat (poterie) assorti d'un DD de 15.

NLS 11 ; Création de créature artificielle, niveau 11 de lanceur de sorts, *animation d'objets, communion, résurrection* ; Prix 40 000 po ; Coût 21 500 po + 1 540 PX.

Golem de chair

Créature artificielle de taille G

Dés de vie : 9d10+30 (79 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 18 (-1 taille, -1 Dex, +10 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +6/+15

Attaque : coup (+10 corps à corps, 2d8+5)

Attaque à outrance : 2 coups (+10 corps à corps, 2d8+5)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : folie dévastatrice

Particularités : créature artificielle, immunité contre la magie, réduction des dégâts (5/adamantium), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +3, Vol +3

Caractéristiques : For 21, Dex 9, Con —, Int —, Sag 11, Cha 1

Compétences : —

Dons : —

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-4)

Facteur de puissance : 7

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 10-18 DV (taille G), 19-27 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Le golem de chair est une abomination constituée de morceaux de cadavres cousus les uns aux autres.

Il sent la mort, à tel point que les animaux refusent de suivre sa piste. Il porte les vêtements donnés par son créateur, lesquels se résument généralement à un pantalon en lambeaux. Il ne possède aucune richesse ou arme. Incapable de parler, il peut tout de même émettre une sorte de gémissement terrifiant. Il se déplace par à-coups, comme s'il ne contrôlait pas pleinement son corps. Il mesure 2,50 mètres et pèse près de 250 kg.

Incordable de parler, il peut tout de même émettre une sorte de gémissement terrifiant. Il se déplace par à-coups, comme s'il ne contrôlait pas pleinement son corps.

Combat

La faible CA du golem de chair en fait un piètre adversaire au combat, encore que ses poings puissants lui permettent généralement de balayer les adversaires démunis d'armes en adamantium. Par contre, il devient terrifiant s'il est soutenu par un allié capable de lancer des attaques électriques.

Folie dévastatrice (Ext). En situation de combat, il y a 1% de chances par round (cumulables) que l'esprit élémentaire animant le golem devienne fou furieux. Dans ce cas, le golem se met à tout détruire autour de lui, attaquant la plus proche créature ou pulvérisant les objets voisins s'il n'y a aucun être vivant à proximité. Une fois qu'il a tout dévasté, il s'en va ravager plus loin. Si le créateur du golem se trouve à 18 mètres ou moins, il peut essayer d'en reprendre le contrôle en s'exprimant d'une voix ferme, ce qui nécessite un test de Charisme (DD 19). Une fois que le golem s'est reposé pendant 1 minute, ses chances de se laisser emporter par la folie dévastatrice retombent à 0%.

Immunité contre la magie (Ext). Ce golem est immunisé contre tous les sorts ou pouvoirs magiques affectés par la résistance à la magie. De plus, certains sorts et effets spécifiques affectent différemment la créature. Voici les sorts et leurs effets :

Les attaques magiques de feu ou de froid le ralentissent (comme s'il subissait l'effet du sort *lenteur*) pendant 2d6 rounds, sans jet de sauvegarde.

Les attaques magiques infligeant des dégâts d'électricité neutralisent cette lenteur passagère et lui rendent 1 point de vie tous les 3 points de dégâts qu'elles devraient normalement infliger. Si le nombre de points de vie rendus dépasse le total maximal du golem, l'excédent est converti en points de vie temporaires. Par exemple, un golem de chair touché par un *éclair* infligeant 11 points de dégâts récupérera en fait 3 points de vie. Le golem ne joue jamais de jet de sauvegarde contre les attaques électriques.

Création

Les différentes parties du golem de chair doivent provenir de cadavres humains en bon état de conservation. L'assemblage requiert un minimum de six corps : un pour chaque membre, un pour le torse et la tête, et le dernier pour le cerveau. Parfois, il peut être nécessaire d'en utiliser davantage. Des onguents spéciaux sont nécessaires, qui coûtent 500 po. La création d'un golem de chair nécessite de lancer un sort appartenant au registre du Mal.

L'assemblage des morceaux de cadavres requiert un test d'Artisanat (maroquinerie) ou de Premiers secours de DD 13.

NLS 8 ; Création de créature artificielle, niveau 8 de lanceur de sorts, *animation des morts, force de taureau, quête, souhait limité* ; Prix 20 000 po ; Coût 10 500 po + 780 PX.

Golem de fer

Créature artificielle de taille G

Dés de vie : 18d10+30 (129 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 30 (-1 taille, -1 Dex, +22 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 30

Attaque de base/lutte : +12/+28

Attaque : coup (+23 corps à corps, 2d10+11)

Attaque à outrance : 2 coups (+23 corps à corps, 2d10+11)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : souffle

Particularités : créature artificielle, immunité contre la magie, réduction des dégâts (15/adamantium), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +6, Vol +6

Caractéristiques : For 33, Dex 9, Con —, Int —, Sag 11, Cha 1

Compétences : —

Dons : —

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-4)

Facteur de puissance : 13

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 19-24 DV (taille G), 25-54 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Un golem de fer a un corps humanoïde entièrement en fer.

Tout comme le golem de pierre, on peut lui donner l'apparence souhaitée, même s'il donne généralement l'impression d'être revêtu d'une armure. Sa finition est bien meilleure que celle du golem de pierre. Il est parfois armé d'une épée courte.

Un golem de fer fait 3,60 mètres de haut et pèse environ 2,5 tonnes.

Incapable de parler ou d'émettre le moindre son, il ne dégage pas non plus d'odeur. Il se déplace lentement, mais d'une démarche souple. Chacun de ses pas fait trembler le sol, sauf quand il marche sur une surface solide et bénéficiant d'une bonne assise (pierre brute, etc.).

Combat

Le golem de fer est un adversaire redoutable. Ses coups incroyablement précis provoquent des dégâts terrifiants. Cependant, bien que presque invulnérable, il peut être transformé en vulgaire tas de rouille par un oxydeur.

Souffle (Sur). Nuage de gaz empoisonné, cube de 3 mètres d'arête devant le golem, se dissipe au bout de 1 round, action libre utilisable tous les 1d4+1 rounds, jet de Vigueur (DD 17) ; effet initial : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 3d4 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Immunité contre la magie (Ext). Ce golem est immunisé contre tous les sorts et pouvoirs magiques affectés par la résistance à la magie. De plus, certains sorts et effets spécifiques affectent différemment la créature. Voici les sorts et leurs effets :

Les attaques magiques infligeant des dégâts d'électricité le ralentissent (comme s'il subissait l'effet du sort *lenteur*) pendant 3 rounds, sans jet de sauvegarde.

Les attaques magiques infligeant des dégâts de feu neutralisent cette lenteur passagère et lui rendent 1 point de vie tous les 3 points de dégâts qu'elles devraient normalement infliger. Si le nombre de points de vie rendus dépasse le total maximal du golem, l'excédent est converti en points de vie temporaires. Par exemple, un golem de fer touché par une *boule de feu* infligeant 18 points de dégâts récupérera en fait 6 points de vie. Le golem de fer ne joue jamais de jet de sauvegarde contre les attaques de type feu.

Le golem de fer est affecté normalement par toutes les attaques provoquant la corrosion, comme le sort *rouille* et le contact d'un oxydeur.

Création

Le corps du golem doit être sculpté dans le fer le plus pur (2,5 tonnes minimum), fondu avec des teintures et des mixtures rares, coûtant un total de 10 000 po. Sa fabrication requiert un test d'Artisanat (fabrication d'armures) ou Artisanat (fabrication d'armes) de DD 20.

NLS 16 ; Création de créature artificielle, niveau 16 de lanceur de sorts, *brume mortelle, métamorphose universelle, quête, souhait limité* ; Prix 150 000 po ; Coût 80 000 po + 5 600 PX.

Golem de pierre

Golem de pierre

Créature artificielle de taille G

Dés de vie : 14d10+30 (107 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 26 (-1 taille, -1 Dex, +18 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 26

Attaque de base/lutte : +10/+23

Attaque : coup (+18 corps à corps, 2d10+9)

Attaque à outrance : 2 coups (+18 corps à corps, 2d10+9)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : lenteur

Particularités : créature artificielle, immunité contre la magie, réduction des dégâts (10/adamantium), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +4, Vol +4

Caractéristiques : For 29, Dex 9, Con —, Int —, Sag 11, Cha 1

Compétences : —

Dons : —

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-4)

Facteur de puissance : 11

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 15-21 DV (taille G), 22-42 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Un golem de pierre a un corps humanoïde entièrement en pierre.

Le golem de pierre mesure 2,70 mètres et pèse 1 tonne. Son corps de pierre grossièrement taillée peut avoir un aspect variable, selon les souhaits de son créateur. Par exemple, il peut donner l'impression de porter une cuirasse frappée d'un symbole particulier, ou avoir les bras couverts de motifs étranges.

Combat

Extrêmement puissant et difficile à blesser, le golem de pierre est un redoutable adversaire.

Lenteur (Sur). Le golem de pierre peut utiliser ce pouvoir, semblable au sort *lenteur*, tous les 2 rounds par une action libre. L'effet a une portée de 3 mètres et une durée de 7 rounds, il est annulé par un jet de Volonté réussi (DD 17). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Immunité contre la magie (Ext). Ce golem est immunisé contre tous les sorts et pouvoirs magiques affectés par la résistance à la magie. De plus, certains sorts et effets spécifiques affectent différemment la créature. Voici les sorts et leurs effets :

Un sort de *transmutation de la pierre en boue* le ralentit (comme s'il subissait l'effet du sort *lenteur*) pendant 2d6 rounds, sans jet de sauvegarde, tandis que *transmutation de la boue en pierre* lui permet de récupérer tous les points de vie perdus.

Sans modifier son organisme, *transmutation de la pierre en chair* annule sa réduction des dégâts et son immunité à la magie pendant 1 round entier.

Création

Le corps du golem est taillé à partir d'un bloc de roche dure (granit ou autre) d'un poids minimal de 1,5 tonne.

La pierre doit être d'une qualité exceptionnelle et coûte 5 000 po. Sa fabrication nécessite un test d'Artisanat (sculpture) ou Artisanat (maçonnerie) de DD 17.

NLS 14 ; Création de créature artificielle, niveau 14 de lanceur de sorts, *quête, symbole d'étourdissement, zone d'antimagie* ; Prix 90 000 po ; Coût 50 000 po + 3 400 PX.

Gorgone

Créature magique de taille G

Dés de vie : 8d10+40 (85 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 20 (-1 taille, +11 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +8/+17

Attaque : cornes (+12 corps à corps, 1d8+7)

Attaque à outrance : cornes (+12 corps à corps, 1d8+7)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : piétinement (1d8+7), souffle

Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +11, Vol +5

Caractéristiques : For 21, Dex 10, Con 21, Int 2, Sag 12, Cha 9

Compétences : Détection +8, Perception auditive +9

Dons : Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (3–4) ou troupeau (5–13)

Facteur de puissance : 8

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 9–15 DV (taille G), 16–24 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Elle fait plus de 1,80 mètre au garrot et 2,50 mètres de long. Elle pèse environ 2 tonnes.

Extrêmement agressive, elle attaque les intrus à vue et fait tout son possible pour les pétrifier, les piétiner ou les empaler sur ses cornes. Il est impossible de la calmer, et plus encore de la domestiquer.

Combat

Si elle en a l'occasion, la gorgone commence toujours le combat en chargeant ses adversaires.

Souffle (Sur). Cône de 18 mètres de long, tous les 1d4 rounds (mais pas plus de 5 fois par jour), pétrification permanente, jet de Vigueur DD 19 pour annuler. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Piétinement (Ext). Jet de Réflexes DD 19 pour demi-dégâts. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

Goule

	Goule	Blême
Dés de vie :	Mort-vivant de taille M	Mort-vivant de taille M
Initiative :	2d12 (13 pv)	4d12+3 (29 pv)
Vitesse de déplacement :	+2	+3
Classe d'armure :	9 m (6 cases)	9 m (6 cases)
Attaque de base/lutte :	14 (+2 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12 +1/+2	17 (+3 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14 +2/+5
Attaque :	morsure (+2 corps à corps, 1d6+1 et paralysie)	morsure (+5 corps à corps, 1d8+3 et paralysie)
Attaque à outrance :	morsure (+2 corps à corps, 1d6+1 et paralysie), 2 griffes (+0 corps à corps, 1d3 et paralysie)	morsure (+5 corps à corps, 1d8+3 et paralysie), 2 griffes (+3 corps à corps, 1d4+1 et paralysie)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	fièvre des goules, paralysie	fièvre des goules, paralysie, puanteur
Particularités :	mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m)	mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +2, Vig +0, Vol +5	Réf +4, Vig +1, Vol +6
Caractéristiques :	For 13, Dex 15, Con —, Int 13, Sag 14, Cha 16	For 17, Dex 15, Con —, Int 13, Sag 14, Cha 16
Compétences :	Déplacement silencieux +6, Détection +7, Discréption +6, Équilibre +6, Escalade +5, Saut +5	Déplacement silencieux +8, Détection +8, Discréption +8, Équilibre +7, Escalade +9, Saut +9
Dons :	Attaques multiples	Attaques multiples, Robustesse
Environnement :	quelconque (Lacédon : milieu aquatique)	quelconque
Organisation sociale :	solitaire, groupe (2–4) ou bande (7–12)	solitaire, groupe (2–4) ou bande (2–4 plus 7–12 goules)
Facteur de puissance :	1	3
Trésor :	aucun	normal
Alignement :	toujours chaotique mauvais	toujours chaotique mauvais
Évolution possible :	3 DV (taille M)	5–8 DV (taille M)
Ajustement de niveau :	—	—

La goule parle les langues qu'elle maîtrisait de son vivant (le commun en fait généralement partie).

Combat

La goule attaque par surprise chaque fois que possible. Elle surgit de derrière une pierre tombale, saute du toit d'un mausolée ou jaillit du sol où elle attendait, tapie.

Fièvre des goules (Ext). Maladie : morsure, jet de Vigueur (DD 12), temps d'incubation 1 jours ; effet : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Dextérité et de 1d3 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Un humanoïde mort des suites de la fièvre des goules revient à la non-vie sous forme de goule à minuit lors de la nuit suivante. La victime ne conserve aucun des pouvoirs qu'elle possédait de son vivant. Elle n'est pas sous le contrôle des autres goules, mais ressent un profond besoin de chair fraîche et se conduit en tous points comme une goule ordinaire. Un humanoïde de 4 DV ou plus revient sous forme de blême plutôt que de goule.

Paralysie (Ext). Toute créature frappée et blessée par la morsure ou les griffes d'une goule doit réussir un jet de Vigueur (DD 12) sous peine de se retrouver paralysée pendant 1d4+1 rounds. Les elfes sont immunisés contre ce pouvoir. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Lacédon

Cette goule marine rôde à proximité des récifs et autres endroits où les navires risquent de s'échouer. Elle appartient au sous-type aquatique et nage à la vitesse de 9 mètres par round en plus de sa vitesse au sol de 9 mètres. Elle apparaît dans les environnements aquatiques.

Blême

La blême ressemble à s'y méprendre à la goule, mais elle est bien plus rusée et dangereuse.

Combat

Fièvre des goules (Ext). Maladie : morsure, jet de Vigueur (DD 15), temps d'incubation 1 jours ; effet : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Dextérité et de 1d3 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Puanteur (Ext). Une atroce odeur de mort et de corruption entoure la blême. Toute créature vivante se trouvant à 3 mètres ou moins doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) pour éviter d'être fiévreuse pendant 1d6+4 minutes. Une créature réussissant son jet de sauvegarde est immunisée contre les effets de la puanteur de cette blême pendant 24 heures. Un sort de *ralentissement du poison* ou de *neutralisation du poison* permet d'annuler les effets de la fièvre. Les créatures immunisées contre le poison ne sont pas affectées par la puanteur et celles qui bénéficient d'une résistance au poison peuvent l'appliquer au jet de sauvegarde contre la puanteur. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Paralysie (Ext). Toute créature frappée et blessée par la morsure ou les griffes d'une blême doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de se retrouver paralysée pendant 1d4+1 rounds. Même les elfes peuvent être affectés par ce pouvoir.

Grick

Aberration de taille M

Dés de vie : 2d8 (9 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), escalade 6 m

Classe d'armure : 16 (+2 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +1/+3

Attaque : tentacule (+3 corps à corps, 1d4+2)

Attaque à outrance : 4 tentacules (+3 corps à corps, 1d4+2), morsure (-2 corps à corps, 1d3+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, réduction des dégâts (10/magie), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +0, Vol +5

Caractéristiques : For 14, Dex 14, Con 11, Int 3, Sag 14, Cha 5

Compétences : Détection +6, Discréption +3*, Escalade +10, Perception auditive +6

Dons : Pistage^S, Vigilance

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire ou nichée (2-4)

Facteur de puissance : 3

Trésor : 1/10^e de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 3-4 DV (taille M), 5-6 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Un grick adulte fait 2,40 mètres de long de l'extrémité de ses tentacules au bout de sa queue. Très compact, il pèse dans les 100 kg. Son corps est généralement noir, sauf au niveau du ventre, où il prend un ton gris terne.

Combat

Le grick attaque quand il a faim ou quand il se sent menacé. Il chasse en se cachant dans les passages très fréquentés, mettant sa coloration naturelle à profit pour se cacher dans l'ombre. Quand il voit approcher une proie (catégorie dans laquelle entrent la quasi-totalité des êtres vivants), il la fouette à l'aide de ses tentacules. Son corps caoutchouteux le protège contre la plupart des coups. Ses mâchoires sont relativement petites et faibles par rapport au reste de son corps. Plutôt que de dévorer sa victime de suite, il préfère la traîner jusqu'à sa tanière pour s'en repaître à sa guise.

Les armes naturelles du grick sont considérées comme étant magiques pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Même quand les gricks combattent à plusieurs, ils ne le font jamais de façon concertée. Chacun attaque la proie la plus proche et rompt le combat dès qu'il peut emporter une victime morte ou inconsciente.

Compétences. Un grick bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests d'Escalade et peut toujours choisir de faire 10 sur ses tests d'Escalade même s'il est pressé ou menacé.

* La couleur de peau du grick lui confère un bonus racial de +8 aux tests de Discréption sur fond de roche naturelle.

Griffon

Créature magique de taille G

Dés de vie : 7d10+21 (59 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 24 m (moyenne)

Classe d'armure : 17 (-1 taille, +2 Dex, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +7/+15

Attaque : morsure (+11 corps à corps, 2d6+4)

Attaque à outrance : morsure (+11 corps à corps, 2d6+4), 2 griffes (+8 corps à corps, 1d4+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, pattes arrière (1d6+2)

Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +8, Vol +5

Caractéristiques : For 18, Dex 15, Con 16, Int 5, Sag 13, Cha 8

Compétences : Détection +10, Perception auditive +6, Saut +8

Dons : Arme de prédilection (morsure), Attaques multiples, Volonté de fer

Environnement : collines tempérées

Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (6–10)

Facteur de puissance : 4

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 8–10 DV (taille G), 11–21 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : +3 (compagnon d'armes)

Le griffon est une créature puissante et majestueuse, à mi-chemin entre l'aigle et le lion. À l'âge adulte, il peut atteindre les 2,50 mètres de long. Il n'a jamais de crinière, qu'il soit mâle ou femelle. Ses deux ailes dorées ont une envergure de 7,50 mètres minimum. Un griffon pèse environ 250 kg.

Un griffon est incapable de parler, mais comprend le commun.

Combat

Le griffon préfère bondir sur sa proie, soit en se jetant sur elle soit en se laissant tomber sur elle depuis les airs.

Bond (Ext). Lorsque le griffon pique ou charge un adversaire, il peut porter une attaque à outrance, y compris deux coups de pattes arrière.

Pattes arrière (Ext). Bonus à l'attaque +8 corps à corps, dégâts 1d6+2.

Compétences. Le griffon bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Saut.

Dressage de griffon

Bien qu'intelligent, un griffon doit être dressé avant d'accepter un cavalier. Le dressage n'est possible que si le griffon a une attitude amicale envers son dresseur (ce qui peut être obtenu par un test de Diplomatie). Dresser un griffon prend 6 semaines et nécessite un test de Dressage de DD 25. Il faut posséder une selle spéciale pour pouvoir monter une telle créature. Le griffon peut combattre normalement quand il est monté, mais son cavalier ne peut en faire autant que s'il réussit un test d'Équitation.

Un œuf de griffon vaut 3 500 po, un petit 7 000 po. Les dresseurs professionnels demandent 1 500 po pour apprivoiser un griffon.

Charge transportable. Les charges se répartissent de la façon suivante : légère en dessous de 150 kg, intermédiaire de 150 à 300 kg, et lourde de 300 à 450 kg.

Guenaudes

Même si les trois espèces de guenaudes sont très différentes les unes des autres, elles ont de nombreux points communs. Elles ressemblent à de vieilles sorcières voûtées, mais sont extrêmement vives et fortes, malgré cette frêle apparence.

Toutes les guenaudes parlent le géant et le commun.

Combat

Les guenaudes sont dotées d'une force physique stupéfiante. Naturellement résistantes à la magie, elles sont également capables de l'utiliser. Elles ont tendance à se regrouper en cercle, petit groupe comprenant une guenaude de chaque espèce. Les pouvoirs d'un cercle dépassent grandement ceux des guenaudes qui le constituent.

Annis

Humanoïde monstrueux de taille G

Dés de vie : 7d8+14 (45 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 20 (-1 taille, +1 Dex, +10 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +7/+18

Attaque : griffes (+13 corps à corps, 1d6+7)

Attaque à outrance : 2 griffes (+13 corps à corps, 1d6+7), morsure (+8 corps à corps, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : étreinte, éventration (2d6+10), pattes arrière (1d6+7), pouvoirs magiques

Particularités : réduction des dégâts (2/contondant), résistance à la magie (19), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +6, Vol +6

Caractéristiques : For 25, Dex 12, Con 14, Int 13, Sag 13, Cha 10

Compétences : Bluff +8, Déguisement +0 (+2 pour tenir un rôle), Détection +10, Diplomatie +2, Discréption +5, Intimidation +2, Perception auditive +10

Dons : Combat en aveugle, Vigilance, Vigueur surhumaine

Environnement : marécages froids

Organisation sociale : solitaire ou cercle (3 guenaudes de n'importe quelle espèce plus 1-8 ogres et 1-4 géants malfaits)

Facteur de puissance : 6

Trésor : normal

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : —

La terrifiante annis est sans doute la plus redoutable des guenaudes. Elle utilise couramment son pouvoir de *déguisement* pour prendre la forme d'une humaine de grande taille, ou encore d'une géante ou d'une ogresse. Grande de près de 2,50 mètres, elle pèse environ 160 kg.

Combat

Bien que très puissante, l'annis n'aime guère les combats de front. Elle préfère diviser ses adversaires et faire naître la confusion dans leur esprit. Elle se déguise souvent en noble ou en homme ou femme du peuple pour que ses proies se sentent en sécurité à son contact.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'annis doit réussir une attaque de griffes sur une créature de taille G ou moins. Elle peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Éventration (Ext). Si l'annis réussit deux attaques de griffes sur un adversaire au cours du même round, elle lui déchire violemment l'abdomen, occasionnant automatiquement 2d6+10 points de dégâts supplémentaires à sa victime.

Pattes arrière (Ext). Bonus à l'attaque +13 corps à corps, dégâts 1d6+7. Une annis peut porter ses deux attaques de griffes sur un adversaire qu'elle agrippe sans malus.

Pouvoirs magiques. *Déguisement* et *nappe de brouillard* 3 fois par jour. Niveau 8 de lanceur de sorts.

Guenaude marine

Humanoïde monstrueux (aquatique) de taille M

Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 12 m

Classe d'armure : 14 (+1 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +3/+7

Attaque : griffes (+7 corps à corps, 1d4+4)

Attaque à outrance : 2 griffes (+7 corps à corps, 1d4+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : aspect terrifiant, regard maléfique

Particularités : amphibie, résistance à la magie (14)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +2, Vol +4

Caractéristiques : For 19, Dex 12, Con 12, Int 10, Sag 13, Cha 14

Compétences : Artisanat ou Connaissances (une au choix) +3, Détection +6, Discréption +4, Natation +12, Perception auditive +6

Dons : Robustesse, Vigilance

Environnement : milieux aquatiques tempérés

Organisation sociale : solitaire ou cercle (3 guenaudes de n'importe quelle espèce plus 1–8 ogres et 1–4 géants malfaisants)

Facteur de puissance : 4

Trésor : normal

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : —

Cette guenaude vit en mer ou dans les lacs abritant une épaisse végétation sous-marine.

Une guenaude marine a environ la même taille et le même poids qu'une femme humaine.

Combat

La guenaude marine déteste la subtilité, préférant attaquer de front. Elle prend toutefois garde de rester cachée jusqu'au moment où elle pourra affecter le plus de créatures possible à l'aide de son aspect terrifiant.

Aspect terrifiant (Sur). La guenaude marine est si laide et repoussante que quiconque la voit (autre qu'une guenaude) doit réussir un jet de Vigueur (DD 13) pour ne pas être instantanément affaibli, ce qui se traduit par l'affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force. Quel que soit le nombre de points perdus, la valeur de Force de la victime ne peut pas tomber en dessous de 0, mais quiconque passe à 0 se retrouve sans défense. Les créatures affectées par ce pouvoir ou réussissant leur jet de sauvegarde ne peuvent plus être affectées par la laideur de cette guenaude marine pendant une journée entière. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Regard maléfique (Sur). La guenaude peut également lancer le mauvais œil à une cible unique distante de 9 mètres ou moins (3 fois par jour). Sa cible doit effectuer un jet de Volonté (DD 13) pour ne pas être hébétée pendant 3 jours. (*Délivrance des malédictions et rejet du Mal* la soignent immédiatement.) Toute créature ratant son premier jet de sauvegarde doit jouer immédiatement un jet de Vigueur (DD 13) pour éviter de mourir de peur sur-le-champ. Les créatures immunisées contre la peur ne sont pas affectées par le regard maléfique de la guenaude marine. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Amphibie (Ext). Bien que les guenaudes marines soient aquatiques, elles peuvent survivre indéfiniment sur terre.

Compétences. Une guenaude verte bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests de Natation joués pour éviter un danger ou effectuer une action spéciale. Elle peut toujours choisir de faire 10 sur ses tests de Natation même si elle est pressée ou menacée. Elle peut utiliser l'action de course dans l'eau, à condition de nager en ligne droite.

Guenaude verte

Humanoïde monstrueux de taille M

Dés de vie : 9d8+9 (49 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 9 m

Classe d'armure : 22 (+1 Dex, +11 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 21

Attaque de base/lutte : +9/+13

Attaque : griffes (+13 corps à corps, 1d4+4)

Attaque à outrance : 2 griffes (+13 corps à corps, 1d4+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : faiblesse, imitation des sons, pouvoirs magiques

Particularités : résistance à la magie (18), vision dans le noir (27 m)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +6, Vol +7

Caractéristiques : For 19, Dex 12, Con 12, Int 13, Sag 13, Cha 14

Compétences : Artisanat ou Connaissances (une au choix) +7, Concentration +7, Détection +11, Discréption +9, Natation +12, Perception auditive +11

Dons : Combat en aveugle, Magie de guerre, Vigilance, Vigueur surhumaine

Environnement : marécages chauds

Organisation sociale : solitaire ou cercle (3 guenaudes de n'importe quelle espèce plus 1–8 ogres et 1–4 géants malfaisants)

Facteur de puissance : 5

Trésor : normal

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : —

La guenaude verte réside dans les marais désolés ou les forêts obscures.

Une guenaude verte a environ la même taille et le même poids qu'une femme humaine.

Combat

La guenaude verte préfère attaquer sans se découvrir, de préférence après avoir détourné l'attention de l'ennemi. Elle utilise son pouvoir de vision dans le noir chaque fois que possible, par exemple en attaquant par une nuit sans lune.

Faiblesse (Sur). La guenaude verte peut affaiblir un adversaire rien qu'en le touchant (attaque de contact). La cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 16) pour ne pas subir un affaiblissement temporaire 2d4 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Imitation des sons (Ext). Cette guenaude peut imiter le cri de la quasi-totalité des animaux vivant à proximité de son repaire.

Pouvoirs magiques. *Déguisement, don des langues, invisibilité, lumières dansantes, passage sans trace, respiration aquatique et son imaginaire* (DD 12) à volonté. Niveau 9 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Compétences. Une guenaude verte bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests de Natation joués pour éviter un danger ou effectuer une action spéciale. Elle peut toujours choisir de faire 10 sur ses tests de Natation même si elle est pressée ou menacée. Elle peut utiliser l'action de course dans l'eau, à condition de nager en ligne droite.

Cercle de guenaudes

De temps en temps, trois guenaudes se groupent pour constituer un cercle. Généralement, ce trio infernal comprend une guenaude de chaque espèce, mais ce n'est pas systématique.

Combat

En cas de combat, les guenaudes du cercle font appel à leur fourberie naturelle et aux pouvoirs décuplés que leur procure leur union.

De plus, elles ont 80% de chances d'être accompagnées par 1d8 ogres et 1d4 géants malfaisants, qui leur vouent une loyauté sans faille. Ces humanoïdes sont souvent transformés en créatures moins inquiétantes (à l'aide de voile), puis chargés d'espionner les environs. Ceux qui sont envoyés en mission de la sorte ont souvent sur eux (60% de chances) une pierre magique connue sous le nom d'*œil des sorcières* (voir ci-dessous).

Pouvoirs magiques. *Animation des morts, cage de force, contrôle du climat, esprit impénétrable, malédiction* (DD 17), *métamorphose, mirage* (DD 18), *songe, voile* (DD 19) et *vision mystique* 3 fois par jour. Niveau 9 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont fondés sur une valeur de Charisme de 16. Pour y faire appel, les trois guenaudes doivent travailler de concert (par une action complexe) et se trouver à 3 mètres ou moins les unes des autres.

Une fois par mois, un cercle n'ayant pas d'*œil des sorcières* peut en créer un à partir d'une gemme valant au moins 20 po (voir ci-dessous).

L'œil des sorcières

On appelle *œil des sorcières* une gemme magique créée par un cercle de guenaudes. Cette pierre fine de faible valeur est en réalité un œil désincarné, comme le montre une *gemme de vision* ou un autre effet similaire.

Souvent, l'œil est incrusté sur un anneau ou porté en collier. Les trois guenaudes qui l'ont créé peuvent voir au travers quand elles le souhaitent, du moment qu'il se trouve dans le même plan qu'elles. L'*œil des sorcières* a une solidité de 5 et 10 points de résistance. S'il est détruit, les trois guenaudes subissent 1d10 points de dégâts chacune. De plus, celle qui a essuyé le plus de dégâts se retrouve aveugle pendant 24 heures.

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Monstres H-M

Halfelin

Halfelin, homme d'armes de niveau 1

Humanoïde (halfelin) de taille P

Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 16 (+1 taille, +1 Dex, +3 armure de cuir cloutée, +1 rondache), contact 21, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +1/-3

Attaque : épée longue (+3 corps à corps, 1d6/19–20) ; ou arbalète légère (+3 distance, 1d6/19–20)

Attaque à outrance : épée longue (+3 corps à corps, 1d6/19–20) ; ou arbalète légère (+3 distance, 1d6/19–20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : traits des halfelins

Particularités : traits des halfelins

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +4, Vol +0

Caractéristiques : For 11, Dex 13, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8

Compétences : Déplacement silencieux +1, Discréption +4, Escalade +2, Perception auditive +3, Saut –4

Dons : Arme de prédilection (épée longue)

Environnement : terre ferme

(Halfelin des profondeurs : souterrains)

(Grand : forêts tempérées)

Organisation sociale : groupe (2–4), bande (11–20 plus 2 sergents de niveau 3 et un chef de niveau 3–6) ou troupe (30–100 plus 100% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 5 lieutenants de niveau 5, 3 capitaines de niveau 7, 6–10 chiens et 2–5 chiens de selle)

Facteur de puissance : 1/2

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +0

Ils mesurent environ 90 centimètres de haut, pour un poids légèrement supérieur à 15 kg. Ils ont les yeux noirs ou noisette. Les hommes arborent souvent de beaux favoris, mais la barbe est rare chez eux, et la moustache plus encore. Ils préfèrent les vêtements simples, pratiques et agréables à porter. Contrairement à la plupart des autres races, ils accordent plus de valeur au confort qu'aux signes extérieurs de richesse. Ils atteignent l'âge adulte peu après leurs 20 ans et leur espérance de vie leur permet généralement de dépasser les 150 ans.

Ils parlent l'halfelin et le commun.

La plupart des halfelins rencontrés en dehors de chez eux sont des hommes d'armes.

Combat

Les halfelins préfèrent se défendre plutôt que d'attaquer. La plupart du temps, ils se cachent et utilisent leurs armes à distance afin de ralentir ou stopper la progression adverse. Leur tactique est très semblable à celle des elfes, si ce n'est que les halfelins mettent l'accent sur le camouflage plutôt que sur la mobilité.

Traits des halfelins (Ext). Les halfelins possèdent les traits raciaux suivants.

- +2 en Dextérité, –2 en Force.
- Petite taille. Bonus de +1 à la classe d'armure, bonus de +1 aux jets d'attaque, bonus de +4 aux tests de Discréption, malus de –4 aux tests de lutte. Le poids transportable et la charge qu'ils peuvent soulever correspondent à 75 % de ceux des créatures de taille M.
- La vitesse de base au sol d'un halfelin est de 6 mètres.
- Bonus racial de +2 aux tests de Déplacement silencieux, Escalade et Saut.
- Bonus racial de +1 à tous les jets de sauvegarde.

- Bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre la terreur (qui vient s'ajouter au bonus de +1 mentionné ci-dessus).
- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque avec les armes de jet et les frondes.
- Bonus racial de +2 aux tests de Perception auditive.
- *Langues*. D'office : commun et halfelin. Supplémentaires : elfe, gnome, gobelin, nain et orque.
- *Classe de prédilection*. Roublard.
- *Ajustement de niveau*. +0.

L'homme d'armes halfelin présenté ci-dessus disposait des valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux: For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

Autres races de halfelins

La description précédente concerne les pieds-légers, qui sont de loin les plus nombreux. Il existe également deux autres grandes races d'halfelins, qui diffèrent sensiblement.

Grands

Les Grands sont assez rares. Comme leur nom l'indique, ils sont plus grands que leurs cousins (certains dépassent 1,20 mètre). Ils parlent souvent l'elfe en plus des langues habituelles chez les halfelins.

Traits des Grands (Ext). Sauf précision contraire, ces traits s'ajoutent à ceux des pieds-légers.

- Bonus racial de +2 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive. Tout comme un elfe, un Grand passant à 1,50 mètre ou moins d'un passage secret a automatiquement droit à un test de Fouille, comme s'il le cherchait activement. Ce trait remplace le bonus racial de +2 aux tests de Perception auditive des pieds-légers.
- Moins athlétiques que les pieds-légers, les Grands ne bénéficient pas de bonus aux tests de Déplacement silencieux, d'Escalade ou de Saut.

Halfelins des profondeurs

Ces halfelins sont plus petits et plus trapus que les pieds-légers. Ils mesurent à peu près 75 cm et pèsent environ 16 kg.

Traits des halfelins des profondeurs (Ext). Sauf précision contraire, ces traits s'ajoutent à ceux des pieds-légers.

- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- *Connaissance de la pierre*. Tout comme les nains, les halfelins des profondeurs bénéficient d'un bonus racial de +2 à tous les tests de Fouille visant à remarquer que la roche a été travaillée de manière inhabituelle. Elle fonctionne également si la surface travaillée n'est pas en pierre, pour peu qu'elle en ait l'aspect. Un halfelin des profondeurs approchant à 3 mètres ou moins de l'endroit travaillé a droit à un test de Fouille automatique, et il peut utiliser cette compétence comme un roublard pour détecter les pièges intégrés à la roche. Il sait également à tout instant à quelle profondeur il se trouve sous terre, de même qu'un humain distingue sans réfléchir le haut du bas.
- Les halfelins des profondeurs gagnent automatiquement un bonus racial de +2 aux tests d'Artisanat et d'Estimation liés à la pierre ou aux métaux.
- Moins athlétiques que les pieds-légers, ils ne bénéficient pas de bonus aux tests de Déplacement silencieux, d'Escalade ou de Saut.

Harpie

Humanoïde monstrueux de taille M

Dés de vie : 7d8 (31 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 24 m (moyenne)

Classe d'armure : 13 (+2 Dex, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +7/+7

Attaque : gourdin (+7 corps à corps, 1d6)

Attaque à outrance : gourdin (+7/+2 corps à corps, 1d6), 2 griffes (+2 corps à corps, 1d3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : chant captivant

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +2, Vol +6

Caractéristiques : For 10, Dex 15, Con 10, Int 7, Sag 10, Cha 17

Compétences : Bluff +11, Détection +3, Intimidation +7, Perception auditive +7, Représentation (déclamation) +5

Dons : Attaque en vol, Esquive, Persuasion
Environnement : marécages tempérés
Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (7–12)
Facteur de puissance : 4
11
Trésor : normal
Alignement : généralement chaotique mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +3

Elle aime envoûter les voyageurs à l'aide de son chant, avant de leur faire subir des tourments indicibles. Elle ne se décide à tuer et à dévorer ses « jouets » que quand ils ne lui procurent plus le moindre amusement.

Combat

Quand une harpie doit combattre, elle préfère le faire à l'aide d'une arme, en se servant de son don Attaque en vol.

Chant captivant (Sur). L'attaque la plus insidieuse de la harpie est son chant. Quand elle y fait appel, toutes les créatures distantes de 90 mètres ou moins (autres que des harpies) doivent réussir un jet de Volonté (DD 16) pour ne pas être captivées. C'est un effet de son et mental, de type charme. Quiconque réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affecté par cette harpie pendant une journée entière. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Les victimes captivées avancent en droite ligne vers la harpie. Si leur chemin les oblige à franchir un obstacle dangereux (marcher dans les flammes, tomber d'une falaise, etc.), elles ont droit à un second jet de sauvegarde. Les créatures captivées ne peuvent rien faire d'autre que se défendre (elles sont donc incapables de combattre ou de s'enfuir, mais ne subissent pas de malus à la CA si on les attaque). Dès qu'elles arrivent à 1,50 mètre de la harpie, elles s'immobilisent et ne se défendent pas contre ses attaques. L'effet dure tant que la harpie chante, puis un round après cela. Un barde utilisant son pouvoir de contre-chant permet aux créatures envoûtées de jouer un nouveau jet de sauvegarde.

Compétence. Une harpie bénéficie d'un bonus racial de +4 sur les tests de Bluff et de Perception auditive.

Hibou géant

Créature magique de taille G

Dés de vie : 4d10+4 (26 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), vol 21 m (moyenne)

Classe d'armure : 15 (-1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +4/+12

Attaque : serres (+7 corps à corps, 1d6+4)

Attaque à outrance : 2 serres (+7 corps à corps, 1d6+4) et bec (+2 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : vision nocturne exceptionnelle

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +5, Vol +3

Caractéristiques : For 18, Dex 17, Con 12, Int 10, Sag 14, Cha 10

Compétences : Connaissances (nature) +2, Déplacement silencieux +8*, Détection +10, Perception auditive +17

Dons : Vigilance, Virage sur l'aile

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3–5)

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre bon

Évolution possible : 5–8 DV (taille G), 9–12 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : +2 (compagnon d'armes)

Le hibou géant est un oiseau de proie nocturne, redouté pour sa faculté à chasser et à tuer ses proies dans un silence presque absolu. Intelligent, il s'associe parfois avec d'autres créatures d'alignement bon, bien qu'il cesse rarement de se montrer soupçonneux à leur égard.

À l'âge adulte, il mesure dans les 2,70 mètres de long pour une envergure de 6 mètres. Sa taille exceptée, il ressemble presque trait pour trait au hibou commun.

Il parle le commun et le sylvestre.

Combat

Le hibou géant attaque en planant silencieusement jusqu'à sa cible pour la prendre par surprise.

Quand on le rencontre seul, c'est le plus souvent qu'il est en train de chasser ou de patrouiller autour de son nid. Dans ce cas, il ignore bien souvent les créatures qui ne lui semblent pas menaçantes. Quand deux hiboux géants vivent en couple, ils attaquent de concert et combattent jusqu'à la mort pour défendre leur nid. Plusieurs hiboux géants se regroupent parfois dans un but bien précis, comme par exemple chasser des humanoïdes malfaisants de la région.

Vision nocturne exceptionnelle (Ext). Le hibou géant voit cinq fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible luminosité.

Compétences. Il bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Perception auditive et d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection.

* Il a également droit à un bonus de +8 aux tests de Déplacement silencieux quand il est en vol.

Dressage de hibou géant

Bien que cette créature soit intelligente, il est nécessaire de l'entraîner avant de pouvoir la monter au combat. Pour ce faire, le hibou géant doit manifester une attitude amicale envers son dresseur (ce qui peut être atteint via un test de Diplomatie réussi). L'entraînement d'un hibou géant amical demande donc six semaines de travail et un test de Dressage (DD 25). Il peut combattre normalement quand il est monté, mais son cavalier ne peut le faire que s'il réussit un test d'Équitation.

Un œuf de hibou géant vaut 2 500 po, un petit 4 000 po. Les dresseurs professionnels demandent 1 000 po pour apprivoiser une telle créature, et il faut posséder une selle exotique pour pouvoir la monter.

Charge transportable. Les charges se répartissent de la façon suivante : légère en dessous de 150 kilos, intermédiaire de 150 à 300 kilos, et lourde de 300 à 450 kilos.

Hippogriffe

Créature magique de taille G

Dés de vie : 3d10+9 (25 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases), vol 30 m (moyenne)

Classe d'armure : 15 (-1 taille, +2 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +3/+11

Attaque : griffes (+6 corps à corps, 1d4+4)

Attaque à outrance : 2 griffes (+6 corps à corps, 1d4+4), morsure (+1 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allongé : 3 m/1,50 m

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +6, Vol +2

Caractéristiques : For 18, Dex 15, Con 16, Int 2, Sag 13, Cha 8

Compétences : Détection +8, Perception auditive +4

Dons : Esquive, Virage sur l'aile

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (7–12)

Facteur de puissance : 2

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 4–6 DV (taille G), 7–9 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

L'hippogriffe est une créature volante particulièrement agressive, qui tient à la fois du cheval et de l'aigle géant. Cet omnivore d'une grande voracité n'hésite pas à s'en prendre aux humanoïdes pour se nourrir.

L'hippogriffe fait normalement dans les 2,70 mètres de long, pour une envergure de 6 mètres et un poids de 500 kg.

Combat

L'hippogriffe fond sur sa proie, qu'il lacère de ses serres. Quand cette tactique est impossible, il se bat à coups de bec et de pattes.

Lorsque plusieurs hippogriffes vivent en couple ou en groupe, ils attaquent de concert, plongeant l'un après l'autre sur les intrus pour ne pas leur laisser le moindre répit. Ils combattent jusqu'à la mort pour défendre le nid et leurs petits, qui se négocient un bon prix dans de nombreuses régions civilisées.

Compétences. L'hippogriffe bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection.

Dressage d'hippogriffe

Un hippogriffe doit être dressé avant d'accepter un cavalier. Dresser un hippogriffe prend 6 semaines et nécessite un test de Dressage (DD 25). Il faut posséder une selle spéciale pour pouvoir monter une telle créature.

L'hippogriffe peut combattre normalement quand il est monté, mais son cavalier ne peut le faire que s'il réussit un test d'Équitation.

Un œuf d'hippogriffe vaut 2 000 po, un petit 3 000 po. Les dresseurs professionnels demandent 1 000 po pour apprivoiser ou entraîner un hippogriffe.

Charge transportable. Les charges se répartissent de la façon suivante : légère en dessous de 150 kg, intermédiaire de 150 à 300 kg, et lourde de 300 à 450 kg.

Hobgobelin

Hobgobelin, homme d'armes de niveau 1

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M

Dés de vie : 1d8+2 (6 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+1 Dex, +3 armure de cuir cloutée, +1 rondache), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +1/+2

Attaque : épée longue (+2 corps à corps, 1d8+1/19–20) ; ou javeline (+2 distance, 1d6+1)

Attaque à outrance : épée longue (+2 corps à corps, 1d8+1/19–20) ; ou javeline (+2 distance, 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +4, Vol –1

Caractéristiques : For 13, Dex 13, Con 14, Int 10, Sag 9, Cha 8

Compétences : Déplacement silencieux +3, Détection +2, Discréption +3, Perception auditive +2

Dons : Vigilance

Environnement : collines chaudes

Organisation sociale : groupe (4–9), bande (10–100 plus 50% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes et 1 chef de niveau 4–6), troupe de guerre (10–24) ou tribu (30–300 plus 50% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 1 ou 2 lieutenants de niveau 4–5, 1 chef de niveau 6–8, 2–4 loups sanguinaires et 1–4 ogres ou 1–2 trolls)

Facteur de puissance : 1/2

Trésor : normal

Alignement : généralement loyal mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +1

Les hobgobelins sont de proches cousins des gobelins. Leur peau rouge orangé est couverte de poils brun-roux à gris sombre selon les individus. Les mâles de grande taille ont souvent le nez bleu ou rouge. Leurs yeux sont jaunes ou noisette et leurs dents sont jaunâtres. Ils portent le plus souvent des vêtements de couleur vive, le rouge sang agrémenté de cuir noir étant leur association favorite. Leurs armes sont toujours bien entretenues.

Ils parlent le gobelin et le commun.

La plupart des hobgobelins rencontrés en dehors de chez eux sont des hommes d'armes.

Combat

Adeptes de la stratégie, les hobgobelins sont capables d'appliquer des plans complexes. Leur sens de la discipline peut leur permettre de remporter de nombreuses batailles pour peu qu'ils soient sous les ordres d'un maître tacticien. Ils haïssent les elfes, qu'ils attaquent de préférence à n'importe quel adversaire.

Compétences. Les hobgobelins bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux.

Personnages hobgobelins

Traits des hobgobelins (Ext). Voici les traits raciaux des hobgobelins.

- +2 en Dextérité, +2 en Constitution.
- Taille moyenne.
- La vitesse de base au sol d'un hobgoblin est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux.
- *Langues.* D'office : commun et gobelin. Supplémentaires : draconien, infernal, géant, nain et orque.
- *Classe de prédilection.* Guerrier.

- *Ajustement de niveau.* +1.

Homme-lézard

Humanoïde (reptilien) de taille M

Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+5 naturelle) ou 17 (+5 naturelle, +2 écu), contact 10, pris au dépourvu 15 ou 17

Attaque de base/lutte : +1/+2

Attaque : griffes (+2 corps à corps, 1d4+1) ; ou gourdin (+2 corps à corps, 1d6+1) ; ou javeline (+1 distance, 1d6+1)

Attaque à outrance : 2 griffes (+2 corps à corps, 1d4+1) et morsure (+0 corps à corps, 1d4) ; ou gourdin (+2 corps à corps, 1d6+1) et morsure (+0 corps à corps, 1d4) ; ou javeline (+1 distance, 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : retenir son souffle

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +1, Vol +0

Caractéristiques : For 13, Dex 10, Con 13, Int 9, Sag 10, Cha 10

Compétences : Équilibre +4, Natation +2, Saut +5

Dons : Attaques multiples

Environnement : marais tempérés

Organisation sociale : groupe (2–3), bande (6–10 plus 50 % de non-combattants et 1 chef de niveau 3–6) ou tribu (30–60 plus 2 lieutenants de niveau 3–6 et 1 chef de niveau 4–10)

Facteur de puissance : 1

Trésor : 50 % de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +1

Hauts de 1,80 à 2,10 mètres, ils ont une peau couverte d'écaillles vertes, grises ou brunes et une queue dont le contrepoids leur permet de se tenir debout (elle est longue de 0,90 à 1,20 mètre).

Les hommes-lézards parlent le draconien.

Combat

Les hommes-lézards combattent chacun pour soi, sans la moindre organisation. Adepts de l'attaque en masse, ils tentent de repousser leurs adversaires dans l'eau, où ils savent qu'ils auront l'avantage. Si l'ennemi est plus nombreux ou si leur territoire est envahi, ils posent des pièges, tendent des embuscades et effectuent des raids sur les lieux où les provisions adverses sont entreposées. Les tribus plus évoluées appliquent des tactiques moins primitives et leurs pièges et embuscades sont souvent bien plus dangereux.

Retenir son souffle. Un homme-lézard peut retenir son souffle pendant un nombre de rounds égal à quatre fois sa valeur de Constitution avant de risquer de se noyer.

Compétences. Grâce à leur queue, les hommes-lézards bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests d'Équilibre, Natation et Saut. Les modificateurs indiqués dans le profil comprennent une pénalité d'armure de -2 (et un malus de -4 aux tests de Natation) pour ceux qui possèdent un écu.

Personnages hommes-lézards

Voici les traits raciaux des hommes-lézards :

- +2 en Force, +2 en Constitution, -2 en Intelligence.
- Taille moyenne.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un homme-lézard est de 9 mètres.
- Dés de vie raciaux. Un homme-lézard commence avec 2 niveaux d'humanoïde, ce qui lui offre 2d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +1 et les bonus de base aux sauvegarde suivants : Réf +3, Vig +0 et Vol +0.
- Compétences raciales. Les niveaux d'humanoïde d'un homme-lézard lui donnent un nombre de points de compétence égal à 5 x (2 + modificateur d'Int, 1 minimum). Ses compétences de classe sont : Équilibre, Natation et Saut. Les hommes-lézards bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests d'Équilibre, Natation et Saut.
- Dons raciaux. Les niveaux d'humanoïde d'un homme-lézard lui confèrent un don.
- Armes et armures. Les hommes-lézards sont formés aux maniements des armes courantes et des boucliers.
- Bonus d'armure naturelle de +5.

- Armes naturelles. 2 griffes (1d4) et morsure (1d4).
- Particularités (voir ci-dessus). Retenir son souffle.
- *Langues*. D'office : commun et draconien. Supplémentaires : aquatique, gobelin, gnoll, orque.
- *Classe de prédition*. Druide.
- *Ajustement de niveau*. +1.

Homme-poisson

Homme-poisson, hommes d'armes de niveau 1

Humanoïde (aquatique) de taille M

Dés de vie : 1d8+2 (6 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 1,50 m (1 case), nage 15 m

Classe d'armure : 13 (+1 Dex, +2 armure de cuir), contact 11, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +1/+2

Attaque : trident (+2 corps à corps, 1d8+1) ; ou arbalète lourde (+2 distance, 1d10/19–20)

Attaque à outrance : trident (+2 corps à corps, 1d8+1) ; ou arbalète lourde (+2 distance, 1d10/19–20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : amphibia, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +4, Vol –1

Caractéristiques : For 13, Dex 13, Con 14, Int 10, Sag 9, Cha 10

Compétences : Détection +3, Natation +9, Perception auditive +3

Dons : Vigilance

Environnement : milieux aquatiques tempérés

Organisation sociale : groupe (2–4), patrouille (11–20 plus 2 lieutenants de niveau 3 et 1 chef de niveau 3–6) ou bande (30–60 plus 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 5 lieutenants de niveau 5, 3 capitaine de niveau 7 et 10 marsouins)

Facteur de puissance : 1/2

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +1

Un homme-poisson mesure 2,40 mètres de la tête au bout de la queue, et il pèse 200 kg environ.

Ils parlent le commun et l'aquatique.

La plupart des hommes-poissons rencontrés en dehors de chez eux sont des hommes d'armes. Les caractéristiques indiquées ci-dessus concernent des PNJ de niveau 1.

Combat

De loin, les hommes-poissons se battent à l'aide d'arbalètes lourdes façonnées à partir de coquillages et de corail, et dont les carreaux sont des épines de poisson-globe (facteur de portée de 9 mètres sous l'eau). Ils appliquent souvent la tactique du tir de barrage avant de venir au contact, après quoi ils utilisent leurs tridents.

Amphibie (Ext). Les hommes-poissons respirent l'eau comme l'air, mais ils s'éloignent rarement de plus de quelques mètres du bord.

Compétences. L'homme-poisson bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

L'homme-poisson présenté ci-dessus disposait des caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux: For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

Homoncule

Créature artificielle de taille TP

Dés de vie : 2d10 (11 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 15 m (bonne)

Classe d'armure : 14 (+2 taille, +2 Dex), contact 14, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +1/-8

Attaque : morsure (+2 corps à corps, 1d4–1 et poison)

Attaque à outrance : morsure (+2 corps à corps, 1d4–1 et poison)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Attaques spéciales : poison

Particularités : créature artificielle, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +0, Vol +1

Caractéristiques : For 8, Dex 15, Con —, Int 10, Sag 12, Cha 7

Dons : Réflexes surhumains

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 1

Trésor : aucun

Alignement : quelconque (identique à celui de son créateur)

Évolution possible : 3–6 DV (taille TP)

Ajustement de niveau : —

L'homoncule est un petit serviteur créé par un magicien. Presque incapable de se battre, il fait par contre un excellent espion, éclaireur ou messager. Son créateur peut le modeler à son goût.

L'homoncule n'est guère plus qu'un outil conçu pour exécuter certaines tâches spécialisées. C'est une extension de son créateur, dont il possède l'alignement et la nature. Il est incapable de parler, mais le processus de création le lie télépathiquement à son maître. Il sait les mêmes choses que lui et peut lui transmettre tout ce qu'il voit ou entend du moment qu'il ne s'éloigne pas à plus de 450 mètres. L'homoncule ne s'éloigne jamais volontairement de son maître au-delà de cette distance, mais il est possible de l'emmener de force. Si cela se produit, il fait tout ce qui est en son pouvoir pour retourner auprès de son créateur. Si l'homoncule est détruit, son maître perd instantanément 2d10 points de vie. Si le maître meurt, l'homoncule perd le semblant de vie qui l'anime et son corps fond rapidement pour ne laisser qu'une petite flaque de fluide nauséabond.

Combat

L'homoncule se pose sur sa proie et la mord pour l'empoisonner.

Poison (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 13) ; effet initial : sommeil pendant 1 minute, effet secondaire : sommeil pendant 5d6 minutes supplémentaires. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +2.

Création

Il faut d'abord commencer par façonner le corps de la créature à l'aide d'un mélange d'argile, de cendres, de poudre de racine de mandragore, d'eau pure et de sang du créateur (25 cl). Les ingrédients coûtent 50 po. Le personnage peut sculpter le corps lui-même ou confier cette partie du travail à quelqu'un d'autre. Cela nécessite un test d'Artisanat (sculpture) ou Artisanat (poterie) associé à un DD de 12.

Une fois le corps façonné, il faut l'animer par le biais d'un long rituel exigeant une un atelier ou un laboratoire (semblable à un laboratoire d'alchimiste) dont l'équipement coûte un total de 500 po. Si le personnage se charge également de la construction du corps, il peut exécuter le rituel en même temps.

Il est possible de créer un homoncule ayant plus de 2 DV, mais chaque dé de vie supplémentaire ajoute +2 000 po au coût de création.

NLS 4 ; Création de créature artificielle, niveau 4 de lanceur de sorts, *image miroir, œil du mage, réparation* ; Prix — (n'est jamais vendu) ; Coût 1 050 po + 78 PX.

Hurleur

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille G

Dés de vie : 6d8+12 (39 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases)

Classe d'armure : 17 (-1 taille, +3 Dex, +5 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +6/+15

Attaque : morsure (+10 corps à corps, 2d8+5)

Attaque à outrance : morsure (+10 corps à corps, 2d8+5), 1d4 piquants (+5 corps à corps, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : hurlement, piquants

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +7, Vol +7

Caractéristiques : For 21, Dex 17, Con 15, Int 6, Sag 14, Cha 8

Compétences : Déplacement silencieux +12, Détection +13, Discrétion +8, Escalade +14, Fouille +7, Perception auditive +13, Survie +2 (+4 pour suivre une trace)

Dons : Attaques réflexes, Science de l'initiative, Vigilance
Environnement : un plan d'alignement chaotique mauvais
Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou meute (6–10)
Facteur de puissance : 3
Trésor : aucun
Alignment : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : 7–9 DV (taille G), 10–18 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : +3 (compagnon d'armes)

Le hurleur vit dans les plans où le Mal et le Chaos règnent en maîtres.

Un hurleur mesure 2,40 mètres de long et pèse environ 1 tonne.

Malgré son intelligence, il est incapable de parler et ne sait que hurler. Certains ont émis l'idée qu'il communiquait de la sorte, mais si tel est le cas, même les sorts spécialisés ne parviennent pas à comprendre son langage. Les hurleurs comprennent l'abyssal.

Combat

Le hurleur est un monstre lâche et cruel, qui n'attaque qu'en groupe. Il charge au combat, s'enfuit après avoir porté son attaque, et recommence aussi souvent que possible.

Les armes naturelles du hurleur, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement chaotique et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Hurlement (Ext). Extérieurs exceptés, toute créature entendant le hurlement de ce monstre pendant un minimum d'une heure est soumise à ses effets, même si cela n'aide nullement le hurleur au combat. Toutes les créatures se trouvant dans une étendue de 30 mètres de rayon doivent réussir un jet de Volonté (DD 12) pour ne pas subir un affaiblissement temporaire de 1 point de Sagesse. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Un nouveau jet de sauvegarde est nécessaire après chaque heure d'exposition aux hurlements du monstre. C'est un effet de son et mental.

Piquants (Ext). La majorité des piquants du hurleur poussent au niveau de son cou. Quand il mord, il donne également de violents coups de tête et son adversaire risque d'être touché par 1d4 piquants. Chaque fois que cela se produit, la créature blessée doit réussir un jet de Réflexes (DD 16), sinon le piquant se casse et reste enfoncé dans sa chair, ce qui se traduit par un malus de circonstances de -1 (par piquant) aux jets d'attaque et de sauvegarde, ainsi qu'aux tests de caractéristique et de compétence. Le DD de sauvegarde est lié à la Dextérité. On peut extraire une tête de piquant sans risque avec un jet de Premiers secours de DD 20. Autrement, cela inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires.

Dressage de hurleur

Les fiélons de taille P ou M (quasits, orques fiélons, succubes, etc.) utilisent parfois le hurleur comme monture ou animal de meute. Ce monstre, qui sert de chien de chasse aux démons plus puissants, est particulièrement efficace sous terre.

Bien qu'intelligent, un hurleur doit être dressé avant d'accepter un cavalier. Le dressage n'est possible que si le hurleur a une attitude amicale envers son dresseur (ce qui peut être obtenu par un test de Diplomatie). Dresser un hurleur prend 6 semaines et nécessite un test de Dressage (DD 25). Il faut posséder une selle spéciale pour pouvoir monter une telle créature. Le hurleur peut combattre normalement quand il est monté, mais son cavalier ne peut en faire autant que s'il réussit un test d'Équitation.

Charge transportable. Les charges se répartissent de la façon suivante : légère en dessous de 230 kg, intermédiaire de 230 à 460 kg et lourde de 460 à 690 kg. Il peut tirer jusqu'à 3,5 tonnes.

Hydre

	Cinq têtes Créature magique de taille TG	Six têtes Créature magique de taille TG	Sept têtes Créature magique de taille TG
Dés de vie :	5d10+28 (55 pv)	6d10+33 (66 pv)	7d10+38 (77 pv)
Initiative :	+1	+1	+1
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases), nage 3 m	6 m (4 cases), nage 3 m	6 m (4 cases), nage 3 m
Classe d'armure :	15 (-2 taille, +1 Dex, +6 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 14 +5/+16	16 (-2 taille, +1 Dex, +7 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 15 +6/+17	17 (-2 taille, +1 Dex, +8 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 16 +7/+19
Attaque de base/lutte :	5 morsures (+6 corps à	6 morsures (+8 corps à	7 morsures (+10 corps à

Attaque à outrance :	corps, 1d10+3) 5 morsures (+6 corps à corps, 1d10+3) 4,50 m/3 m	corps, 1d10+3) 6 morsures (+8 corps à corps, 1d10+3) 4,50 m/3 m	corps, 1d10+4) 7 morsures (+10 corps à corps, 1d10+4) 4,50 m/3 m
Espace occupé/allonge :	—	—	—
Attaques spéciales :	—	—	—
Particularités :	guérison accélérée (15), odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne Réf +5, Vig +9, Vol +3	guérison accélérée (16), odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne Réf +6, Vig +10, Vol +4	guérison accélérée (17), odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne Réf +6, Vig +10, Vol +4
Jets de sauvegarde :	For 17, Dex 12, Con 20, Int 2, Sag 10, Cha 9	For 17, Dex 12, Con 20, Int 2, Sag 10, Cha 9	For 19, Dex 12, Con 20, Int 2, Sag 10, Cha 9
Caractéristiques :	Détection +6, Natation +11, Perception auditive +6	Détection +6, Natation +11, Perception auditive +6	Détection +7, Natation +12, Perception auditive +7
Compétences :	Attaques réflexes ^s , Robustesse, Volonté de fer	Attaques réflexes ^s , Robustesse, Volonté de fer	Attaques réflexes ^s , Robustesse, Volonté de fer
Dons :	—	—	—
Environnement :	marécages tempérés (Pyrohydre : marécages chauds) (Cryohydre : marécages froids) solitaire	marécages tempérés (Pyrohydre : marécages chauds) (Cryohydre : marécages froids) solitaire	marécages tempérés (Pyrohydre : marécages chauds) (Cryohydre : marécages froids) solitaire
Organisation sociale :	4 (normale), 6 (pyro ou cryo)	5 (normale), 7 (pyro ou cryo)	6 (normale), 8 (pyro ou cryo)
Facteur de puissance :	1/10 ^e de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets toujours neutre	1/10 ^e de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets toujours neutre	1/10 ^e de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets toujours neutre
Trésor :	—	—	—
Alignement :	—	—	—
Évolution possible :	—	—	—
Ajustement de niveau :	—	—	—
Huit têtes Créature magique de taille TG	Neuf têtes Créature magique de taille TG	Dix têtes Créature magique de taille TG	
Dés de vie :	8d10+43 (87 pv)	9d10+48 (97 pv)	10d10+53 (108 pv)
Initiative :	+1	+1	+1
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases), nage 6 m	6 m (4 cases), nage 6 m	6 m (4 cases), nage 6 m
Classe d'armure :	18 (-2 taille, +1 Dex, +9 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 17 +8/+20	19 (-2 taille, +1 Dex, +10 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 18 +9/+22	20 (-2 taille, +1 Dex, +11 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 19 +10/+23
Attaque de base/lutte :	8 morsures (+8 corps à corps, 1d10+4)	9 morsures (+9 corps à corps, 1d10+5)	10 morsures (+10 corps à corps, 1d10+5)
Attaque à outrance :	8 morsures (+8 corps à corps, 1d10+4)	9 morsures (+9 corps à corps, 1d10+5)	10 morsures (+10 corps à corps, 1d10+5)
Espace occupé/allonge :	4,50 m/3 m	4,50 m/3 m	4,50 m/3 m
Attaques spéciales :	—	—	—
Particularités :	guérison accélérée (18), odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne Réf +7, Vig +11, Vol +4	guérison accélérée (19), odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne Réf +7, Vig +11, Vol +5	guérison accélérée (20), odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne Réf +8, Vig +12, Vol +5
Jets de sauvegarde :	For 17, Dex 12, Con 20, Int 2, Sag 10, Cha 9	For 17, Dex 12, Con 20, Int 2, Sag 10, Cha 9	For 19, Dex 12, Con 20, Int 2, Sag 10, Cha 9
Caractéristiques :	Détection +6, Natation +11, Perception auditive +6	Détection +6, Natation +11, Perception auditive +6	Détection +7, Natation +12, Perception auditive +7
Compétences :	Attaques réflexes ^s , Robustesse, Volonté de fer	Attaques réflexes ^s , Robustesse, Volonté de fer	Attaques réflexes ^s , Robustesse, Volonté de fer
Dons :	—	—	—
Environnement :	marécages tempérés (Pyrohydre : marécages chauds) (Cryohydre : marécages froids) solitaire	marécages tempérés (Pyrohydre : marécages chauds) (Cryohydre : marécages froids) solitaire	marécages tempérés (Pyrohydre : marécages chauds) (Cryohydre : marécages froids) solitaire
Organisation sociale :	4 (normale), 6 (pyro ou cryo)	5 (normale), 7 (pyro ou cryo)	6 (normale), 8 (pyro ou cryo)
Facteur de puissance :	1/10 ^e de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets toujours neutre	1/10 ^e de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets toujours neutre	1/10 ^e de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets toujours neutre
Trésor :	—	—	—
Alignement :	—	—	—
Évolution possible :	—	—	—
Ajustement de niveau :	—	—	—

sauvegarde :	For 19, Dex 12, Con 20, Int 2, Sag 10, Cha 9		
Caractéristiques :	For 19, Dex 12, Con 20, Int 2, Sag 10, Cha 9	For 21, Dex 12, Con 20, Int 2, Sag 10, Cha 9	For 21, Dex 12, Con 20, Int 2, Sag 10, Cha 9
Compétences :	Détection +8, Natation +12, Perception auditive +7	Détection +8, Natation +13, Perception auditive +8	Détection +9, Natation +13, Perception auditive +8
Dons :	Arme de prédilection (morsure), Attaques réflexes ^s , Robustesse, Volonté de fer	Arme de prédilection (morsure), Attaques réflexes ^s , Combat en aveugle, Robustesse, Volonté de fer	Arme de prédilection (morsure), Attaques réflexes ^s , Combat en aveugle, Robustesse, Volonté de fer
Environnement :	marécages tempérés (Pyrohydre : marécages chauds) (Cryohydrate : marécages froids)	marécages tempérés (Pyrohydre : marécages chauds) (Cryohydrate : marécages froids)	marécages tempérés (Pyrohydre : marécages chauds) (Cryohydrate : marécages froids)
Organisation sociale :	solitaire	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	7 (normale), 9 (pyro ou cryo)	8 (normale), 10 (pyro ou cryo)	9 (normale), 11 (pyro ou cryo)
Trésor :	1/10 ^e de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets	1/10 ^e de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets	1/10 ^e de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	—	—	—
Ajustement de niveau :	—	—	—
Onze têtes			
Dés de vie :	11d10+55 (115 pv)	Douze têtes	Douze têtes
Initiative :	+1	Créature magique de taille TG	Créature magique de taille TG
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases), nage 6 m	12d10+60 (126 pv)	12d10+60 (126 pv)
Classe d'armure :	21 (-2 taille, +1 Dex, +12 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 20	+1	+1
Attaque de base/lutte :	+11/+25	6 m (4 cases), nage 6 m	6 m (4 cases), nage 6 m
Attaque :	11 morsures (+12 corps à corps, 1d10+6)	22 (-2 taille, +1 Dex, +13 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 21	22 (-2 taille, +1 Dex, +13 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 21
Attaque à outrance :	11 morsures (+12 corps à corps, 1d10+6)	+12/+26	+12/+26
Espace occupé/allonge :	4,50 m/3 m	12 morsures (+13 corps à corps, 2d8+6)	12 morsures (+13 corps à corps, 2d8+6)
Attaques spéciales :	—	4,50 m/3 m	—
Particularités :	guérison accélérée (21), odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne	guérison accélérée (22), odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne	guérison accélérée (22), odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +8, Vig +12, Vol +5	Réf +9, Vig +13, Vol +6	Réf +9, Vig +13, Vol +6
Caractéristiques :	For 23, Dex 12, Con 20, Int 2, Sag 10, Cha 9	For 23, Dex 12, Con 20, Int 2, Sag 10, Cha 9	For 23, Dex 12, Con 20, Int 2, Sag 10, Cha 9
Compétences :	Détection +9, Natation +14, Perception auditive +9	Détection +10, Natation +14, Perception auditive +9	Détection +10, Natation +14, Perception auditive +9
Dons :	Arme de prédilection (morsure), Attaques réflexes ^s , Combat en aveugle, Robustesse, Volonté de fer	Arme de prédilection (morsure), Arme naturelle supérieure (morsure), Attaques réflexes ^s , Combat en aveugle, Robustesse, Volonté de fer	Arme de prédilection (morsure), Arme naturelle supérieure (morsure), Attaques réflexes ^s , Combat en aveugle, Robustesse, Volonté de fer
Environnement :	marécages tempérés (Pyrohydre : marécages chauds) (Cryohydrate : marécages froids)	marécages tempérés (Pyrohydre : marécages chauds) (Cryohydrate : marécages froids)	marécages tempérés (Pyrohydre : marécages chauds) (Cryohydrate : marécages froids)
Organisation sociale :	solitaire	solitaire	solitaire

Facteur de puissance :	10 (normale), 12 (pyro ou cryo)	11 (normale), 13 (pyro ou cryo)
Trésor :	1/10 ^e de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets	1/10 ^e de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets
Alignment :	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	—	—
Ajustement de niveau :	—	—

L'hydre est un monstre reptilien aux têtes multiples. Sa peau va du gris-brun au brun sombre, sauf au niveau du ventre, qui est jaune ou ocre. Ses yeux sont ambrés et ses crocs jaunâtres. Elle fait environ 6 mètres de long et pèse 2 tonnes.

Les hydres sont incapables de parler.

Combat

L'hydre peut attaquer à l'aide de toutes ses têtes sans le moindre malus, même si elle s'est déplacée ou si elle a chargé au cours du round.

On peut en venir à bout en tranchant toutes ses têtes ou en tuant son corps. Pour lui couper une tête, il faut réussir une manœuvre de destruction avec une arme tranchante (le joueur doit signaler s'il vise le corps ou un cou avant d'effectuer le jet d'attaque). Tenter une destruction provoque une attaque d'opportunité si l'attaquant ne possède pas le don Science de la destruction. Tout personnage en position de frapper le corps de l'hydre peut également frapper ses têtes, car elles se déplacent perpétuellement en combat. Il est possible de préparer une action pour tenter de détruire un tête au moment où elle vous frappe.

Chaque tête possède un total de points de vie égal au nombre de points de vie du corps, divisé par le nombre de têtes initial. Trancher une tête inflige au corps un nombre de points de dégâts égal à la moitié du total de points de vie normal de la tête. Les muscles du cou de l'hydre referment la plaie afin de limiter la perte de sang.

L'hydre ne peut plus attaquer à l'aide de cette tête, mais ne subit pas d'autre malus.

Chaque fois qu'on coupe une tête, deux autres repoussent du cou tranché au bout de 1d4 rounds. Une hydre ne peut jamais avoir plus du double de têtes que son nombre de départ, et les têtes supplémentaires pourrissent et meurent en une journée. Pour empêcher les têtes de repousser, il faut infliger un minimum de 5 points de dégâts de feu ou d'acide au moignon (une attaque de contact est nécessaire), et ce avant que les nouvelles têtes n'apparaissent. Une épée de feu (ou un autre effet du même genre) inflige les dégâts au moignon en même temps qu'elle tranche la tête. Les dégâts de feu ou d'acide d'une attaque de zone (comme une *boule de feu* ou un souffle de dragon) peuvent cauteriser plusieurs moignons en plus d'infliger des dégâts au corps de la créature. La perte de ses têtes ne peut tuer une hydre que lorsque tous les moignons ont été cauterisés par le feu ou l'acide. Le corps de l'hydre peut être tué comme n'importe quelle autre créature, mais elle bénéficie du pouvoir de guérison accélérée (voir ci-dessous) et est donc difficile à vaincre. Toute attaque n'étant pas utilisée (ou ne pouvant par être utilisée) pour une manœuvre de destruction vise nécessairement le corps de la créature. Les effets magiques ciblés ne peuvent viser l'une des têtes d'une hydre (et doivent donc viser le corps) à moins qu'ils infligent des dégâts tranchants et puissent être utilisés pour une manœuvre de destruction.

Guérison accélérée (Ext). Chaque round, une hydre se soigne d'un nombre de points de dégâts égal à 10 + son nombre de têtes initial.

Compétences. Les nombreuses têtes de l'hydre lui confèrent un bonus racial de +2 aux tests de Détection et de Perception auditive.

Une hydre bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests de Natation joués pour éviter un danger ou effectuer une action spéciale. Elle peut toujours choisir de faire 10 sur ses tests de Natation même si elle est pressée ou menacée. Elle peut utiliser l'action de course dans l'eau, à condition de nager en ligne droite.

Dons. Grâce au don Attaques réflexes, l'hydre peut utiliser toutes ses têtes pour porter des attaques d'opportunité.

Pyrohydre

Créature magique (Feu) de taille TG

Cette hydre de couleur rouge peut cracher des traits de feu longs de 6 mètres et hauts et larges de 3 mètres. Les têtes sont capables de souffler tous les 1d4 rounds, chaque trait infligeant 3d6 points de dégâts de feu par tête. Ce total est réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, le DD étant égal à 10 + 1/2 nombre de têtes de l'hydre (à l'origine) + le modificateur de Constitution de l'hydre.

Les dégâts de feu ne peuvent cauteriser le moignon d'une pyrohydre (puisque elle est immunisée contre le feu), mais 5 points de froid le peuvent.

Cryohydre

Créature magique (froid) de taille TG

Cette hydre de couleur mauve peut cracher des traits de givre longs de 6 mètres et hauts et larges de 3 mètres. Les têtes sont capables de souffler tous les 1d4 rounds, chaque trait infligeant 3d6 points de dégâts de froid par tête. Ce total est réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, le DD étant égal à $10 + \frac{1}{2}$ nombre de têtes de l'hydre (à l'origine) + le modificateur de Constitution de l'hydre.

Inéluctable

Les inéluctables sont des créatures artificielles dont le seul rôle est de faire respecter les lois naturelles de l'univers.

Chaque type d'inéluctable est conçu pour traquer et punir un genre particulier de transgression, cherchant tout individu ou groupe ayant violé un principe fondamental. Quand un inéluctable est créé, il reçoit sa première mission, trouve le coupable et inflige la punition appropriée. La sentence est généralement la mort, bien que certains inéluctables préfèrent remettre une compensation à la partie outragée, utilisant un sort de *quête* ou de *marque de la justice* pour s'assurer de la coopération du transgresseur. Dès son premier pas, l'inéluctable est entièrement concentré sur sa cible. Il persiste dans ses efforts, aussi ténue soit sa piste, même si la tâche semble désespérée.

Les inéluctables sont tenaces dans l'exécution de leur mission, mais ont pour ordre de laisser les innocents en paix. Les complices de leur proie constituent cependant un gibier rêvé, ce qui génère parfois des conflits dans leur programmation.

Les inéluctables n'hésitent pas à se sacrifier pour accomplir leur mission, mais ils ne sont pas suicidaires. Quand la victoire est impensable, ils battent en retraite pour trouver une manière de rétablir l'équilibre. Ce sont des ennemis déterminés mais patients. Ils peuvent conclure une alliance si cela sert leur mission, mais ils peinent à garder longtemps leurs alliés.

On remarque facilement les inéluctables dans une foule quand ils sont en mode d'observation, mais ils ne semblent pas conscients de l'attention qu'on leur porte. Leur forme varie, mais tous les inéluctables sont des automates d'or et d'argent, dotés d'engrenages et de pistons en lieu et place des muscles. Leurs yeux brillent d'un éclat doré.

Remarquez que contrairement à la plupart des créatures artificielles, les inéluctables ont une valeur d'Intelligence et sont capables de penser, d'apprendre et de se souvenir.

Les inéluctables parlent l'abyssal, le céleste, l'inférial et la langue natale de leur première cible.

Combat

À moins que leur existence ne soit en péril, les inéluctables sont entièrement focalisés sur le fautif qu'ils poursuivent, ignorant complètement les autres combattants. Un inéluctable peut attaquer quiconque lui fait obstacle, mais il ne s'attardera pas au point de ne plus pouvoir se retourner contre sa cible. Les inéluctables prennent l'autodéfense très au sérieux : quiconque attaque l'un d'eux au moyen d'une arme mortelle est châtié avec une force meurtrière.

Les armes naturelles des inéluctables, ainsi que les armes manufacturées qu'ils pourraient utiliser, sont considérées comme étant d'alignement loyal pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Guérison accélérée (Ext). Un inéluctable récupère un certain nombre de points de vie par round (indiqué dans sa description) à condition qu'il lui en reste au moins 1. Cependant, les dégâts infligés par les armes chaotiques guérissent à vitesse normale.

Kolyarut

Créature artificielle (extraplanaire, Loi) de taille M

Dés de vie : 13d10+20 (91 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m en crevace (4 cases), vitesse de base 9 m

Classe d'armure : 27 (+1 Dex, +10 naturelle, +6 crevace), contact 11, pris au dépourvu 26

Attaque de base/lutte : +9/+11

Attaque : baiser du vampire (+11 corps à corps, 5d6) ; ou rayon d'énergie négative (+10 contact à distance, comme le sort) ; ou épée longue +2 (+13 corps à corps, 1d8+4/19–20) ; ou coup (+11 corps à corps, 1d6+2)

Attaque à outrance : baiser du vampire (+11/+6 corps à corps, 5d6) ; ou rayon d'énergie négative (+10 contact à distance, comme le sort) ; ou épée longue +2 (+13/+8 corps à corps, 1d8+4/19–20) ; ou 2 coups (+11 corps à corps, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : baiser du vampire, pouvoirs magiques, rayon d'énergie négative

Particularités : créature artificielle, guérison accélérée (5), réduction des dégâts (10/Chaos), résistance à la magie (22), vision dans le noir (18 m), vision dans le noir

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +6, Vol +7

Caractéristiques : For 14, Dex 13, Con —, Int 10, Sag 17, Cha 16

Compétences : Déguisement +12, Détection +11, Diplomatie +4, Fouille +5, Perception auditive +11,

Psychologie +12, Renseignements +12, Survie +3 (+5 pour suivre des traces)

Dons : Magie de guerre, Pouvoir rapide (*suggestion*), Réflexes surhumains, Vigueur surhumaine, Vigilance

Environnement : un plan d'alignement loyal

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 12

Trésor : aucun

Alignement : toujours loyal neutre

Évolution possible : 14–22 DV (taille M), 23–29 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Les kolyaruts constituent le dernier recours en matière de respect des clauses d'un contrat : ils châtient ceux qui rompent les serments et les marchés.

Avant d'entamer une mission à l'encontre d'un briseur de promesse, le kolyarut emmagasine autant d'informations que possible concernant le serment ou le contrat. Il ne s'intéresse pas à ceux qui brisent un serment accidentellement ou contre leur volonté : seuls ceux qui violent un contrat de leur plein gré vont à l'encontre du principe que les kolyaruts sont conçus pour faire respecter. Si un contrat écrit est brisé, le kolyarut en emmène une copie avec lui.

Ce sont aussi les inéluctables plus volubiles, respectant les plus insignifiantes règles de politesse, comme de saluer correctement avant de s'occuper de l'affaire qui les amène. Ils utilisent *déguisement* pour adopter une apparence humanoïde anodine, ce qui est utile quand ils doivent accomplir leur mission incognito.

Combat

Comme tous les inéluctables, les kolyaruts sont assez patients pour étudier leur victime avant de frapper. Ils connaissent donc bien les talents et les défenses du briseur de pacte avant d'engager la bataille. Quand ils se battent, ils essaient de mettre un terme au conflit le plus rapidement possible, en limitant les effusions de sang et la pagaille. Cependant, ils ne prennent pas le risque de retarder ou de mettre leur mission en danger quand la vie d'innocents est menacée.

La tactique favorite du kolyarut est d'utiliser *invisibilité* ou *déguisement* pour s'approcher en douce, puis d'éliminer sa proie à l'aide du baiser du vampire avant qu'elle ne puisse réagir. Les kolyaruts n'ont aucun scrupule à utiliser leur baiser du vampire sur leurs alliés pour accroître leur puissance si cela les aide dans l'accomplissement de leur mission.

Les armes naturelles du kolyarut, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement loyal pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Baiser du vampire (Sur). Par une attaque de contact au corps à corps, le kolyarut peut absorber l'énergie vitale de son adversaire, comme avec le sort *baiser du vampire* (niveau 13 de lanceur de sorts).

Pouvoirs magiques. *Déguisement, détection du mensonge* (DD 17), *immobilisation de personne* (DD 16), *invisibilité, localisation de créature, suggestion et terreur* (DD 17) à volonté ; *immobilisation de monstre* (DD 17) et *marque de la justice* 1 fois par jour ; *mission* 1 fois par semaine. Niveau 13 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Rayon d'énergie négative (Sur). Le kolyarut est capable de lancer un rayon d'énergie noire sur une cible située dans un rayon de 60 mètres. L'effet est identique à celui du sort *énergie négative* (niveau 13 de lanceur de sorts).

Compétences. Les kolyaruts bénéficient d'un bonus racial de +4 sur les tests de Déguisement, Psychologie et Renseignements.

Marut

Créature artificielle (extraterritoriale, Loi) de taille G

Dés de vie : 15d10+30 (112 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m en harnois (6 cases), vitesse de base 12 m

Classe d'armure : 34 (-1 taille, +1 Dex, +16 naturelle, +8 harnois), contact 10, pris au dépourvu 33

Attaque de base/lutte : +11/+27

Attaque : coup (+22 corps à corps, 2d6+12 et 3d6 de son ou 3d6 d'électricité)

Attaque à outrance : 2 coups (+22 corps à corps, 2d6+12 et 3d6 de son ou 3d6 d'électricité)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : poings de l'orage, pouvoirs magiques

Particularités : créature artificielle, guérison accélérée (10), réduction des dégâts (15/Chaos), résistance à la magie (25), vision dans le noir (18 m), vision dans le noir

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +7, Vol +8

Caractéristiques : For 35, Dex 13, Con —, Int 12, Sag 17, Cha 18

Compétences : Concentration +13, Connaissances (religion) +10, Détection +16, Diplomatie +6, Fouille +10, Perception auditive +16, Psychologie +12, Survie +3 (+5 pour suivre des traces)

Dons : Attaque en puissance, Attaque spéciale renforcée (poings de l'orage), Coup fabuleux, Magie de guerre, Science de la bousculade, Vigueur surhumaine

Environnement : un plan d'alignement loyal

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 15

Trésor : aucun

Alignement : toujours loyal neutre

Évolution possible : 16–28 DV (taille G), 29–45 (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Les maruts représentent l'inéluctabilité de la mort elle-même. Ils affrontent ceux qui vont à l'encontre de ce principe.

Quiconque utilise des moyens surnaturels pour prolonger sa vie peut devenir la proie d'un marut. Ceux qui prennent des mesures extraordinaires pour tromper la mort d'une autre façon peuvent également entrer dans cette catégorie. Ceux qui utilisent la magie pour inverser la mort ne sont pas dignes de l'attention d'un marut, à moins qu'ils ne le fassent régulièrement ou à très grande échelle.

Dédaignant les armes et tout autre équipement, les maruts marchent sans trêve d'un pas sûr et implacable sur leurs ennemis.

Combat

Une fois sa cible trouvée, le marut lui apporte la mort qu'elle a essayé d'éviter. Ceux qui fuient la mort par le biais de la nécromancie peuvent recevoir une *mission* ou une *marque de la justice* pour leur inculquer le respect adéquat. Il utilise généralement un *mur de force* pour bloquer toute issue, puis commence par lancer un *éclair multiple* en approchant au corps à corps. Une fois au contact, il frappe avec ses poings énormes, créant un *cercle de mort* s'il est assailli par de nombreux adversaires. Il enchaîne les *dissipations suprêmes* contre les lanceurs de sorts et utilise *porte dimensionnelle* et *localisation de créature* pour traquer un ennemi en fuite.

Les armes naturelles du marut, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement loyal pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Poings de l'orage (Sur). Le poing gauche du marut déclenche un puissant coup de tonnerre lorsqu'il touche quelque chose, infligeant 3d6 points de dégâts de son supplémentaires et assourdissant la cible pendant 2d6 rounds (jet de Vigueur DD 31 pour annuler l'assourdissement). Le poing droit provoque 3d6 points de dégâts supplémentaires d'électricité et l'éclair lumineux aveugle la victime pendant 2d6 rounds (jet de Vigueur DD 31 pour annuler l'aveuglement). Les DD de sauvegarde sont liés à la Force et incluent le don Attaque spéciale renforcée du marut.

Pouvoirs. *Blessures légères de groupe* (DD 19), *dissipation suprême*, *domination*, *localisation de créature*, *injonction suprême* (DD 19), *marche dans les airs*, *porte dimensionnelle*, *terreur* (DD 18) et *vision lucide* à volonté ; *cercle de mort* (DD 20), *éclair multiple* (DD 20), *marque de la justice* et *mur de force* 1 fois par jour ; *changement de plan* (DD 21), *quête et tremblement de terre* (DD 22) 1 fois par semaine. Niveau 14 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Compétences. Les maruts bénéficient d'un bonus racial de +4 sur les tests de Concentration, Détection et Perception auditive.

Zelekhut

Créature artificielle (extraplanaire, Loi) de taille G

Dés de vie : 8d10+30 (74 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 10,5 m en barde d'armure à plaques (7 cases), vol 12 m (moyenne) en barde d'armure à plaques, vitesse de base 15 m, vol 18 m (moyenne)

Classe d'armure : 27 (-1 taille, +10 naturelle, +8 barde de plaques), contact 9, pris au dépourvu 27

Attaque de base/lutte : +6/+15

Attaque : chaîne cloutée (+10 corps à corps, 2d6+5 et 1d6 d'électricité)

Attaque à outrance : 2 chaînes cloutées (+10 corps à corps, 2d6+5 et 1d6 d'électricité)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques

Particularités : créature artificielle, guérison accélérée (5), réduction des dégâts (10/Chaos), résistance à la magie (20), vision dans le noir (18 m), vision dans le noir

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +4, Vol +5

Caractéristiques : For 21, Dex 11, Con —, Int 10, Sag 17, Cha 15

Compétences : Détection +9, Diplomatie +4, Fouille +9, Perception auditive +9, Psychologie +12, Survie +3 (+5 pour suivre des traces)

Dons : Attaque au galop, Charge dévastatrice, Vigueur surhumaine

Environnement : un plan d'alignement loyal

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 9

Trésor : aucun

Alignement : toujours loyal neutre

Évolution possible : 9–16 DV (taille G), 17–24 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Les zelekhuts sont chargés de traquer ceux qui renient la justice, en particulier ceux qui s'enfuient pour échapper à une sentence. En combinant talent naturel et magie, ils trouvent les fugitifs où qu'ils se cachent, appliquant ensuite leur propre sentence.

Un zelekhut peut sembler relativement inoffensif lorsqu'on le rencontre. Mais juste avant le combat, deux chaînes hérissées de pointes peuvent jaillir de ses avant-bras (par une action libre). De même, deux ailes de métal doré peuvent émerger de son dos sur commande. Rentrer les chaînes ou les ailes est aussi une action libre.

Combat

Une fois qu'il a trouvé le fugitif, le zelekhut exploite sa mobilité et ses pouvoirs magiques pour bloquer les issues possibles. Ensuite, il immobilise tout défenseur possible en protégeant les passants innocents. Finalement, il capture le fugitif avec ses chaînes à pointes, le faisant chuter et le désarmant si nécessaire. Si la sentence est la mort, le zelekhut l'exécute sans plus de cérémonies.

Les armes naturelles du zelzhut, ainsi que les armes manufacturées qu'il utilise, sont considérées comme étant d'alignement loyal pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Pouvoirs magiques. Ancre dimensionnelle, clairaudienceclairvoyance, dissipation de la magie, immobilisation de personne (DD 15), localisation de créature, terreur (DD 16) et vision lucide à volonté ; immobilisation de monstre (DD 17) et marque de la justice, 3 fois par jour ; mission (DD 16) 1 fois par semaine. Niveau 8 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Compétences. Les zelekhuts bénéficient d'un bonus racial de +4 sur les tests de Fouille et de Psychologie.

Dons. En raison de leur morphologie chevaline, les zelekhuts peuvent choisir leurs dons comme s'ils possédaient le don Combat monté et la compétence Équitation.

Kobold

Kobold, homme d'armes de niveau 1

Humanoïde (reptilien) de taille P

Dés de vie : 1d8 (4 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+1 taille, +1 Dex, +1 naturelle, +2 armure de cuir), contact 12, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +1/-4

Attaque : lance (+1 corps à corps, 1d6–1/x3) ; ou fronde (+3 distance, 1d3)

Attaque à outrance : lance (+1 corps à corps, 1d6–1/x3) ; ou fronde (+3 distance, 1d3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : sensibilité à la lumière, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +2, Vol –1

Caractéristiques : For 9, Dex 13, Con 10, Int 10, Sag 9, Cha 8

Compétences : Artisanat (fabrication de pièges) +2, Déplacement silencieux +2, Détection +2, Discrétion +6, Fouille +2, Perception auditive +2, Profession (mineur) +2

Dons : Vigilance

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : groupe (4–9), bande (10–100 plus 100 % de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes et un chef de niveau 4–6), troupe de guerre (10–24 plus 2–4 belettes sanguinaires) ou tribu (40–400 plus 1 sergent de niveau 3 tous les 20 adultes, 1 ou 2 lieutenants de niveau 4–5, 1 chef de niveau 6–8 et 5–8 belettes sanguinaires)

Facteur de puissance : 1/4

Trésor : normal

Alignement : généralement loyal mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +0

Les kobolds sont de petits humanoïdes aussi lâches que sadiques.

Leur peau écaillueuse aux reflets rouille va du brun au noir. Leurs deux yeux rouges luisent en permanence et leur queue n'est pas préhensible. Ils portent des vêtements en haillons, en montrant une nette préférence pour le rouge et l'orange.

Un kobold mesure entre 60 et 75 centimètres. Il pèse entre 17 et 23 kilos.

Ils parlent le draconien, même si l'on a davantage l'impression d'entendre des chiens aboyer quand ils s'expriment.

Combat

S'ils ne peuvent pas faire appel à la ruse, les kobolds ne conçoivent le combat que s'ils bénéficient d'un énorme avantage numérique (autrement dit, s'ils sont au moins deux fois plus nombreux que leurs adversaires). Si le rapport des forces leur est moins favorable, ils détalent sans demander leur reste. L'exception à cette règle concerne les gnomes, qu'ils attaquent à nombre égal.

Ils commencent par cribler leurs adversaires de billes de fronde, ne venant au contact que quand ils pensent les avoir suffisamment affaiblis. Chaque fois qu'ils le peuvent, ils tendent des embuscades près des endroits où ils ont posé des pièges. Ce faisant, ils espèrent faire tomber leurs ennemis dans les pièges (le plus souvent, des fosses), après quoi ils pourront leur tirer dessus en toute impunité, verser de l'huile enflammée dans le trou, jeter de la vermine venimeuse, etc.

Sensibilité à la lumière (Ext). Les kobolds sont éblouis par temps clair ou dans la zone d'effet d'un sort tel que *lumière du jour*.

Compétences. Ils bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests d'Artisanat (fabrication de pièges), Fouille et Profession (mineur).

Le kobold présenté ci-dessus disposait des caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

Facteur de puissance. Les kobolds dotés de niveaux de classe de PNJ présentent un FP égal à leur niveau global -3.

Personnages kobolds

Voici les traits raciaux des personnages kobolds :

- -4 en Force, +2 en Dextérité, -2 en Constitution.
- Petite taille. Bonus de +1 à la classe d'armure, bonus de +1 aux jets d'attaque, bonus de +4 aux tests de Discréption, malus de -4 aux tests de lutte. Le poids transportable et la charge qu'ils peuvent soulever correspondent à 75 % de ceux des créatures de taille M.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un kobold est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Compétences raciales. Un personnage kobold bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests d'Artisanat (fabrication de pièges), de Fouille et de Profession (mineur).
- Dons raciaux. Un personnage kobold gagne des dons en fonction de sa classe de personnage.
- Bonus d'armure naturelle de +1.
- Particularités (voir ci-dessus). Sensibilité à la lumière.
- *Langues.* D'office : draconien. Supplémentaires : commun, commun des Profondeurs.
- *Classe de prédilection.* Ensorceleur.
- *Ajustement de niveau.* +0.

Kraken

Créature magique (aquatique) de taille Gig

Dés de vie : 20d10+180 (290 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : nage 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 20 (-4 taille, +14 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +20/+44

Attaque : tentacule (+28 corps à corps, 2d8+12/19–20)

Attaque à outrance : 2 tentacules (+28 corps à corps, 2d8+12/19–20), 6 bras (+23 corps à corps, 1d6+6) et morsure (+23 corps à corps, 4d6+6)

Espace occupé/allongé : 6 m/4,50 m (18 m avec les tentacules, 9 m avec les bras)

Attaques spéciales : constriction (2d8+12 ou 1d6+6), étreinte

Particularités : nuage d'encre, pouvoirs magiques, propulsion, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +21, Vol +13

Caractéristiques : For 34, Dex 10, Con 29, Int 21, Sag 20, Cha 20

Compétences : Concentration +21, Connaissances (géographie) +17, Connaissances (nature) +16,

Détection +30, Diplomatie +7, Discréption +0, Fouille +28, Intimidation +16, Natation +20, Perception auditive +30, Psychologie +17, Survie +5 (+7 pour suivre une piste), Utilisation d'objets magiques +16

Dons : Combat en aveugle, Expertise du combat, Science de l'initiative, Science du critique (tentacule), Science du croc-en-jambe, Vigilance, Volonté de fer

Environnement : régions aquatiques tempérées

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 12

Trésor : normal (x3)

Alignement : toujours neutre mauvais

Évolution possible : 21–32 DV (taille Gig), 33–60 DV (taille C)

Ajustement de niveau : —

Six de ses huit tentacules sont en réalité des bras de 9 mètres de long, les deux autres étant deux fois plus longs et couverts de piquants acérés. Sa gueule en forme de bec est située à l'endroit où les tentacules rejoignent le corps.

Le kraken parle le commun et l'aquatique.

Combat

Le kraken fouette ses adversaires à l'aide de ses tentacules barbelés, puis les attrape dans ses bras pour les attirer jusqu'à sa gueule. L'adversaire peut tenter de briser les tentacules du monstre comme s'il s'agissait d'armes.

Chaque tentacule a 20 points de vie, et chaque bras en a 10. En cas de lutte, il se sert d'un autre membre pour porter une attaque d'opportunité si on tente de lui briser un tentacule ou un bras. Le fait de trancher un tentacule ou un bras inflige au kraken des dégâts dont le montant est égal à la moitié des points de vie du membre. En général, le monstre bat en retraite s'il a perdu ses deux tentacules ou trois de ses bras. Les membres tranchés repoussent en 1d10+10 jours.

Constriction (Ext). Le kraken inflige automatiquement des dégâts de tentacule ou de bras chaque fois qu'il remporte le test de lutte qui l'oppose à sa victime.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le kraken doit réussir une attaque de tentacule ou de bras. Au prix d'une action libre, il peut ensuite tenter d'initier une lutte sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il gagne le test de lutte, il peut utiliser son pouvoir de constriction.

Nuage d'encre (Ext). Une fois par minute, le kraken peut émettre un nuage d'encre noire saturant une étendue de 24 mètres de rayon (action libre). L'encre procure un camouflage total, que le kraken met le plus souvent à profit pour s'enfuir si le combat ne tourne pas à son avantage. Les créatures se trouvant à l'intérieur du nuage subissent tous les handicaps habituels de l'absence totale de visibilité.

Pouvoirs magiques. *Contrôle des vents, contrôle du climat, domination d'animal (DD 18) et résistance aux énergies destructives*, 1 fois par jour. Niveau 9 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Propulsion (Ext). Une fois par round, le kraken peut libérer un violent jet d'eau qui le propulse brusquement vers l'arrière (action complexe, distance parcourue 84 mètres). Le déplacement se fait en ligne droite, mais le monstre ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Compétences. Le kraken bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 aux tests de Natation, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

Krenshar

Créature magique de taille M

Dés de vie : 2d10 (11 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 15 (+2 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +2/+2

Attaque : morsure (+2 corps à corps, 1d6)

Attaque à outrance : morsure (+2 corps à corps, 1d6) et 2 griffes (+0 corps à corps, 1d4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : effroi

Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +3, Vol +1

Caractéristiques : For 11, Dex 14, Con 11, Int 6, Sag 12, Cha 13

Compétences : Déplacement silencieux +6, Discréption +4, Perception auditive +3, Saut +9

Dons : Attaques multiples, Pistage (S)

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire, paire ou troupe (6–10)

Facteur de puissance : 1

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 3–4 DV (taille M), 5–8 DV (taille G)

Ajustement de niveau : +2

Le krenshar est un étrange félin dont la tête est recouverte d'une peau étonnamment rétractile. Long de 1,20 mètre à 1,50 mètre environ, il a une tête étroite et allongée. Il pèse dans les 90 kilos.

Combat

Les krenshars attaquent en deux temps. L'un d'eux est chargé de rabattre le gibier. Une fois en position, il utilise son pouvoir d'effroi puis poursuit les proies qui s'enfuient en direction de ses congénères.

Effroi (Ext ou Sur). Le krenshar peut rétracter la fourrure de son visage, ce qui expose à l'air son crâne et ses muscles, comme s'il était écorché (action simple). Il présente alors une apparence si atroce que la plupart de ses adversaires s'enfuient en le voyant (considérez qu'il s'agit d'un test de Bluff accompagné d'un bonus de +3). Si le krenshar crie en même temps, l'effet combiné est semblable à celui produit par le sort *effroi*, jeté par un lanceur de sorts de niveau 3 (jet de Volonté, DD 13, partiel). Quiconque réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affecté par le pouvoir d'effroi de ce krenshar pendant 24 heures. Tous les krenshars sont immunisés contre les cris de leurs semblables. Il s'agit d'un effet surnaturel mental, de terreur et de son. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Compétences. Les krenshars bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et Saut.

Lamie

Créature magique de taille G

Dés de vie : 9d10+9 (58 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases)

Classe d'armure : 18 (−1 taille, +2 Dex, +7 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +9/+17

Attaque : contact (+12 contact au corps à corps, diminution permanente de 1d4 points de Sagesse) ; ou dague (+12 corps à corps, 1d6+4/19–20) ; ou griffes (+12 corps à corps, 1d4+4)

Attaque à outrance : contact (+12 contact au corps à corps, diminution permanente de 1d4 points de Sagesse) ; ou dague (+12/+7 corps à corps, 1d6+4/19–20) et 2 griffes (+7 corps à corps, 1d4+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : diminution permanente de Sagesse, pouvoirs magiques

Particularités : vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +7, Vol +7

Caractéristiques : For 18, Dex 15, Con 12, Int 13, Sag 15, Cha 12

Compétences : Bluff +14, Concentration +10, Déguisement +1 (+3 pour tenir un rôle), Détection +11, Diplomatie +3, Discréption +11, Intimidation +3

Dons : Attaque éclair, Esquive, Souplesse du serpent, Volonté de fer

Environnement : déserts tempérés

Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3–4)

Facteur de puissance : 6

Trésor : normal

Alignement : généralement chaotique mauvais

Évolution possible : 10–13 DV (taille G), 14–27 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : +4

Une lamie fait 2,40 mètres de long et pèse 350 kilos environ.

Combat

Bien que la lamie soit puissante et dangereuse au combat, elle n'apprécie pas les affrontements équitables. Elle fait grand usage de ses pouvoirs magiques, attirant ses proies à l'aide d'illusions et usant d'Attaque éclair pour

surgir et absorber la Sagesse de leur adversaire. Ensuite, elle utilise ses pouvoirs d'enchantement pour charmer les malheureux. Au corps à corps, la lamie utilise une dague et porte deux coups de griffes.

Pouvoirs magiques. *Déguisement et ventriloquie, à volonté ; charme-monstre (DD 15), image accomplie (DD 14), image miroir et suggestion (DD 14), 3 fois/jour ; sommeil profond (DD 14), 1 fois/jour. Niveau 9 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.*

Diminution permanente de Sagesse (Sur). Chaque fois que la lamie réussit une attaque de contact au corps à corps, sa cible subit une diminution permanente de 1d4 point de Sagesse (même si la lamie n'en tire aucun bénéfice direct). Elle essaye d'utiliser cette attaque dès le début du combat, afin de rendre ses adversaires plus vulnérables à ses pouvoirs de *charme-monstre* et de *suggestion*.

Compétences. Les lamies bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Bluff et de Discréption.

Lammasu

Créature magique de taille G

Dés de vie : 7d10+21 (59 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 18 m (moyenne)

Classe d'armure : 20 (-1 taille, +1 Dex, +10 naturelle),
contact 10, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +7/+17

Attaque : griffes (+12 corps à corps, 1d6+6)

Attaque à outrance : 2 griffes (+12 corps à corps, 1d6+6)
1d8+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, pattes arrière (1d6+3), sorts

Particularités : cercle magique contre le Mal, pouvoirs magiques,
vision dans le noir (18 m), vision nocturne
résistance à l'acide (10), à l'électricité (10) et au froid (10),
résistance à la magie 15, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +8, Vol +7

Caractéristiques : For 23, Dex 12, Con 17, Int 16, Sag 17, Cha 14

Compétences : Concentration +13, Connaissances (mystères) +13, Détection +15, Diplomatie +4, Perception auditive +13, Psychologie +13
Diplomatie +19, Fouille +17, Perception auditive +18,
Psychologie +18, Survie +18 (+20 autres plans et pistage)

Dons : Combat en aveugle, Réflexes surhumains, Volonté de fer
surhumains, Volonté de fer

Environnement : déserts tempérés

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 8

Trésor : normal

Alignement : toujours loyal bon

Évolution possible : 8–10 DV (taille G), 11–21 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : +5

Un lammasu fait 2,40 mètres de long et pèse 250 kilos environ.

Il parle le commun, le draconien et le céleste.

Combat

Le lammasu se bat principalement à l'aide de ses griffes acérées et de ses sorts. Il se rue presque toujours au combat quand il voit une créature d'alignement bon assaillie par les forces du Mal.

Bond (Ext). Si le lammasu charge un adversaire, il peut effectuer une attaque à outrance qui inclut deux attaques de pattes arrière.

Pattes arrière (Ext). Bonus d'attaque +12 corps à corps ; dégâts 1d6+3.

Sorts. Le lammasu lance des sorts comme un prêtre de niveau 7, en choisissant deux domaines parmi les suivants : Bien, Connaissance, Guérison, Loi.

Exemple de sorts préparés (6/6/5/4/2 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – assistance divine (x2), détection de la magie, lecture de la magie, lumière, résistance ; 1^{er} – bénédiction (x2), bouclier entropique, détection du Mal, faveur divine, protection contre le Mal ; 2^e – aide*, endurance de l'ours, force de taureau, résistance aux énergies destructives, restauration partielle ; 3^e – cercle magique contre le Mal*, délivrance des malédictions, dissipation de la magie, lumière du jour ; 4^e – châtiment sacré*, neutralisation du poison.*

* Sort de domaine. Domaines : Bien et Guérison.

Cercle magique contre le Mal (Sur). Le lammasu est en permanence protégé par l'équivalent du sort *cercle magique contre le Mal* dans un rayon de 6 mètres.

Pouvoirs magiques. *Invisibilité suprême* (le jeteur de sorts uniquement), 2 fois/jour ; *porte dimensionnelle*, 1 fois/jour. Niveau 7 de lanceur de sorts.

Compétences. Le lammasu bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests de Détection.

Léonal

Extérieur (Bien, extraplanaire) de taille M

Dés de vie : 12d8+60 (114 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases)

Classe d'armure : 27 (+3 Dex, +14 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 24

Attaque de base/lutte : +12/+20

Attaque : griffes (+20 corps à corps, 1d6+8)

Attaque à outrance : 2 griffes (+20 corps à corps, 1d6+8), morsure (+15 corps à corps, 1d8+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, étreinte, pattes arrière (1d6+8), pouvoirs magiques, rugissement

Particularités : aura de protection, communication avec les animaux, immunité contre l'électricité et la pétrification, imposition des mains, réduction des dégâts (10/Mal et argent), résistance au froid et au son (10), résistance à la magie (28), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +13 (+17 contre le poison), Vol +10

Caractéristiques : For 27, Dex 17, Con 20, Int 14, Sag 14, Cha 15

Compétences : Concentration +12, Connaissances (une au choix) +17, Déplacement silencieux +22, Détection +17, Diplomatie +4, Discréption +22, Équilibre +22, Intimidation +10, Perception auditive +17, Psychologie +17, Saut +35, Survie +17

Dons : Attaque éclair, Attaque spéciale renforcée (rugissement), Esquive, Pistage, Souplesse du serpent

Environnement : un plan d'alignement neutre bon

Organisation sociale : solitaire ou groupe (4–9)

Facteur de puissance : 12

Trésor : pas de pièces, biens précieux normaux (x2), objets normaux

Alignement : toujours neutre bon

Évolution possible : 13–18 DV (taille M), 19–36 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Combat

Les léonals aiment mener leurs batailles aussi directement que possible. Ils commencent par un rugissement pour déstabiliser leurs adversaires, puis portent des coups de griffes et de morsure. Les membres d'un même groupe de léonals attaquent de concert, suivant une tactique établie à l'avance. Ils s'arrangent pour prendre leurs adversaires en tenaille et frapper un grand coup.

Les armes naturelles du léonal, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement bon pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Bond (Ext). Lorsque le léonal charge un adversaire, il peut porter une attaque à outrance, y compris deux coups de pattes arrière.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le léonal doit réussir une attaque de morsure. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il agrippe sa victime et peut la lacérer avec ses pattes arrière.

Pattes arrière (Ext). Bonus à l'attaque +20 corps à corps, dégâts 1d6+8.

Rugissement (Sur). Un léonal peut rugir jusqu'à trois fois par jour. Chaque rugissement emplit un cône de 18 mètres de long qui duplique les effets d'un sort de *parole sacrée* et inflige 2d6 points de dégâts de son supplémentaires (jet de Vigueur DD 20 pour annuler). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Pouvoirs magiques. *boule de feu* (DD 15), *détection des pensées*, *immobilisation de monstre* (DD 17), *métamorphose*, *mur de force à volonté* ; *guérison des maladies*, *neutralisation du poison*, *soins intensifs* (DD 16) 3 fois par jour ; *guérison suprême* (DD 18) 1 fois par jour. Niveau 10 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Aura de protection (Sur). Toute créature à moins de 6 mètres du léonal bénéficie d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un bonus de résistance de +4 aux jets de sauvegarde contre les attaques et effets créés par des créatures d'alignement mauvais. Cette aura combine par ailleurs les effets des sorts *cercle magique contre le Mal* et *globe d'invulnérabilité partielle*, chacun sur une zone de 6 mètres de rayon (niveau de lanceur de sorts égal au nombre de DV du léonal). L'aura peut être dissipée, mais le léonal n'a besoin que d'une action libre pour la

réactiver dès son prochain tour de jeu. (Les bonus conférés par le cercle ne sont pas inclus dans le profil ci-dessus.)

Communication avec les animaux (Sur). Ce pouvoir fonctionne comme le sort *communication avec les animaux* (niveau 8 de lanceur de sorts), mais on peut l'activer par une action libre et le léonial n'a pas besoin de parler.

Imposition des mains (Sur). Ce pouvoir fonctionne comme l'aptitude de classe du paladin, si ce n'est qu'un léonial peut, chaque jour, redonner un nombre de points de vie égal à son maximum de points de vie.

Compétences. Le léonial bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Déplacement silencieux, Discrétion et Équilibre.

Lézard voltaïque

Créature magique de taille P

Dés de vie : 2d10+2 (13 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), escalade 6 m, nage 6 m

Classe d'armure : 16 (+1 taille, +2 Dex, +3 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +2/-2

Attaque : morsure (+3 corps à corps, 1d4)

Attaque à outrance : morsure (+3 corps à corps, 1d4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : décharge étourdissante, décharge mortelle

Particularités : détection des courants électriques, immunité contre l'électricité, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +4, Vol +1

Caractéristiques : For 10, Dex 15, Con 13, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Détection +4, Discrétion +11, Escalade +11, Natation +10, Perception auditive +4, Saut +7

Dons : Science de l'initiative

Environnement : marécages chauds

Organisation sociale : solitaire, couple, nichée (3–5) ou colonie (6–11)

Facteur de puissance : 2

Trésor : 1/10^e de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 3–4 DV (taille P), 5–6 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

Son ventre est bleu ou gris pâle, le reste de son corps étant plus sombre. Son dos et sa queue arborent des taches noires ou bleu nuit. Il fait 30 centimètres au garrot et pèse 12,5 kilos.

Combat

À moins d'être affamé, le lézard voltaïque préfère ne pas affronter les créatures plus grandes que lui.

Généralement, il essaye de faire peur aux intrus en émettant de petits grésillements rapprochés, provoqués par une succession d'infimes décharges électriques. Les créatures vivantes distantes de 3 mètres ou moins ont automatiquement les poils qui se hérisSENT. Si l'avertissement ne suffit pas, le lézard dresse les cornes et la queue pour administrer de violentes décharges électriques.

Au combat, le lézard voltaïque s'appuie exclusivement sur sa capacité à générer de l'électricité. Bien souvent, il ne mord qu'une fois son adversaire inconscient ou si ses décharges semblent rester sans effet. S'il est seul, il s'enfuit après avoir lancé sa décharge, mais si d'autres se trouvent à proximité, tous perçoivent l'utilisation qui vient d'être faite de l'énergie électrique et se dirigent sans la moindre hésitation vers leur congénère pour lui prêter secours.

Décharge étourdissante (Sur). Une fois par round, le lézard voltaïque peut générer une décharge étourdissante prenant pour cible une créature vivante distante de 1,50 mètre ou moins. La cible subit 2d8 points de dégâts non-létaux, total réduit de moitié sur un jet de Réflexes réussi (DD 12). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Décharge mortelle (Sur). Dès qu'au moins deux lézards voltaïques se trouvent à 6 mètres ou moins l'un de l'autre, ils peuvent regrouper leur énergie électrique pour produire un choc violent ayant pour source l'un d'entre eux (au choix). L'effet couvre une zone de 6 mètres de rayon et inflige 2d8 points de dégâts par lézard participant, jusqu'à un maximum de 12d8. Toute créature réussissant un jet de Réflexes (DD 10 + nombre de lézards impliqués) ne subit que la moitié des dégâts indiqués.

Perception des courants électriques (Ext). Le lézard voltaïque détecte automatiquement toute décharge électrique se produisant à 30 mètres ou moins de lui.

Compétences. La couleur de sa peau lui confère un bonus racial de +4 aux tests de Discréption. Il bénéficie aussi d'un bonus racial de +2 aux tests de Détection et de Perception auditive.

Pour ce qui est des tests d'Escalade et de Saut, il exploite son modificateur de Dextérité et non celui de Force. Il bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Du reste, il peut toujours faire 10 à ce type de test, même s'il est pressé ou menacé.

Enfin, il bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

Liane chasseresse

Plante de taille G

Dés de vie : 4d8+12 (30 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 1,50 m (1 case)

Classe d'armure : 15 (-1 taille, +6 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +3/+12

Attaque : coup (+7 corps à corps, 1d6+7)

Attaque à outrance : coup (+7 corps à corps, 1d6+7)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m (6 m avec sa liane)

Attaques spéciales : constriction (1d6+7), enchevêtrement, étreinte

Particularités : camouflage, immunité contre l'électricité, résistance au feu et au froid (10), plante, vision aveugle (9 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +7, Vol +2

Caractéristiques : For 20, Dex 10, Con 16, Int —, Sag 13, Cha 9

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-4)

Facteur de puissance : 3

Trésor : 1/10^e de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 5-16 DV (taille TG), 17-32 DV (taille Gig), 33+ DV (taille C)

Ajustement de niveau : —

La liane chasseresse est une plante semi-mobile qui se procure l'engrais dont elle a besoin en plaçant les créatures qu'elle tue près de ses racines, où elles se décomposent.

Cette plante est constituée d'une liane principale, longue d'à peu près 6 mètres, et de vrilles, longues de 1,50 mètre, situées tous les 15 centimètres environ. Ces dernières portent des feuilles et l'été, elles produisent des fruits qui pourraient passer pour des grappes de raisin. La liane est couverte d'une écorce noueuse qui lui donne l'aspect d'un pied de vigne géant. Son raisin a un goût très fort, mais beaucoup de gens pensent qu'il est toxique. On en tire un vin qui saoule très rapidement.

Bien qu'une liane chasseresse soit capable de se déplacer, elle est excessivement lente et ne le fait que si elle a absolument besoin de changer de territoire.

Une variété souterraine de la liane chasseresse pousse à proximité des eaux chaudes, cheminées de volcans et autres sources d'énergie thermique. Ses vrilles sont plus fines que celles de la plante de surface, et ses feuilles grises sont parsemées de traînées brunes, blanches ou argentées. Quand elle ne bouge pas, il est aisé de la prendre pour un dépôt minéral. Elle génère suffisamment de déchets pour permettre le développement de champignons, mousses et autre parasites, qui aident à la cacher.

Combat

La liane chasseresse applique une tactique basique, mais éprouvée : elle reste immobile jusqu'à ce que son gibier passe à portée, puis se détend subitement. Elle utilise son pouvoir d'enchevêtrement pour piéger ses proies et pour gêner leur éventuelle contre-attaque.

Constriction (Ext). Une liane chasseresse inflige 1d6+7 points de dégâts chaque fois qu'elle remporte un test de lutte opposé.

Enchevêtrement (Sur). La liane chasseresse peut animer les plantes qui se trouvent à 9 mètres ou moins d'elle par une action libre (jet de Réflexes DD 13 pour effet partiel). L'effet se poursuit jusqu'à la mort de la liane, à moins qu'elle ne décide d'y mettre un terme par une autre action libre. Le DD de sauvegarde est lié à la Sagesse. Ce pouvoir est par ailleurs similaire au sort *enchevêtrement* (niveau 4 de lanceur de sorts).

Étreinte (Ext). Pour pouvoir utiliser ce pouvoir, la plante doit réussir une attaque de coup. Elle peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité.. Si elle remporte le test de lutte, elle agrippe son adversaire et peut utiliser son pouvoir de constriction.

Camouflage (Ext). Comme la liane chasseresse a l'air d'une plante comme les autres tant qu'elle reste immobile, il faut réussir un test de Détection (DD 20) pour la remarquer avant qu'elle n'attaque. Tout personnage maîtrisant les compétences Survie ou Connaissances (nature) peut se servir d'une de ces compétences à la place de Détection. Les nains peuvent utiliser leur faculté de connaissance de la pierre pour repérer une liane chasseresse souterraine.

Vision aveugle (Ext). Bien que ne possédant pas d'organes visuels, la liane chasseresse détecte les créatures distantes de 9 mètres ou moins à l'aide de son ouïe, de son odorat et des vibrations que le sol lui transmet.

Liche

Les liches sont des lanceurs de sorts morts-vivants, principalement des magiciens ou des ensorceleurs, mais aussi des prêtres, qui ont fait appel à leur magie pour vaincre la mort.

La liche prend la forme d'un humanoïde décharné, dont la peau flétrie est horriblement tirée sur ses os proéminents. Ses yeux se sont décomposés depuis longtemps, mais un feu écarlate brille au fond de ses orbites vides.

La liche parle le commun plus toute autre langue qu'elle connaissait de son vivant.

Création de liche

L'archétype acquis « liche » peut être ajouté à n'importe quel humanoïde (appelé ci-après la « créature de base »), pour peu que ce dernier soit capable de créer le phylactère requis (voir plus bas). Il existe d'autres types de liches, comme les dragons, mais ils exploitent d'autres archétypes.

La liche conserve les caractéristiques et les pouvoirs spéciaux de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Taille et type. Le type de la créature devient mort-vivant. Ne recalculez pas le bonus de base à l'attaque, les jets de sauvegarde et les points de compétence. La taille reste inchangée.

Dés de vie. Les dés de vie actuels et à venir deviennent des d12.

Classe d'armure. La liche acquiert un bonus d'armure naturelle de +5 (ou conserve l'armure naturelle du personnage si celle-ci est supérieure).

Attaque. L'attaque de contact de la liche est utilisable 1 fois par round. Si la créature de base est capable de se servir d'armes, elle conserve cette capacité. Une créature dotée d'armes naturelles les conserve également. Une liche qui combat à mains nues compte sur son attaque de contact ou sur son arme naturelle principale (le cas échéant). Enfin, une liche armée utilise son attaque de contact ou l'arme en question, au choix.

Attaque à outrance. Une liche qui combat à mains nues compte sur son attaque de contact (voir ci-dessus) ou sur ses armes naturelles (le cas échéant). Si elle est armée, elle utilise généralement son arme en guise d'attaque principale, son contact prenant la place d'attaque secondaire naturelle, du moins si elle a la possibilité de la porter (main libre ou arme naturelle utilisable dans le cadre d'une attaque secondaire).

Dégâts. Si la liche ne possède pas d'attaque naturelle, elle gagne une attaque de contact qui exploite l'énergie négative pour infliger $1d8+5$ points de dégâts aux créatures vivantes (un jet de Volonté, assorti d'un DD égal à $10 + 1/2 DV$ de la liche + son modificateur de Charisme, réduit ce total de moitié). Si elle possède des attaques naturelles, elle peut les utiliser ou se servir de celles du statut de liche, au choix. Si elle a recours à une arme naturelle, celle-ci inflige $1d8+5$ points de dégâts supplémentaires.

Attaques spéciales. La liche conserve toutes les attaques spéciales du personnage et gagne les suivantes. Sauf indication contraire, le DD des jets de sauvegarde est égal à $10 + 1/2 DV$ de la liche + son modificateur de Charisme.

Aura de terreur (Sur). La liche est toujours entourée d'une aura de Mal et de mort. Toute créature de moins de 5 DV se trouvant dans un rayon de 18 mètres et regardant le mort-vivant doit réussir un jet de Volonté pour ne pas être affectée par l'équivalent du sort *terreur*, lancé comme par un ensorceleur du niveau de la liche. Si la créature réussit son jet de sauvegarde, l'aura de terreur de cette même liche ne peut plus l'affecter pendant 24 heures.

Contact paralysant (Sur). Toute créature vivante touchée par l'attaque de contact de la liche doit réussir un jet de Vigueur pour ne pas se retrouver paralysée de façon permanente. *Délivrance de la paralysie* libère la victime, de même que tout sort permettant de se débarrasser d'une malédiction (voir le sort du même nom). L'effet de ce pouvoir ne peut pas être dissipé. Toute créature paralysée par une liche semble morte, mais un test de Détection (DD 20) ou de Premiers secours (DD 15) réussi révèle qu'elle respire encore.

Sorts. La liche peut lancer les mêmes sorts que de son vivant.

Particularités. La liche conserve toutes les particularités de la créature de base, auxquelles viennent s'ajouter les suivantes.

Immunités (Ext). La liche est immunisée contre le froid, l'électricité, la métamorphose (bien qu'elle puisse en user sur elle-même) et les effets mentaux.

Réduction des dégâts (Sur). Le corps de ce mort-vivant est particulièrement résistant, ce qui lui confère une réduction des dégâts de (15/contondant et magie). Ses armes naturelles sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext). La liche bénéficie d'une résistance de +4 au renvoi des morts-vivants.

Caractéristiques. La liche gagne les bonus suivants : Int +2, Sag +2 et Cha +2. Comme tous les morts-vivants, elle n'a pas de valeur de Constitution.

Compétences. Elle bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Déplacement silencieux, Détection, Discréption, Fouille, Perception auditive et Psychologie. Sinon, comme la créature de base.

Organisation sociale. Solitaire ou groupe mixte (1 liche, 2–4 vampires et 5–8 vampiriens).

Facteur de puissance. Comme la créature de base +2.

Trésor. Pièces normales, biens précieux normaux (x2), objets normaux (x2).

Alignement. Toujours mauvais.

Évolution possible. Par une classe de personnage.

Ajustement de niveau. Comme la créature de base +4.

Personnages liches

La transformation en liche est totalement malfaisante et ne peut être effectuée qu'avec l'accord du sujet. Le personnage conserve les pouvoirs et aptitudes de classe qui étaient les siens de son vivant.

Le phylactère

Le processus de transformation en liche nécessite la fabrication d'un phylactère magique à l'intérieur duquel le mort-vivant conservera son énergie vitale. Tant que le phylactère n'a pas été localisé et détruit, la liche revient à son semblant de vie 1d10 jours après sa mort apparente.

Chaque liche doit fabriquer son propre phylactère, ce qui requiert le don Création d'objets merveilleux. Le personnage doit être un lanceur de sorts de niveau 11 ou plus. La fabrication du phylactère coûte 120 000 po et nécessite le sacrifice de 4 800 PX. Une fois achevé, l'objet a un niveau de lanceur de sorts égal au niveau de son créateur (au moment où il a été fabriqué).

Le plus souvent, le phylactère prend la forme d'une boîte métallique au couvercle scellé contenant des bandelettes de papier sur lesquelles ont été transcrives des incantations magiques. Les caractéristiques du phylactère sont les suivantes : taille TP, 20 en solidité, 40 points de résistance, DD de 40 pour le casser. Certaines liches préfèrent conserver leur énergie vitale dans un anneau, une amulette ou un autre objet similaire, qui prend également le nom de phylactère.

Licorne

Créature magique de taille G

Dés de vie : 4d10+20 (42 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases)

Classe d'armure : 18 (-1 taille, +3 Dex, +6 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +4/+13

Attaque : corne (+11 corps à corps, 1d8+8)

Attaque à outrance : corne (+11 corps à corps, 1d8+8) et 2 sabots (+3 corps à corps, 1d4+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : cercle magique contre le Mal, empathie sauvage, immunité contre le charme, la coercition et le poison, odorat, pouvoirs magiques, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +9, Vol +6

Caractéristiques : For 20, Dex 17, Con 21, Int 10, Sag 21, Cha 24

Compétences : Déplacement silencieux +9, Détection +11, Perception auditive +11, Saut +21, Survie +8*

Dons : Talent (Survie), Vigilance

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3–6)

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours chaotique bon

Évolution possible : 5–8 DV (taille G)

Ajustement de niveau : +4 (compagnon d'armes)

Ce puissant équidé a des yeux noisette, bleu marine, violets ou dorés. Les mâles ont également une barbiche blanche.

Une licorne adulte mesure généralement 2,40 mètres de long pour 1,50 mètre au garrot et un poids de 600 kilos. Les femelles sont légèrement plus petites et élancées que les mâles.

La licorne parle le sylvestre et le commun.

Combat

Généralement, la licorne ne se bat que pour se défendre ou pour protéger sa forêt. Dans ce cas, soit elle charge, empalant ses adversaires avec sa corne qu'elle utilise comme une lance d'arçon, soit elle frappe à l'aide de ses sabots. La corne est l'équivalent d'une arme magique +3, mais elle perd tout pouvoir si on la coupe.

Cercle magique contre le Mal (Sur). Ce pouvoir produit en permanence l'effet du sort *cercle magique contre le Mal*. La licorne ne peut pas le réprimer.

Empathie sauvage (Ext). Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que l'aptitude de druide éponyme, si ce n'est que la licorne bénéficie d'un bonus racial de +6 au test.

Pouvoirs magiques. La licorne peut jeter *déttection du Mal* à volonté (action libre). Une fois par jour, elle peut lancer *téléportation suprême* pour réapparaître n'importe où sur son territoire. Elle ne peut pas se téléporter en dehors de sa forêt, ou utiliser ce pouvoir pour y revenir si elle se trouve à l'extérieur.

En touchant un blessé à l'aide de sa corne, elle peut lancer *soins légers* (3 fois par jour) et *soins modérés* (1 fois par jour ; niveau 5 de lanceur de sorts). Toujours par le biais de sa corne, elle peut jeter *neutralisation du poison* (1 fois par jour ; niveau 8 de lanceur de sorts ; DD 21). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Compétences. La licorne bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux.

* Elle bénéficie également d'un bonus racial de +3 aux tests de Survie au sein de sa forêt.

Lilende

Extérieur (Bien, Chaos, extraplanaire) de taille G

Dés de vie : 7d8+14 (45 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 21 m (moyenne)

Classe d'armure : 17 (-1 taille, +3 Dex, +5 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +7/+16

Attaque : épée courte (+11 corps à corps, 1d8+5/19–20)

Attaque à outrance : épée courte (+11/+6 corps à corps, 1d8+5/19–20) et queue (+6 corps à corps, 2d6+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : constriction (2d6+5), étreinte, pouvoirs magiques, sorts

Particularités : immunité contre le poison, résistance au feu (10), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +7, Vol +8

Caractéristiques : For 20, Dex 17, Con 15, Int 14, Sag 16, Cha 18

Compétences : Art de la magie +14, Concentration +12, Connaissances (mystères) +12, Détection +13, Diplomatie +16, Estimation +12, Perception auditive +13, Psychologie +13, Représentation (au choix) +14, Survie +17

Dons : Extension de durée, Magie de guerre, Réflexes surhumains

Environnement : un plan d'alignement chaotique bon

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2–4)

Facteur de puissance : 7

Trésor : normal

Alignement : toujours chaotique bon

Évolution possible : 8–10 DV (taille G), 11–21 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : +6

Les anneaux d'une lilende font généralement 6 mètres de long. La créature pèse 1,9 tonne environ. Quelques-unes ont un torse d'homme.

La lilende parle le céleste, l'infernal, l'abyssal et le commun.

Combat

La lilende est une créature pacifique, sauf quand elle a décidé de se venger de quelqu'un qui, selon elle, fait ou a fait du tort à un artiste ou une certaine forme d'art. Dans ce cas, elle devient un adversaire implacable. Elle fait appel à ses sorts et pouvoirs magiques pour semer la confusion chez ses adversaires avant le début de l'affrontement. Plusieurs lilendes combattant ensemble mettent au point une tactique commune.

Les armes de la lilende (qu'elles soient naturelles ou non) sont considérées comme des armes bonnes et chaotiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts d'un adversaire.

Constriction (Ext). La lilende inflige 2d6+5 points de dégâts chaque fois qu'elle remporte un test de lutte opposé contre la créature qu'elle serre entre ses anneaux. Elle ne peut pas se déplacer tant qu'elle tient un adversaire de la sorte, mais peut continuer d'attaquer avec son épée.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la lilende doit réussir une attaque de queue. Elle peut ensuite engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle peut utiliser son pouvoir de constriction.

Pouvoirs magiques. *Déblocage, lumière, ténèbres et terrain hallucinatoire* (DD 18), 3 fois/jour ; *charme-personne* (DD 15), *communication avec les animaux* et *communication avec les plantes*, 1 fois/jour. Niveau 10 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

La lilende maîtrise le pouvoir de musique de barde au niveau 6.

Sorts. La lilende lance des sorts comme un barde de niveau 6.

Exemples de sorts de barde connus (3/4/3 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 – *berceuse, détection de la magie, hébéttement, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance* ; 1^{er} – *charme-personne, identification, soins légers, sommeil* ; 2^e – *cacophonie, immobilisation de personne, invisibilité*.

Compétences. La lilende bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie.

Locathah

Humanoïde (aquatique) de taille M

Dés de vie : 2d8 (9 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), nage 18 m

Classe d'armure : 14 (+1 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +1/+1

Attaque : pique (+2 corps à corps, 1d8/x3) ; ou arbalète légère (+2 distance, 1d8/19–20)

Attaque à outrance : pique (+2 corps à corps, 1d8/x3) ; ou arbalète légère (+2 distance, 1d8/19–20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +3, Vol +1

Caractéristiques : For 10, Dex 12, Con 10, Int 13, Sag 13, Cha 11

Compétences : Artisanat (une forme au choix) +6, Détection +6, Natation +8, Perception auditive +6

Dons : Arme de prédilection (pique)

Environnement : milieux aquatiques chauds

Organisation sociale : groupe (2–4), patrouille (11–20 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3–6) ou tribu (30–100 plus 100 % de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 10 adultes, 5 lieutenants de niveau 5 et 3 capitaines de niveau 7)

Facteur de puissance : 1/2

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +1

Bien qu'humanoïdes, ils tiennent plus du poisson que de l'humain. Le locathah moyen mesure 1,50 mètre et pèse environ 85 kilos. Mâles et femelles se ressemblent, mais les secondes sont reconnaissables aux deux bandes ocre qui ornent leur poche à œufs.

Les locathahs parlent l'aquatique.

Combat

Tout combat contre des locathahs commence généralement par une ou plusieurs volées de carreaux d'arbalète (sous l'eau, leur facteur de portée est de 6 mètres). S'ils ont réussi à tendre un piège ou une embuscade à leurs adversaires, les locathahs continuent de combattre de loin. Sinon, ils se battent au contact à l'aide de leurs piques. Bien qu'utilisée principalement pour la pêche, cette arme peut être redoutable au combat.

N'ayant ni dents, ni griffes, ni autres armes naturelles, les locathahs ne sont guère dangereux désarmés. Quand on les rencontre dans ces conditions, leur instinct les pousse généralement à fuir.

Compétences. Le locathah bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 aux tests de Natation, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

Loup arctique

Créature magique (froid) de taille G

Dés de vie : 6d10+18 (51 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 15 (-1 taille, +1 Dex, +5 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +6/+14

Attaque : morsure (+9 corps à corps, 1d8+6 plus 1d6 froid)

Attaque à outrance : morsure (+9 corps à corps, 1d8+6 plus 1d6 froid)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : croc-en-jambe, morsure glacée, souffle

Particularités : immunité contre le froid, odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +8, Vol +3

Caractéristiques : For 18, Dex 13, Con 16, Int 9, Sag 13, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +7, Détection +6, Discréption -1*, Perception auditive +6, Survie +1*

Dons : Pistage, Science de l'initiative, Vigilance

Environnement : forêts froides

Organisation sociale : solitaire, couple ou meute (3-5)

Facteur de puissance : 5

Trésor : 1/10^e de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets

Alignement : généralement neutre mauvais

Évolution possible : 7-9 DV (taille G), 10-18 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : +3 (compagnon d'armes)

Long de 2,40 mètres, le loup arctique fait environ 1,35 mètre au garrot. Il pèse dans les 225 kilos.

Il parle le géant et le commun.

Combat

Le loup arctique chasse presque toujours en meute. Sa force, sa ruse et son redoutable souffle glacé lui permettent de s'en prendre à des créatures bien plus grandes que lui. La meute décrit généralement des cercles autour du gibier, les loups attaquant à tour de rôle afin d'épuiser leur proie. S'ils ont vraiment faim, ils tentent d'immobiliser leurs adversaires en se jetant sur eux.

Croc-en-jambe (Ext). Un loup arctique parvenant à mordre sa proie peut tenter de la faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en-jambe (modificateur de +8 au test). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact ; elle ne l'expose pas à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire un croc-en-jambe au loup.

Morsure glacée (Sur). Un loup arctique inflige 1d6 points de dégâts de froid supplémentaires chaque fois qu'il mord son adversaire, comme si la morsure était une arme dotée de la propriété spéciale de froid.

Souffle (Sur). Cône, 4,50 mètres, tous les 1d4 rounds, dégâts 4d6 de froid, Réflexes (DD 16, demi-dégâts). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. Le loup arctique bénéficie d'un bonus racial de +1 aux tests de Déplacement silencieux, Détection et Perception auditive, ainsi que d'un bonus racial de +2 aux tests de Discréption. * Son pelage lui confère un bonus racial de +7 aux tests de Discréption dans les endroits enneigés.

Enfin, il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.

Lycanthrope

Les lycanthropes sont des humanoïdes ou des géants capables de prendre la forme d'un animal. Sous leur forme naturelle, les lycanthropes semblent normaux, même si ceux qui le sont depuis la naissance ou depuis très longtemps finissent par montrer des traits en rapport avec leur forme animale (grande pilosité, dents pointues, longs doigts, etc.). Sous leur forme animale, ils ont juste l'air particulièrement gros, mais il suffit d'examiner leurs yeux pour y lire une grande intelligence. Souvent, ces mêmes yeux luisent d'un éclat rouge dans le noir. La lycanthropie se répand telle une maladie. Parfois, l'intéressé a commencé sa vie en qualité d'humanoïde ou de géant, puis a contracté la maladie après avoir été blessé par un lycanthrope. Une telle créature est un lycanthrope « infecté ». Les autres, lycanthropes de naissance, sont qualifiés de lycanthropes « naturels ».

Combat

Sous leur forme d'humanoïde (ou de géant), les lycanthropes appliquent les tactiques habituellement utilisées par leur peuple, si ce n'est qu'ils ont tendance à se montrer plus agressifs. Le lycanthrope possède les sens de sa forme animale, ce qui inclut l'odorat et la vision nocturne, et fait montre d'une grande empathie à l'égard des animaux correspondant à sa forme (avec lesquels il peut d'ailleurs communiquer). Un lycanthrope infecté blessé au combat peut ne plus contrôler sa fureur et adopter sa forme animale involontairement.

Sous forme animale, ils se battent comme les animaux de leur espèce, mais leur morsure est susceptible d'inoculer la lycanthropie. Ils sont particulièrement forts et rusés, et possèdent une réduction des dégâts que seules les armes en argent peuvent vaincre.

Enfin, un lycanthrope naturel (ou un lycanthrope infecté qui est au fait de son mal) est capable d'adopter une forme hybride, compromis entre sa forme humanoïde et sa forme animale. L'hybride est doté de mains et peut manier des armes, mais il peut également passer à l'attaque à l'aide de ses crocs et de ses griffes. L'hybride transmet la lycanthropie par sa morsure et présente la même réduction des dégâts que sa forme animale.

Loup-garou

	Loup-garou, forme humaine Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M	Loup-garou, forme animale Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M	Loup-garou, forme hybride Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M
Dés de vie :	1d8+1 plus 2d8+6 (20 pv)	1d8+1 plus 2d8+6 (20 pv)	1d8+1 plus 2d8+6 (20 pv)
Initiative :	+4	+6	+6
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases)	15 m (10 cases)	9 m (6 cases)
Classe d'armure :	17 (+2 naturelle, +2 chemise de mailles, +1 rondache), contact 10, pris au dépourvu 17	16 (+2 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14	16 (+2 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte :	+2/+3	+2/+4	+2/+4
Attaque :	épée longue (+3 corps à corps, 1d8+1/19–20) ; ou arbalète légère (+2 distance, 1d8/19–20)	morsure (+5 corps à corps, 1d6+3)	griffes (+4 corps à corps, 1d4+2)
Attaque à outrance :	épée longue (+3 corps à corps, 1d8+1/19–20) ; ou arbalète légère (+2 distance, 1d8/19–20)	morsure (+5 corps à corps, 1d6+3)	2 griffes (+4 corps à corps, 1d4+2) et morsure (+0 corps à corps, 1d6+1)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	—	croc-en-jambe, transmission de lycanthropie	transmission de lycanthropie
Particularités :	empathie avec les loups, odorat, transformation, vision nocturne	empathie avec les loups, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation, vision nocturne	empathie avec les loups, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation, vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +3, Vig +6, Vol +2	Réf +5, Vig +8, Vol +2	Réf +5, Vig +8, Vol +2
Caractéristiques :	For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 11, Cha 8	For 15, Dex 15, Con 16, Int 10, Sag 11, Cha 8	For 15, Dex 15, Con 16, Int 10, Sag 11, Cha 8
Compétences :	Déplacement silencieux +2, Détection +1, Discréption +1, Dressage +1, Perception auditive +1, Survie +2	Déplacement silencieux +6, Détection +1, Discréption +6, Dressage +1, Perception auditive +1, Survie +2*	Déplacement silencieux +6, Détection +1, Discréption +6, Dressage +1, Perception auditive +1, Survie +2*
Dons :	Arme de prédilection (morsure), Discret, Pistage (S), Science de l'initiative, Volonté de fer (S)	comme la forme humaine	comme la forme humaine
Environnement :	forêts tempérées	forêts tempérées	forêts tempérées
Organisation sociale :	solitaire, couple, meute (6–10) ou groupe (2–4 plus 5–8 loups)	comme la forme humaine	comme la forme humaine
Facteur de puissance :	3	3	3
Trésor :	normal	normal	normal
Alignement :	toujours chaotique mauvais	toujours chaotique mauvais	toujours chaotique mauvais
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage	par une classe de personnage

Ajustement de niveau :	+3	+3	+3
-------------------------------	----	----	----

Sous forme humanoïde, le loup-garou n'a pas de caractéristique particulière.

Combat

Sous forme animale, le loup-garou peut faire tomber son adversaire comme n'importe quel loup. Sous forme hybride, il utilise généralement ses armes naturelles, même s'il lui est possible de se servir d'une arme manufacturée et de sa morsure en guise d'attaque secondaire.

Croc-en-jambe (Ext). Un loup-garou sous forme animale qui parvient à mordre sa proie peut tenter de la faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en-jambe (modificateur de +2 au test). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact et ne l'expose pas non plus à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire un croc-en-jambe au loup-garou.

Transmission de lycanthropie (Sur). Tout humanoïde ou géant mordu par un loup-garou sous forme animale ou hybride doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de contracter à son tour la lycanthropie.

Empathie avec les loups (Ext). Communication avec les loups et les loups sanguinaires. Bonus racial de +4 aux tests relevant du Charisme contre les loups et les loups sanguinaires.

Transformation (Sur). Le loup-garou peut prendre la forme d'un loup ou celle d'un hybride bipède.

Compétences. * Sous forme de loup ou d'hybride, le loup-garou bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.

Le loup-garou présenté ci-dessous est un homme d'armes humain de niveau 1. Il s'agit d'un lycanthrope naturel qui exploite les valeurs de caractéristique de base suivantes : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

Ours-garou

	Ours-garou, forme humaine	Ours-garou, forme animale	Ours-garou, forme hybride
Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M	Humanoïde (humain, métamorphe) de taille G	Humanoïde (humain, métamorphe) de taille G	
Dés de vie : 1d8+1 plus 6d8+30 (62 pv)	1d8+1 plus 6d8+30 (62 pv)	1d8+1 plus 6d8+30 (62 pv)	
Initiative : +0	+1	+1	
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)	12 m (8 cases)	9 m (6 cases)	
Classe d'armure : 15 (+2 naturelle, +2 armure de cuir cloutée), contact 10, pris au dépourvu 15	17 (-1 taille, +1 Dex, +7 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 16	17 (-1 taille, +1 Dex, +7 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 16	
Attaque de base/lutte : +5/+6	+5/+18	+5/+18	
Attaque : grande hache (+6 corps à corps, 1d12+1/x3) ; ou hache de lancer (+5 distance, 1d6+1)	griffes (+13 corps à corps, 1d8+9)	grande hache (+11 corps à corps, 1d12+13/x3) ; ou griffes (+13 corps à corps, 1d6+9)	
Attaque à outrance : grande hache (+6 corps à corps, 1d12+1/x3) ; ou hache de lancer (+5 distance, 1d6+1)	2 griffes (+13 corps à corps, 1d8+9) et morsure (+11 corps à corps, 2d6+4)	griffes (+13 corps à corps, 1d6+9), grande hache (+9 corps à corps, 1d12+4/x3) et morsure (+11 corps à corps, 1d6+9) ; ou 2 griffes (+13 corps à corps, 1d6+9) et morsure (+11 corps à corps, 1d6+9)	
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m	3 m/1,50 m	3 m/3 m	
Attaques spéciales : —	étreinte, transmission de lycanthropie	transmission de lycanthropie	
Particularités : empathie avec les ours, odorat, transformation, vision nocturne	empathie avec les ours, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation, vision nocturne	empathie avec les ours, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation, vision nocturne	

Jets de sauvegarde :	Réf +5, Vig +8, Vol +4	Réf +6, Vig +12, Vol +4	Réf +6, Vig +12, Vol +4
Caractéristiques :	For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 11, Cha 8	For 29, Dex 13, Con 20, Int 10, Sag 11, Cha 8	For 29, Dex 13, Con 20, Int 10, Sag 11, Cha 8
Compétences :	Détection +4, Dressage +3, Natation +1, Perception auditive +4	Détection +4, Dressage +3, Natation +13, Perception auditive +4	Détection +5, Dressage +3, Natation +9, Perception auditive +4
Dons :	Attaque en puissance, Attaques multiples, Course, Endurance, Pistage (S), Volonté de fer (S)	comme la forme humaine	comme la forme humaine
Environnement :	forêts froides	forêts froides	forêts froides
Organisation sociale :	solitaire, couple, famille (3-4) ou groupe (2-4 plus 1-4 ours bruns)	comme la forme humaine	comme la forme humaine
Facteur de puissance :	5	5	5
Trésor :	normal	normal	normal
Alignment :	toujours loyal bon	toujours loyal bon	toujours loyal bon
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+3	+3	+3

Sous forme humanoïde, les ours-garous sont souvent trapus, musclés et très velus. Leur chevelure est très épaisse et les hommes arborent souvent une barbe bien fournie. Ils ont les cheveux roux, blonds, ivoire ou noirs, selon la couleur de leur fourrure. Ils s'habillent de vêtements simples, en tissu ou en cuir, choisis pour l'aisance avec laquelle on peut les ôter, les raccommoder ou les remplacer.

Combat

L'ours-garou se bat de la même façon que l'ours brun. Sous forme humanoïde ou hybride, il emploie des armes lourdes, comme la grande hache ou l'épée à deux mains. La grande hache de l'ours-garou est une arme de taille M, ce qui explique qu'il puisse s'en servir d'une seule main sous forme hybride.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'ours-garou doit être sous forme animale et réussir une attaque de griffes. Ensuite, il peut tenter d'initier une lutte au prix d'une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Transmission de lycanthropie (Sur). Tout humanoïde ou géant mordu par un ours-garou sous forme animale ou hybride doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de contracter à son tour la lycanthropie.

Empathie avec les ours (Ext). Communication avec les ours et les ours sanguinaires. Bonus racial de +4 aux tests relevant du Charisme contre les ours et les ours sanguinaires.

Transformation (Sur). L'ours-garou peut prendre la forme d'un ours brun ou d'un hybride.

Compétences. Sous forme d'ours ou d'hybride, l'ours-garou bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Natation.

L'ours-garou présenté ci-dessous est un homme d'armes humain de niveau 1. Il s'agit d'un lycanthrope naturel qui exploite les valeurs de caractéristique de base suivantes : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

Rat-garou

	Rat-garou, forme humaine	Rat-garou, forme animale (rat sanguinaire)	Rat-garou, forme hybride
Dés de vie :	Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M 1d8+1 plus 1d8+2 (12 pv)	Humanoïde (humain, métamorphe) de taille P 1d8+1 plus 1d8+2 (12 pv)	Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M 1d8+1 plus 1d8+2 (12 pv)
Initiative :	+0	+3	+3
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases)	12 m (8 cases), escalade 6 m	9 m (6 cases)
Classe d'armure :	15 (+2 naturelle, +2 armure de cuir, +1 targe),	17 (+1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 14, pris au	16 (+3 Dex, +3 naturelle), contact 13, pris au

Attaque de base/lutte :	contact 10, pris au dépourvu 15 +1/+2	dépourvu 14 +1/-2	dépourvu 13 +1/+2
Attaque :	rapière (+2 corps à corps, 1d6+1/18–20) ; ou arbalète légère (+1 distance, 1d8/19–20)	morsure (+6 corps à corps, 1d4+1 plus maladie)	rapière (+5 corps à corps, 1d6+1/18–20) ; ou arbalète légère (+4 distance, 1d8/19–20)
Attaque à outrance :	rapière (+2 corps à corps, 1d6+1/18–20) ; ou arbalète légère (+1 distance, 1d8/19–20)	morsure (+6 corps à corps, 1d4+1 plus maladie)	rapière (+4 corps à corps, 1d6+1/18–20) et morsure (−1 corps à corps, 1d6 plus maladie) ; ou arbalète légère (+4 distance, 1d8/19–20)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	—	maladie, transmission de lycanthropie	maladie, transmission de lycanthropie
Particularités :	empathie avec les rats, odorat, transformation, vision nocturne	empathie avec les rats, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation, vision nocturne	empathie avec les rats, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation, vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +2, Vig +5, Vol +4	Réf +5, Vig +6, Vol +4	Réf +5, Vig +6, Vol +4
Caractéristiques :	For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 11, Cha 8	For 13, Dex 17, Con 14, Int 10, Sag 11, Cha 8	For 13, Dex 17, Con 14, Int 10, Sag 11, Cha 8
Compétences :	Déplacement silencieux +0, Détection +4, Discréption +1, Dressage +3, Escalade+0, Natation +9, Perception auditive +4	Déplacement silencieux +4, Détection +4, Discréption +8, Dressage +3, Escalade+11, Natation +11, Perception auditive +4	Déplacement silencieux +4, Détection +4, Discréption +5, Dressage +3, Escalade+4, Natation +9, Perception auditive +4
Dons :	Attaque en finesse (S), Esquive, Vigilance, Volonté de fer (S)	comme la forme humaine	comme la forme humaine
Environnement :	au choix	au choix	au choix
Organisation sociale :	solitaire, couple, meute (6–10) ou groupe (2–5 plus 5–8 rats sanguinaires)	comme la forme humaine	comme la forme humaine
Facteur de puissance :	2	2	2
Trésor :	normal	normal	normal
Alignement :	toujours loyal mauvais	toujours loyal mauvais	toujours loyal mauvais
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+3	+3	+3

Sous sa forme humanoïde, le rat-garou est souvent maigre et nerveux, de taille inférieure à la moyenne. Ses yeux ne tiennent pas en place et il a constamment des tics nerveux au niveau du nez et de la bouche quand il est gagné par l'excitation. Les hommes arborent souvent une moustache longue et fine.

Combat

Sous forme animale, le rat-garou évite les combats. Il use de sa forme de rat sanguinaire pour rôder et à des fins d'espionnage. Sous forme hybride, il combat à l'aide d'une rapière et d'une arbalète légère.

Maladie (Ext). Fièvre des marais ; morsure, jet de Vigueur, DD 12, 1d3 jours d'incubation, affaiblissement temporaire de 1d3 Dex et 1d3 Con. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Transmission de lycanthropie (Sur). Tout humanoïde ou géant mordu par un rat-garou sous forme animale ou hybride doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de contracter à son tour la lycanthropie.

Empathie avec les rats (Ext). Communication avec les rats et les rats sanguinaires. Bonus racial de +4 aux tests relevant du Charisme contre les rats et les rats sanguinaires.

Transformation (Sur). Le rat-garou peut prendre la forme d'un rat sanguinaire ou celle d'un hybride bipède.

Compétences. Sous forme de rat ou d'hybride, le rat-garou applique son bonus de Dextérité aux tests d'Escalade et de Natation. Il bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. En outre, il peut toujours faire 10 à ce type de test, même s'il est pressé ou menacé.

Sous forme de rat sanguinaire, il bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation.

Dons. Tout rat-garou gagne Attaque en finesse en qualité de don supplémentaire.

Le rat-garou présenté ci-dessous est un homme d'armes humain de niveau 1. Il s'agit d'un lycanthrope naturel qui exploite les valeurs de caractéristique de base suivantes : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

Sanglier-garou

	Sanglier-garou, forme humaine	Sanglier-garou, forme animale	Sanglier-garou, forme hybride
Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M	Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M	Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M	
Dés de vie :	1d8+4 plus 3d8+12 (34 pv)	1d8+4 plus 3d8+12 (34 pv)	1d8+4 plus 3d8+12 (34 pv)
Initiative :	+0	+0	+0
Vitesse de déplacement :	6 m en armure d'écaillles (4 cases) ; vitesse de base de 9 m	12 m (8 cases)	9 m (6 cases)
Classe d'armure :	18 (+2 naturelle, +4 armure d'écaillles, +2 écu), contact 10, pris au dépourvu 18	18 (+8 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 18	18 (+8 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 18
Attaque de base/lutte :	+3/+4	+3/+6	+3/+6
Attaque :	hache d'armes (+4 corps à corps, 1d8+1/x3) ; ou javeline (+3 distance, 1d6+1)	défenses (+6 corps à corps, 1d8+4)	hache d'armes (+6 corps à corps, 1d8+4/x3) ; ou griffes (+6 corps à corps, 1d4+3)
Attaque à outrance :	hache d'armes (+4 corps à corps, 1d8+1/x3) ; ou javeline (+3 distance, 1d6+1)	défenses (+6 corps à corps, 1d8+4)	hache d'armes (+6 corps à corps (1d8+4/x3) et défenses (+1 corps à corps, 1d6+1) ; ou 2 griffes (+6 corps à corps, 1d4+3) et défenses (+1 corps à corps, 1d6+1))
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	—	transmission de lycanthropie	transmission de lycanthropie
Particularités :	empathie avec les sangliers, férocité, odorat, transformation, vision nocturne	empathie avec les sangliers, férocité, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation, vision nocturne	empathie avec les sangliers, férocité, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation, vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +3, Vig +6, Vol +3	Réf +3, Vig +9, Vol +3	Réf +3, Vig +9, Vol +3
Caractéristiques :	For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 11, Cha 8	For 17, Dex 11, Con 18, Int 10, Sag 11, Cha 8	For 17, Dex 11, Con 18, Int 10, Sag 11, Cha 8
Compétences :	Détection +4, Dressage +3, Intimidation +3, Perception auditive +5	Détection +4, Dressage +3, Intimidation +3, Perception auditive +5	Détection +4, Dressage +3, Intimidation +3, Perception auditive +5
Dons :	Attaque en puissance, Robustesse, Science de la bousculade, Vigilance (S), Volonté de fer (S)	comme la forme humaine	comme la forme humaine
Environnement :	forêts tempérées	forêts tempérées	forêts tempérées
Organisation sociale :	solitaire, couple, famille (3-4) ou groupe (2-4 plus	comme la forme humaine	comme la forme humaine

Facteur de puissance :	1–4 sangliers)	4	4
Trésor :	normal	normal	normal
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+3	+3	+3

Sous leur forme humanoïde, la plupart des sangliers-garous sont trapus et de taille moyenne. Ils s'habillent de vêtements faciles à ôter, à raccommoder ou à remplacer.

Combat

Quelle que soit la forme qu'il emprunte, ce lycanthrope est aussi féroce qu'un sanglier. Sous forme hybride, il combat à l'aide d'une arme et use de ses dangereuses défenses.

Transmission de lycanthropie (Sur). Tout humanoïde ou géant touché par l'attaque de défenses d'un sanglier-garou sous forme animale ou hybride doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de contracter à son tour la lycanthropie.

Empathie avec les sangliers (Ext). Communication avec les sangliers et les sangliers sanguinaires. Bonus racial de +4 aux tests relevant du Charisme contre les sangliers et les sangliers sanguinaires.

Férocité (Ext). Le sanglier-garou est un combattant tellement féroce qu'il continue à se battre sans le moindre malus même quand il devrait être hors de combat ou quand il est mourant.

Transformation (Sur). Le sanglier-garou peut prendre la forme d'un sanglier ou d'un hybride.

Le sanglier-garou présenté ci-dessous est un homme d'armes humain de niveau 1. Il s'agit d'un lycanthrope naturel qui exploite les valeurs de caractéristique de base suivantes : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

Tigre-garou

	Tigre-garou, forme humaine	Tigre-garou, forme animale	Tigre-garou, forme hybride
Dés de vie :	Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M 1d8+1 plus 6d8+18 (50 pv)	Humanoïde (humain, métamorphe) de taille G 1d8+1 plus 6d8+18 (50 pv)	Humanoïde (humain, métamorphe) de taille G 1d8+1 plus 6d8+18 (50 pv)
Initiative :	+4	+4	+6
Vitesse de déplacement :	6 m en cuirasse (4 cases) ; vitesse de base de 9 m	12 m (8 cases)	9 m (6 cases)
Classe d'armure :	17 (+2 naturelle, +5 cuirasse), contact 10, pris au dépourvu 17	16 (-1 taille, +2 Dex, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14	16 (-1 taille, +2 Dex, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte :	+5/+6	+5/+16	+5/+16
Attaque :	coutille (+6 corps à corps, 1d10+1/x3) ; ou arc long composite [bonus de For +1] (+5 distance, 1d8+1/x3)	griffes (+11 corps à corps, 1d8+7)	griffes (+11 corps à corps, 1d8+7)
Attaque à outrance :	coutille (+6 corps à corps, 1d10+1/x3) ; ou arc long composite [bonus de For +1] (+5 distance, 1d8+1/x3)	2 griffes (+11 corps à corps, 1d8+7) et morsure (+6 corps à corps, 2d6+3)	2 griffes (+11 corps à corps, 1d8+7) et morsure (+6 corps à corps, 2d6+3)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m (3 m avec la coutille)	3 m/1,50 m	3 m/3 m
Attaques spéciales :	—	bond, étreinte, pattes arrière, transmission de lycanthropie	transmission de lycanthropie
Particularités :	empathie avec les tigres, odorat, transformation, vision nocturne	empathie avec les tigres, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation, vision nocturne	empathie avec les tigres, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation,

Jets de sauvegarde :	Réf +5, Vig +8, Vol +4	Réf +7, Vig +10, Vol +4	Réf +7, Vig +10, Vol +4
Caractéristiques :	For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 11, Cha 8	For 25, Dex 15, Con 16, Int 10, Sag 11, Cha 8	For 25, Dex 15, Con 16, Int 10, Sag 11, Cha 8
Compétences :	Déplacement silencieux +0, Détection +6, Discréption +0, Dressage +3, Équilibre +0, Escalade +1, Perception auditive +6	Déplacement silencieux +12, Détection +6, Discréption +2*, Dressage +3, Équilibre +6, Escalade +12, Perception auditive +6	Déplacement silencieux +12, Détection +6, Discréption +2, Dressage +3, Équilibre +6, Escalade +12, Perception auditive +6
Dons :	Arme naturelle supérieure (griffes, morsure), Attaques réflexes, Science de l'initiative, Vigilance (S), Volonté de fer (S)	comme la forme humaine	comme la forme humaine
Environnement :	forêts chaudes	forêts chaudes	forêts chaudes
Organisation sociale :	solitaire ou couple	comme la forme humaine	comme la forme humaine
Facteur de puissance :	5	5	5
Trésor :	normal	normal	normal
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+3	+3	+3

Sous forme humanoïde, les tigres-garous sont le plus souvent musclés, plus grands que la moyenne et très agiles.

Combat

Le tigre-garou peut se transformer en animal ou en hybride. Sous ces deux formes, il peut bondir sur ses proies et s'en saisir comme le font tous les tigres. Sous forme hybride, il compte sur ses griffes meurtrières.

Bond (Ext). Si un tigre-garou sous forme animale charge un adversaire, il peut attaquer à outrance, ce qui inclut deux attaques de pattes arrière.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le tigre-garou doit être sous forme animale et réussir une attaque de griffes ou de morsure. Il peut ensuite tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il parvient à maintenir sa prise, il peut ensuite lacérer sa victime avec ses pattes arrière.

Pattes arrière (Ext). Bonus à l'attaque +9 corps à corps, 1d8+3 points de dégâts.

Transmission de lycanthropie (Sur). Tout humanoïde ou géant mordu par un tigre-garou sous forme animale ou hybride doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de contracter à son tour la lycanthropie.

Empathie avec les tigres (Ext). Communication avec les tigres et les tigres sanguinaires. Bonus racial de +4 aux tests relevant du Charisme contre les tigres et les tigres sanguinaires.

Transformation (Sur). Le tigre-garou peut prendre la forme d'un tigre ou celle d'un hybride bipède.

Compétences. Quelle que soit sa forme, le tigre-garou bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux, de Discréption et d'Équilibre. * Dans les broussailles épaisse ou les hautes herbes, le bonus aux tests de Discréption passe à +8 sous forme animale.

Le tigre-garou présenté ci-dessous est un homme d'armes humain de niveau 1. Il s'agit d'un lycanthrope naturel qui exploite les valeurs de caractéristique de base suivantes : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

Sanglier-garou sanguinaire géant des collines

Sanglier-garou sanguinaire géant des collines, Forme de géant	Sanglier-garou sanguinaire géant des collines, Forme de sanglier-sanguinaire	Sanglier-garou sanguinaire géant des collines, Forme hybride
Géant (métamorphe) de taille G	Géant (métamorphe) de taille G	Géant (métamorphe) de taille G
Dés de vie :	12d8+51 plus 7d8+49 (185 pv)	12d8+51 plus 7d8+49 (185 pv)
Initiative :	-1	-1
Vitesse de	9 m en armure de peau (6)	12 m (8 cases)

déplacement :	cases) ; vitesse de base de 12 m		
Classe d'armure :	22 (-1 taille, -1 Dex, +11 naturelle, +3 armure de peau), contact 8, pris au dépourvu 22 +14/+25	16 (-1 taille, -1 Dex, +8 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 16 +14/+33	19 (-1 taille, -1 Dex, +11 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 19 +14/+33
Attaque de base/lutte :			
Attaque :	massue (+21 corps à corps, 2d8+10) ; ou coup (+20 corps à corps, 1d4+7) ; ou rocher (+12 distance, 2d6+7)	défenses (+28 corps à corps, 1d8+22)	massue (+29 corps à corps, 2d8+22) ; ou griffes (+28 corps à corps, 1d6+15)
Attaque à outrance :	massue (+21/+16 corps à corps, 2d8+10) ; ou 2 coups (+20 corps à corps, 1d4+7) ; ou rocher (+12 distance, 2d6+7)	défenses (+28 corps à corps, 1d8+22)	massue (+29 corps à corps, 2d8+22) et défenses (+23 corps à corps, 1d8+7) ; ou 2 griffes (+28 corps à corps, 1d6+15) et défenses (+23 corps à corps, 1d8+7)
Espace occupé/allonge :	3 m/3 m	3 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	jet de rochers	transmission de lycanthropie	transmission de lycanthropie
Particularités :	empathie avec les sangliers, férocité, odorat, réception de rochers, transformation, vision nocturne	empathie avec les sangliers, férocité, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation, vision nocturne	empathie avec les sangliers, férocité, odorat, réduction des dégâts (10/argent), transformation, vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +8, Vig +17, Vol +12	Réf +8, Vig +20, Vol +12	Réf +8, Vig +20, Vol +12
Caractéristiques :	For 25, Dex 8, Con 19, Int 6, Sag 12, Cha 7	For 41, Dex 8, Con 25, Int 6, Sag 12, Cha 7	For 41, Dex 8, Con 25, Int 6, Sag 12, Cha 7
Compétences :	Détection +12, Escalade 10, Perception auditive +10, Saut +10	Détection +12, Escalade 18, Perception auditive +10, Saut +22	Détection +12, Escalade 18, Perception auditive +10, Saut +22
Dons :	Arme de prédilection (massue), Attaque en puissance, Enchaînement, Endurance, Science de la bousculade, Science de la destruction, Vigilance (S), Volonté de fer (S)	comme la forme de géant	comme la forme de géant
Environnement :	collines tempérées	collines tempérées	collines tempérées
Organisation sociale :	solitaire, couple, famille (3–4) ou groupe (2–4 plus 1–4 sangliers sanguinaires)	comme la forme de géant	comme la forme de géant
Facteur de puissance :	11	11	11
Trésor :	normal	normal	normal
Alignment :	toujours neutre	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+7	+7	+7

Sous leur forme de géant, la plupart des sangliers-garous sanguinaires ressemblent à des géants des collines. Cependant, ils sont légèrement plus trapus, et leurs poils et cheveux sont plus raides.

Combat

Les sangliers-garous sanguinaires s'emportent facilement. En général, ils commencent le combat sous forme de géant des collines, puis adoptent la forme hybride pour profiter de l'incroyable force qu'elle confère. Ils aiment

se servir des dons Science de la bousculade et Science de la destruction pour écarter leurs adversaires et briser leurs armes.

Transmission de lycanthropie (Sur). Tout humanoïde ou géant mordu par un sanglier-garou sanguinaire sous forme animale ou hybride doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de contracter à son tour la lycanthropie.

Empathie avec les sangliers (Ext). Communication avec les sangliers et les sangliers sanguinaires. Bonus racial de +4 aux tests relevant du Charisme contre les sangliers et les sangliers sanguinaires.

Féroce (Ext). Le sanglier-garou sanguinaire est un combattant tellement féroce qu'il continue à se battre sans le moindre malus même quand il devrait être hors de combat ou quand il est mourant.

Transformation (Sur). Le sanglier-garou sanguinaire peut prendre la forme d'un sanglier sanguinaire ou d'un hybride.

Le sanglier-garou sanguinaire présenté ci-dessous est un géant des collines. Il s'agit d'un lycanthrope naturel qui exploite les valeurs de caractéristique normales d'un géant des collines.

Création de lycanthrope

L'archétype « lycanthrope » peut être ajouté à n'importe quel humanoïde ou géant (appelé ci-après le « personnage »). L'archétype peut être hérité (lycanthropes naturels) ou acquis (lycanthropes infectés). Devenir un lycanthrope revient en quelque sorte à se multiclasser en animal en gagnant les dés de vie correspondants.

Taille et type. Le type du personnage ne change pas, mais il acquiert le sous-type métamorphe. Le lycanthrope possède les caractéristiques d'un animal carnivore ou omnivore selon le type de ce dernier (appelé ci-après « animal »). Il peut s'agir d'un prédateur, d'un charognard ou d'un omnivore dont la taille est comprise entre moins une et plus une catégorie de celle du personnage (taille P, M ou G pour un personnage de taille M). Les lycanthropes ont la possibilité de prendre une forme hybride, combinant certains aspects du personnage et de l'animal. La taille de l'hybride est égale à celle du personnage ou de l'animal (choisir la plus grande).

Le lycanthrope profite des pouvoirs spéciaux du personnage ou de l'animal en plus de ceux qui sont décrits ci-dessous.

Dés de vie et points de vie. Somme de ceux du personnage et de l'animal. Pour calculer le total des points de vie, appliquez les modificateurs de Constitution propres à chaque forme. Par exemple, un homme du peuple de niveau 1 doté d'une Constitution de 11 en tant qu'humain, et de 15 en tant que loup, a 1d4 plus 2d8+4 points de vie.

Vitesse de déplacement. Comme le personnage ou l'animal, selon la forme choisie par le lycanthrope. Les hybrides exploitent la vitesse de déplacement de base du personnage.

Classe d'armure. Le bonus d'armure naturelle du personnage augmente de +2 sous toutes les formes. Sous forme hybride, il est égal au bonus d'armure naturelle de l'animal ou du personnage (choisir le plus élevé).

Attaque de base/lutte. Ajoutez le bonus de base à l'attaque de l'animal à celui du personnage. Le bonus de lutte du lycanthrope est égal à son bonus à l'attaque, sans oublier les modificateurs de For et de taille, selon la forme adoptée.

Attaques. Comme le personnage ou l'animal, selon la forme choisie. Sous forme hybride, le lycanthrope gagne deux attaques de griffes et une autre de morsure (il s'agit d'armes naturelles). Le montant des dégâts infligés dépend de la taille de l'hybride. Il peut mordre et attaquer à l'aide d'une arme, ou attaquer avec ses armes naturelles. Sa morsure est une attaque secondaire.

Taille de l'hybride	Griffes	Morsure
P	1d3	1d4
M	1d4	1d6
G	1d6	1d8
TG	2d4	2d6

Dégâts. Comme le personnage ou l'animal, selon la forme choisie.

Attaques spéciales. Le lycanthrope conserve toutes les attaques spéciales du personnage ou de l'animal, selon la forme choisie. Dans le même temps, il gagne celle qui est décrite ci-dessous.

La forme hybride ne bénéficie pas des attaques spéciales de l'animal. Un lanceur de sorts est incapable de lancer le moindre effet affublé de composantes verbales, gestuelles ou matérielles sous forme animale (cela vaut également pour les sorts à composantes verbales sous forme hybride).

Transmission de lycanthropie (Sur). Tout humanoïde ou géant mordu par un lycanthrope sous forme animale ou hybride doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de contracter à son tour la lycanthropie. Si la taille de la victime ne s'inscrit pas dans une fourchette d'une catégorie (en plus ou en moins) de celle du lycanthrope (par exemple, un géant des collines mordu par un rat-garou), elle ne contracte pas la maladie. Les lycanthropes infectés sont incapables de transmettre ce mal.

Particularités. Le lycanthrope conserve toutes les particularités du personnage et de l'animal. Il acquiert également les suivantes :

Empathie lycanthropique (Ext). Tout lycanthrope peut communiquer avec les animaux (sanguinaires ou non) de son espèce ; il sait également ce qu'ils ressentent. Cela lui confère un bonus racial de +4 aux tests visant à influencer l'attitude de ces animaux, tout en lui permettant de communiquer des concepts simples (« fuis », « attaque », « ami », « ennemi », etc.) à ceux qui se montrent amicaux envers lui.

Odorat (Ext). Un lycanthrope dispose du pouvoir d'odorat sous toutes les formes.

Réduction des dégâts (Ext). Sous forme animale ou hybride, un lycanthrope infecté bénéficie d'une réduction des dégâts (5/argent). De son côté, un lycanthrope naturel sous forme animale ou hybride bénéficie d'une réduction des dégâts (10/argent).

Transformation (Sur). Tout lycanthrope peut se transformer en animal comme s'il employait le sort **métamorphose** (son équipement ne se transforme pas avec lui, la transformation ne lui restitue aucun point de vie et il ne peut adopter que sa forme animale). Il ajoute alors les modificateurs aux valeurs de caractéristique de l'animal à ses propres valeurs de caractéristique. Il peut également prendre une forme hybride, celle d'une créature bipède dotée de main préhensiles et aux traits animaux.

La transformation en forme animale ou hybride constitue une action simple. Un lycanthrope mort reprend automatiquement son apparence humaine, mais cela ne le ramène pas à la vie pour autant. Par contre, les membres tranchés restent sous forme animale. Pour les lycanthropes infectés, cette faculté de transformation est parfois difficile à contrôler (voir *La lycanthropie en tant que maladie*, plus loin). Par contre, les lycanthropes naturels la contrôlent parfaitement.

Vision nocturne (Ext). Un lycanthrope dispose de la vision nocturne sous toutes les formes.

Bonus de base aux sauvegardes. Ajoutez les bonus de base aux sauvegardes de l'animal à ceux du personnage.

Caractéristiques. Tous les lycanthropes bénéficient de +2 en Sagesse. Sous forme animale ou hybride, les caractéristiques physiques s'améliorent en fonction de l'espèce de lycanthrope, comme indiqué dans la table ci-dessous. Ces ajustements sont égaux aux valeurs de caractéristique normales de l'animal, -10 ou -11. Par exemple, un crocodile-garou (For 19, Dex 12, Con 17) bénéficiera de +8 en For, +2 en Dex et +6 en Con sous forme de crocodile. Sous forme hybride, le lycanthrope modifie ses valeurs de caractéristique de la même façon. Enfin, la créature peut bénéficier d'une autre augmentation de caractéristique grâce à ses dés de vie supplémentaires.

Compétences. Un lycanthrope gagne un nombre de points de compétence égal à (2 + modificateur d'Int, 1 minimum) par dé de vie de forme animale, comme s'il s'était multiclassé en cet animal (par contre, il ne s'agit pas d'un premier DV et il ne bénéficie pas de quatre fois le nombre de points de compétence). Toutes les compétences qui apparaissent dans la description de l'animal sont des compétences de classe pour le lycanthrope. Quelle que soit sa forme, il bénéficie également des bonus de compétence raciaux du personnage et de l'animal. Cependant, les bonus de compétence soumis à condition, comme le bonus de camouflage du tigre-garou aux tests de Discréption, ne s'applique que sous la forme associée.

Dons. Ajoutez les dons de l'animal à ceux du personnage. Si le lycanthrope a deux fois le même don, il ne tire avantage du deuxième que s'il s'agit d'un don qu'on peut choisir plusieurs fois (reportez-vous alors à la description de ce don). Du coup, il risque d'avoir plus de dons que ses dés de vie ne devraient normalement lui en autoriser. Dans ce cas, les dons additionnels sont notés comme des dons supplémentaires.

Il est possible qu'un lycanthrope ne satisfasse pas aux conditions d'un don sous forme humanoïde. Dans ce cas, il le possède mais ne peut pas s'en servir sous cette forme. Tous les lycanthropes reçoivent Volonté de fer en qualité de son supplémentaire.

Environnement. Comme le personnage ou l'animal.

Organisation sociale. Solitaire ou couple, parfois famille (2–4), meute (6–10) ou groupe (famille plus animaux de la même espèce).

Facteur de puissance. Selon le niveau de classe ou le personnage, modifié selon les DV de l'animal : 1 DV ou 2 DV, +2 ; 3 DV à 5 DV, +3 ; 6 DV à 10 DV, +4 ; 11 DV à 20 DV, +5 ; 21 DV ou plus, +6.

Trésor. Normal.

Alignement. Au choix. Les nobles créatures comme les ours, les aigles et les lions produisent généralement des lycanthropes bons. Les créatures sinistres comme les rats, les serpents et les loups donnent des lycanthropes mauvais. Cela illustre la façon dont on voit ces animaux, pas leurs qualités intrinsèques.

Évolution possible. Par une classe de personnage.

Ajustement de niveau. Comme le personnage +2 (infecté) ou +3 (naturel). En outre, on augmente le niveau de personnage d'un lycanthrope d'un nombre égal aux dés de vie raciaux de l'animal.

Lycanthropes courants

Modificateurs de caractéristique			
Nom	Forme animale	animal ou hybride	Alignement préféré
Loup-garou	Loup	For +2, Dex +4, Con +4	Chaotique mauvais

Ours-garou	Ours brun	For +16, Dex +2, Con +8	Loyal bon
Rat-garou	Rat sanguinaire	Dex +6, Con +2	Chaotique mauvais
Sanglier-garou	Sanglier	For +4, Con +6	Neutre
Sanglier-garou sanguinaire	Sanglier sanguinaire	For +16, Con +6	Nuetre
Tigre-garou	Tigre	For +12, Dex +4, Con +6	Neutre

La lycanthropie en tant que maladie

Quand un personnage contracte la lycanthropie en étant mordu par un lycanthrope (voir ci-dessus), aucun symptôme n'apparaît avant la pleine lune suivante. À ce moment, le personnage infecté prend involontairement sa forme animale et devient une bête affamée oubliant jusqu'à sa propre identité (il devient temporairement un PNJ). Il reste sous cette forme jusqu'à l'aube, en prenant l'alignement correspondant à l'espèce de lycanthrope. Durant ce premier épisode, les actions du personnage sont dictées par l'alignement de sa forme animale. Le personnage ne se souvient ensuite de rien, sauf s'il réussit un test de Sagesse (DD 15), auquel cas il prend conscience de sa condition de lycanthrope.

Par la suite, le personnage risque de se transformer involontairement chaque fois que la pleine lune se lève, mais aussi quand il subit des blessures au combat. Dans ce cas, il se sent pris d'une violente colère, et seul un test de Contrôle de forme (voir ci-dessous) réussi lui permet d'empêcher la métamorphose. Un personnage joueur qui n'est pas conscient de sa condition de lycanthrope devient temporairement un PNJ lors de ses transformations involontaires. Il agit tel que cela est décrit ci-dessus, selon l'alignement de sa forme animale.

Un personnage qui est conscient de sa condition conserve son identité et ne perd pas le contrôle de ses actes en cas de transformation. Cependant, chaque fois qu'il adopte sa forme animale, il doit réussir un jet de Volonté (DD 15 + nombre de fois où il a pris cette forme) ou être à jamais affublé de l'alignement de celle-ci, sous toutes ses formes.

Dès lors que le personnage est conscient du mal qui le ronge, il peut volontairement adopter sa forme animale ou hybride (voir Contrôle de forme). La tentative se fait au prix d'une action simple et on peut la répéter chaque round. Ce type de changement volontaire confère sur-le-champ et à jamais l'alignement propre au lycanthrope.

Changement de forme

On change de forme au prix d'une action simple. Si la transformation est involontaire, elle a lieu au tour suivant l'apparition du facteur déclencheur. Une transformation involontaire en forme animale ou hybride détruit les vêtements et l'armure du personnage (ainsi que les objets portés) si la nouvelle forme est plus imposante que l'ancienne ; les objets tenus en main tombent simplement au sol. Il est possible de se débarrasser rapidement de ses habits en cours de métamorphose, mais pas de l'armure. Une armure magique résiste au choc si elle réussit un jet de Vigueur (DD 15). Un personnage infecté qui n'est pas au courant de sa condition reste sous forme animale jusqu'à l'aube suivante. S'il est conscient de son état (voir ci-dessus), il peut essayer de se retrouver en humanoïde suite à une transformation (volontaire ou non) via un test de Contrôle de forme. En cas d'échec, il reste sous forme animale (ou hybride) jusqu'à l'aube suivante.

Guérison de la lycanthropie

Un personnage infecté mâchant quelques feuilles de belladone (ou d'aconit) moins de 1 heure après avoir été blessé par un lycanthrope a droit à un jet de Vigueur (DD 20) pour empêcher le mal de s'installer. Si la plante est administrée par un guérisseur, utilisez le nombre le plus favorable entre le bonus au jet de sauvegarde du personnage et le modificateur de Premiers secours de celui qui l'aide. Quelle que soit la quantité de belladone qu'il ingère, le personnage n'a droit qu'à une seule chance. La plante doit être raisonnablement fraîche (cueillie depuis moins d'une semaine).

Cependant, fraîche ou non, la belladone est toxique. Le personnage doit réussir un test de Vigueur (DD 13) ou subir un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force. Une minute plus tard, il doit réussir un second jet de Vigueur (DD 13) ou subir un nouvel affaiblissement temporaire de Force, mais de 2d6 points.

Les sorts *guérison des maladies* ou *guérison suprême* soignent également la lycanthropie, pour peu qu'ils soient lancés par un prêtre de niveau 12 ou plus et que le sujet en bénéficie dans les trois jours suivant l'infection.

Un autre moyen de contrer la lycanthropie consiste à jeter *délivrance des malédictions* ou *annulation d'enchantement* sur le personnage lors d'un des trois jours de pleine lune. Une fois le sort lancé, le personnage infecté doit réussir un jet de Volonté (DD 20), le jeteur de sorts sachant automatiquement si sa tentative a été couronnée de succès. En cas d'échec, il ne reste plus qu'à recommencer. Il n'est pas rare que le sujet soit ligoté ou enfermé dans une cage jusqu'à ce que le prêtre parvienne à le soigner.

Seuls les lycanthropes infectés peuvent être soignés ; chez ceux qui l'acquièrent à la naissance, la lycanthropie est permanente.

Personnages lycanthropes

Le fait de devenir lycanthrope ne change en rien la classe de prédilection du personnage. Par contre, son alignement peut s'en trouver modifié (voir ci-dessus). Ce changement d'alignement peut expliquer que certaines classes de personnage perdent leurs aptitudes et pouvoirs.

Voici les traits raciaux des personnages lycanthropes :

- +2 en Sagesse. Les caractéristiques physiques augmentent selon les modificateurs de la forme animale lorsque le lycanthrope passe de sa forme humanoïde à une autre.
- Taille identique à celle du personnage ou de l'animal.
- Vision nocturne sous toutes les formes.
- Odorat sous toutes les formes.
- Dés de vie raciaux. Un lycanthrope ajoute les dés de vie de sa forme animale aux dés de vie découlant de sa race, de son niveau et de sa classe. Ces dés de vie supplémentaires modifient en conséquence le bonus de base à l'attaque et les bonus aux sauvegardes de la créature.
- Compétences raciales. Un lycanthrope ajoute des points de compétence découlant de ses dés de vie d'animal, comme s'il était multiclassé en ce type d'animal. Il gagne un nombre de points de compétence égal à $(2 + \text{modificateur d'Int, minimum 1})$ par dé de vie de forme animale. Les compétences qui apparaissent dans la description de l'animal sont traitées comme des compétences de classe. Le nombre maximal de degrés de maîtrise est égal aux dés de vie de la forme animale + ses dés de vie raciaux (le cas échéant) + ses niveaux de classe +3. Les ajustements de compétence raciaux de la race de base et de la forme animale du lycanthrope (ce qui n'inclut pas les ajustements particuliers) sont ajoutés à ses modificateurs de compétence, quelle que soit la forme adoptée.
- Dons raciaux. Ajoutez les dés de vie de l'animal à ceux du personnage pour déterminer le nombre de dons qu'il possède. Tous les lycanthropes bénéficient de Volonté de fer en qualité de don supplémentaire.
- Bonus d'armure naturelle de +2 sous toutes les formes.
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). Transmission de lycanthropie (sous forme animale ou hybride uniquement)
- Particularités (voir ci-dessus). Empathie lycanthropique, transformation.
- Lycanthrope infecté. Réduction des dégâts (5/argent), sous forme animale ou hybride uniquement.
- Lycanthrope naturel. Réduction des dégâts (10/argent), sous forme animale ou hybride uniquement.
- *Langues*. D'office : comme le personnage.
- *Classe de prédilection*. Comme le personnage.
- *Ajustement de niveau*. Comme le personnage +2 (infecté) ou +3 (naturel).

Contrôle de forme (Sag)

Tout personnage ayant contracté la lycanthropie et étant conscient de son état a la possibilité d'apprendre la compétence Contrôle de forme comme une compétence de classe. (Un personnage infecté qui n'est pas au fait de sa condition peut tenter d'effectuer des tests de Contrôle de forme innés.) Celle-ci détermine si le personnage parvient à contrôler son apparence, et donc à prévenir un changement de forme intempestif. Les lycanthropes naturels n'ont pas besoin de cette compétence car ils contrôlent pleinement leur transformation.

Test de compétence (transformation involontaire). Le personnage infecté doit effectuer un test de compétence chaque fois que la pleine lune se lève, sous peine d'adopter involontairement sa forme animale. Il lui faut également effectuer un test de Contrôle de forme si ses blessures lui font perdre un quart de ses points de vie (puis un autre encore s'il perd la moitié de ses points de vie, et un de plus s'il en perd les trois quarts).

Tâche	DD
--------------	-----------

Résister à une transformation involontaire 25

En cas d'échec, le personnage reste sous forme animale jusqu'à l'aube suivante (il recouvre alors sa forme de base). Un personnage conscient de son état a le droit d'effectuer un test pour recouvrer sa forme humanoïde (voir ci-dessous). Là encore, il conserve sa forme animale jusqu'à l'aube suivante en cas d'échec.

Nouvelles tentatives (transformation involontaire). Effectuez un test de compétence chaque fois qu'un événement déclencheur se produit.

Test de compétence (transformation volontaire). Un personnage infecté conscient de son état peut user de cette compétence de son plein gré pour adopter sa forme animale ou hybride, ou encore pour recouvrer sa forme humanoïde, quels que soient ses blessures ou l'aspect de la lune.

Tâche	DD
--------------	-----------

Reprendre sa forme humanoïde (pleine lune*)	25
Reprendre sa forme humanoïde (autre que pleine lune)	20
Adopter sa forme hybride	15
Transformation volontaire en forme animale (pleine lune)	15
Transformation volontaire en forme animale (autre que pleine lune)	20

* Dans le cadre du jeu, on considère que la pleine lune dure trois nuits d'affilée, une fois par mois.

Nouvelles tentatives (transformation volontaire). Un personnage peut tenter d'adopter sa forme animale ou hybride aussi souvent qu'il le souhaite (action simple). Cependant, s'il rate son test de compétence pour reprendre forme humanoïde, il doit rester sous forme animale ou hybride jusqu'à l'aube. À ce moment, il reprend automatiquement son aspect normal.

Spécial. Un lycanthrope infecté ne peut tenter de transformation volontaire s'il n'est pas conscient de son état.

Magmatique

Élémentaire (extraplanéaire, Feu) de taille P

Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 17 (+1 taille, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +1/-1

Attaque : contact brûlant (+4 contact au corps à corps, 1d8 feu plus combustion) ; ou coup (+4 corps à corps, 1d3+3 plus combustion)

Attaque à outrance : contact brûlant (+4 contact au corps à corps, 1d8 feu plus combustion) ; ou coup (+4 corps à corps, 1d3+3 plus combustion)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : aura de feu, combustion

Particularités : élémentaire, fusion des armes, immunité contre le feu, réduction des dégâts (5/magie), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +3, Vol +0

Caractéristiques : For 15, Dex 11, Con 13, Int 8, Sag 10, Cha 10

Compétences : Détection +3, Escalade +4

Dons : Vigueur surhumaine

Environnement : plan élémentaire du Feu

Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou bande (6–10)

Facteur de puissance : 3

Trésor : pièces normales, biens précieux normaux (inflammables uniquement), objets normaux (inflammables uniquement)

Alignement : toujours chaotique neutre

Évolution possible : 3–4 DV (taille P), 5–6 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

Le magmatique est une petite créature de forme humaine originaire du plan élémentaire du Feu. Il dégage une chaleur intense et est continuellement environné de flammes.

Il mesure 1,20 mètre pour un poids de 200 kg.

Le magmatique parle l'igné.

Combat

Le magmatique est un redoutable adversaire malgré sa petite taille. Son contact est terrible pour quiconque est vulnérable au feu. Par contre, il en est réduit à attaquer à mains nues les créatures immunisées contre cet élément. Couard dans l'âme, le magmatique s'enfuit dès qu'il est blessé, mais le plus souvent, il se replie juste assez pour tendre une embuscade à ses adversaires et se venger d'eux sans attendre.

Les armes naturelles du magmatique sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de leurs adversaires.

Aura de feu (Ext). Quiconque se trouve dans un rayon de 6 mètres du magmatique doit réussir un jet de Vigueur (DD 12) pour ne pas subir 1d6 points de dégâts par round causés par l'intense chaleur qu'il dégage. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Combustion (Ext). Toute créature touchée par un magmatique doit réussir un jet de Réflexes (DD 12) pour éviter que ses vêtements ne s'enflamme ou que son armure ne devienne brûlante. Dans les deux cas, elle subit 1d8 points de dégâts de feu supplémentaires par round, pendant 1d4+2 rounds après l'attaque. Le magmatique peut mettre le feu à tous les objets combustibles d'un simple contact. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Fusion des armes (Ext). Toute arme métallique touchant un magmatique doit réussir un jet de Vigueur (DD 12) pour ne pas fondre dans l'instant. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Mante obscure

Créature magique de taille P

Dés de vie : 1d10+1 (6 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 9 m (médiocre)

Classe d'armure : 17 (+1 taille, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +1/+0

Attaque : coup (+5 corps à corps, 1d4+4)

Attaque à outrance : coup (+5 corps à corps, 1d4+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : constriction (1d4+4), étreinte, ténèbres

Particularités : vision aveugle (27 m)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +3, Vol +0

Caractéristiques : For 16, Dex 10, Con 13, Int 2, Sag 10, Cha 10

Compétences : Détection +5*, Discréption +10, Perception auditive +5*

Dons : Science de l'initiative

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (3–9) ou nuée (6–15)

Facteur de puissance : 1

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 2–3 DV (taille P)

Ajustement de niveau : —

La mante obscure se pend au plafond par un « pied » musclé situé au sommet de sa tête. Il peut, au choix, prendre l'aspect d'une stalactite (en regroupant ses tentacules sous lui) ou d'une masse rocheuse (en les étendant pour que la membrane cache le reste de son corps). Sa carapace et sa peau ont généralement la teinte du calcaire, mais la mante obscure peut changer de couleur pour prendre l'aspect de la pierre de son choix.

Une mante obscure fait environ 1,20 mètre de long de l'extrémité d'un tentacule au sommet de sa tête. Elle pèse environ 15 kg.

Combat

La mante obscure se laisse tomber sur sa proie et resserre ses tentacules autour de sa tête. Une fois fixée, elle serre pour étouffer sa victime. Quand elle rate son attaque initiale, elle repart vers les hauteurs pour attaquer de nouveau, si son adversaire lui en laisse l'occasion.

Constriction (Ext). La mante obscure inflige 1d4+4 points de dégâts chaque fois qu'elle remporte un test de lutte opposé contre sa proie.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la mante obscure doit réussir une attaque de coup contre une créature de taille G ou moins. Elle peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle agrippe son adversaire et peut utiliser son pouvoir de constriction.

Ténèbres (Sur). Une fois par jour, la mante obscure peut créer une zone d'obscurité équivalente au sort *ténèbres* (niveau 5 de lanceur de sorts). Le plus souvent, elle fait appel à ce pouvoir juste avant d'attaquer.

Vision aveugle (Ext). Ce monstre « voit » en émettant des sons à haute fréquence, inaudibles pour la quasi-totalité des créatures, qui lui permettent de repérer objets et êtres vivants distants de 27 mètres ou moins. Un sort de type *silence* annule ce pouvoir et le rend aveugle.

Compétences. La couleur de peau variable de la mante obscure lui confère un bonus racial de +4 aux tests de Discréption. Elle bénéficie également d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Perception auditive. Ce bonus disparaît si la vision aveugle de la mante obscure est neutralisée.

Manteleur

Aberration de taille G

Dés de vie : 6d8+18 (45 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), vol 12 m (moyenne)

Classe d'armure : 19 (-1 taille, +3 Dex, +7 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +4/+13

Attaque : queue (+8 corps à corps, 1d6+5)

Attaque à outrance : queue (+8 corps à corps, 1d6+5), morsure (+3 corps à corps, 1d4+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m (1,50 m avec sa morsure)

Attaques spéciales : enveloppement, infrasons

Particularités : manipulation des ombres, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +5, Vol +7

Caractéristiques : For 21, Dex 16, Con 17, Int 14, Sag 15, Cha 15

Compétences : Déplacement silencieux +12, Détection +13, Discréption +8, Perception auditive +13

Dons : Attaques réflexes, Science de l'initiative, Vigilance

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire, groupe (3–6) ou nuée (7–12)

Facteur de puissance : 5

Trésor : normal

Alignement : généralement chaotique neutre

Évolution possible : 7–9 DV (taille G), 10–18 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Quand il se repose ou attend une proie, il est impossible de le différencier d'une grande cape ou d'un manteau noir tout simple (ses deux griffes ont l'air d'attaches en ivoire). Sa véritable nature n'apparaît que quand il se déplie.

Le manteleur a une envergure de près de 2,50 mètres et pèse environ 50 kg.

Les manteleurs parlent le commun des Profondeurs.

Combat

Généralement, le manteleur reste immobile jusqu'à ce qu'une proie se présente. Contre un adversaire unique, il utilise son attaque d'enveloppement. Si ses ennemis sont plus nombreux, il se bat à coups de queue en modulant divers sons et en utilisant son pouvoir de manipulation des ombres, puis il enveloppe un survivant. Plusieurs manteleurs attaquant ensemble se répartissent les actions, un ou deux restant en arrière pour utiliser leurs pouvoirs spéciaux tandis que les autres combattent au contact.

Infrasons (Ext). Au lieu de mordre, le manteleur peut émettre un son subliminal d'intensité variable. En modulant sa fréquence, il peut produire jusqu'à quatre effets distincts. Tous les autres manteleurs sont immunisés contre ces attaques mentales et de son. Sauf indication contraire, toute créature réussissant son jet de sauvegarde ne peut plus être affectée par les infrasons émis par ce manteleur pendant une journée entière. Tous les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Malaise. Toutes les créatures comprises dans une étendue de 24 mètres de rayon subissent un malus de -2 aux jets d'attaque et de dégâts. Si elles entendent ce son pendant 6 rounds d'affilée, elles doivent réussir un jet de Volonté (DD 15) pour ne pas perdre leurs moyens, auquel cas elles sont incapables de combattre ou même de se défendre tant que le manteleur émet ce son.

Nausée. Toutes les créatures se trouvant dans un cône de 9 mètres de long doivent réussir un jet de Vigueur (DD 15) pour ne pas être prises de violentes nausées. Terriblement affaiblies, elles tombent au sol et sont incapables de se défendre ou de faire quoi que ce soit (aucune action) pendant 1d4+1 rounds.

Stupeur. Une créature unique située à 9 mètres ou moins du manteleur doit effectuer un jet de Vigueur (DD 15) pour ne pas être affectée par l'équivalent du sort *immobilisation de personne* pendant 5 rounds. Même en cas de jet de sauvegarde réussi, la créature doit en jouer un autre chaque fois que le manteleur la prend pour cible avec ce pouvoir.

Terreur. Toutes les créatures comprises dans une étendue de 9 mètres de rayon doivent réussir un jet de Volonté (DD 15) pour ne pas être prises de panique pendant 2 rounds.

Enveloppement (Ext). Le manteleur peut refermer les pans de son corps sur une créature de taille M ou moins par une action simple. Il doit alors tenter d'engager une lutte, mais cela ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Si le monstre remporte le test opposé de lutte, il agrippe sa proie et peut la mordre avec un bonus de +4 au jet d'attaque. Dans le même temps, il peut continuer de se servir de sa queue contre ses autres adversaires.

Une fois que le manteleur s'est refermé sur une créature, toute attaque qui le touche voit ses dégâts divisés en deux : une moitié affecte le monstre, et l'autre sa proie sans défense.

Manipulation des ombres (Sur). Le manteleur peut manipuler les ombres. Ce pouvoir, qui n'est utile que dans les endroits ombragés, peut avoir trois effets possibles.

Images dansantes. Reproduit l'effet du sort *image miroir* (niveau 6 de lanceur de sorts).

Image silencieuse. Reproduit l'effet du sort du même nom (DD 15, niveau 6 de lanceur de sorts). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Obscurcissement. La diminution de luminosité confère un camouflage au manteleur (20% de risque de rater) pendant 1d4 rounds.

Manticore

Créature magique de taille G

Dés de vie : 6d10+24 (57 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 15 m (déplorable)
Classe d'armure : 17 (-1 taille, +2 Dex, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte : +6/+15
Attaque : griffes (+10 corps à corps, 2d4+5) ; ou 6 piquants (+8 distance, 1d8+2/19–20)
Attaque à outrance : 2 griffes (+10 corps à corps, 2d4+5) et morsure (+8 corps à corps, 1d8+2) ; ou 6 piquants (+8 distance, 1d8+2/19–20)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : piquants
Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +9, Vol +3
Caractéristiques : For 20, Dex 15, Con 19, Int 7, Sag 12, Cha 9
Compétences : Détection +9, Perception auditive +5, Survie +1
Dons : Arme de prédilection (piquants), Attaque en vol, Attaques multiples, Pistage (S)
Environnement : marécages chauds
Organisation sociale : solitaire, couple ou troupe (3–6)
Facteur de puissance : 5
Trésor : normal
Alignement : généralement loyal mauvais
Évolution possible : 7–16 DV (taille G), 17–18 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : +3 (compagnon d'armes)

Elle fait 3 mètres de long pour 500 kilos environ.

La manticore parle le commun.

Combat

La manticore commence la quasi-totalité des affrontements par une volée de piquants. En extérieur, elle utilise souvent ses ailes puissantes pour rester hors de portée des coups.

Piquants (Ext). En fouettant l'air avec sa queue, la manticore en libère six piquants (action simple, un jet d'attaque par piquant). Cette attaque a une portée de 54 mètres, sans facteur de portée. Toutes les cibles doivent se trouver dans un même rayon de 9 mètres. La manticore peut lancer jusqu'à 24 piquants par jour.
Compétences. * La manticore bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection.

Maraudeur éthéré

Créature magique (extraplanaire) de taille M

Dés de vie : 2d10 (11 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 14 (+1 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +2/+4

Attaque : morsure (+4 corps à corps, 1d6+3)

Attaque à outrance : morsure (+4 corps à corps, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : forme éthérée, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +3, Vol +1

Caractéristiques : For 14, Dex 12, Con 11, Int 7, Sag 12, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +5, Détection +4, Perception auditive +5

Dons : Science de l'initiative

Environnement : plan Éthéré

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 3–4 DV (taille M), 5–6 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Le maraudeur éthéré réside et chasse dans le plan Éthéré. Sa peau va du bleu vif au violet foncé. Un maraudeur éthéré mesure 1,20 mètre de haut et jusqu'à 2,10 mètres de long. Il pèse environ 100 kg.

Il ne parle aucun langage connu. Les créatures ayant survécu à ses assauts dans le plan Matériel prétendent toutefois qu'il émet une étrange plainte aiguë dont le timbre varie en fonction de sa vitesse de déplacement et de son état de santé.

Combat

Une fois que le maraudeur éthéré repère une proie, il passe brusquement dans le plan Matériel et attaque, dans l'espoir de la prendre au dépourvu. Dès qu'il a mordu, il repart dans le plan Éthéré pour mieux revenir quelques instants plus tard. S'il est gravement blessé, il s'enfuit dans son plan natal plutôt que de poursuivre le combat.

Forme éthérée (Sur). Ce monstre peut passer du plan Éthéré au plan Matériel par une action libre, puis retourner dans le plan Éthéré par une action de mouvement. Ces détails exceptés, ce pouvoir est semblable au sort du même nom (niveau 15 de lanceur de sorts).

Compétences. Le maraudeur éthéré bénéficie d'un bonus racial de +2 sur les tests de Détection, de Discréption et de Perception auditive.

Méduse

Humanoïde monstrueux de taille M

Dés de vie : 6d8+6 (33 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+2 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +6/+6

Attaque : arc court (+8 distance, 1d6/x3) ; ou dague (+8 corps à corps, 1d4/19–20) ; ou serpents (+8 corps à corps, 1d4 plus venin)

Attaque à outrance : arc court (+8/+3 distance, 1d6/x3) ; ou dague (+8/+3 corps à corps, 1d4/19–20) et serpents (+3 corps à corps, 1d4 plus venin)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : regard pétrifiant, venin

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +3, Vol +6

Caractéristiques : For 10, Dex 15, Con 12, Int 12, Sag 13, Cha 15

Compétences : Bluff +9, Déguisement +9 (+11 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +8, Détection +8, Diplomatie +4, Intimidation +4

Dons : Attaque en finesse, Tir à bout portant, Tir de précision

Environnement : marécages tempérés

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2–4)

Facteur de puissance : 7

Trésor : normal (x2)

Alignement : généralement loyal mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : —

Au-delà de 9 mètres, il est impossible de faire la différence entre une méduse et une humaine (la supercherie peut même durer plus longtemps si elle cache son visage). Consciente de ses atouts, elle porte souvent des vêtements mettant sa silhouette en valeur, tout en voilant son visage.

La méduse mesure entre 1,50 mètre et 1,80 mètre et pèse le même poids qu'un humain.

Elle parle le commun.

Combat

La méduse dissimule sa vraie nature tant que sa cible n'est pas à portée de son regard pétrifiant. Pour ce faire, elle n'hésite pas à user de subterfuges et de persuasion pour faire croire à sa victime qu'il n'y a pas le moindre danger. Elle utilise ses armes pour combattre ceux qui résistent à son regard, les serpents venimeux de sa tête tentant de mordre tous ses adversaires adjacents.

Regard pétrifiant (Sur). Pétrification permanente, 9 mètres, jet de Vigueur annule (DD 15). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 14) ; effet initial : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force ; effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Méphite

Les méphites sont de petits Extérieurs originaires des plans élémentaires et constitués à partir de l'un des quatre éléments de base. Tous prennent la forme de petits êtres ailés aux traits plus ou moins humanoïdes. On les appelle parfois diablotins en raison de leur apparence, mais leur nature élémentaire est manifeste au premier regard.

Combat

Tous les méphites se battent à l'aide de leurs griffes et de leur morsure ou de leur souffle, dont l'effet varie de l'un à l'autre.

Les armes naturelles d'un méphite sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de leurs adversaires.

Convocation de méphite (Mag). Une fois par jour, un méphite peut en appeler un autre (du même type), comme s'il utilisait l'équivalent du sort *convocation de monstres*, mais il n'a que 25 % de chances d'y parvenir. En cas d'échec, personne ne lui répond. Un méphite venant d'être convoqué ne peut plus utiliser ce pouvoir pendant 1 heure. Il s'agit de l'équivalent d'un sort de 2^e niveau.

Pouvoirs magiques. Les méphites possèdent un ou plusieurs pouvoirs magiques (DD du jet de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). Voir la description de chacun pour plus de détails.

Souffle (Sur). Tous les méphites peuvent souffler une fois tous les 1d4 rounds (action simple). Voir la description de chacun pour plus de détails.

Guérison accélérée (Ext). Tous les méphites récupèrent 2 points de vie par round, à condition qu'ils soient toujours en vie et que certaines conditions soient remplies. Voir la description de chacun pour plus de détails.

Méphite aérien

Extérieur (Air, extraplanatoire) de taille P

Dés de vie : 3d8 (13 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 18 m (parfaite)

Classe d'armure : 17 (+1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +3/-1

Attaque : griffes (+4 corps à corps, 1d3)

Attaque à outrance : 2 griffes (+4 corps à corps, 1d3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : *convocation de méphite*, pouvoirs magiques, souffle

Particularités : guérison accélérée (2), réduction des dégâts (5/magie), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +3, Vol +3

Caractéristiques : For 10, Dex 17, Con 10, Int 6, Sag 11, Cha 15

Compétences : Bluff +8, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +9, Détection +6, Diplomatie +4, Discrétion +13, Évasion +9, Intimidation +4, Maîtrise des cordes +3 (+5 pour ligoter), Perception auditive +6

Dons : Esquive, Science de l'initiative

Environnement : plan élémentaire de l'Air

Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4 de types variés) ou nuée (5–12 de types variés)

Facteur de puissance : 3

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 4–6 DV (taille P), 7–9 DV (taille M)

Ajustement de niveau : +3 (compagnon d'armes)

Le méphite aérien est originaire du plan élémentaire de l'Air.

Haut de 1,20 mètre, il pèse à peine 500 grammes.

Le méphite aérien parle le commun et l'aérien.

Combat

Pouvoirs magiques. Une fois par heure, le méphite aérien peut s'entourer de vapeur, ce qui produit l'effet du sort *flou* (niveau 3 de lanceur de sorts). Une fois par jour, il peut également déclencher une *bourrasque* (DD 14, niveau 6 de lanceur de sorts). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Souffle (Sur). Cône de poussière et de sable, 4,50 mètres de long, dégâts 1d8, jet de Réflexes (DD 12, demi-dégâts).

Guérison accélérée (Ext). Le méphite aérien ne récupère des points de vie que s'il est exposé à un courant d'air, si infime soit-il (vent, effet d'un sort, ou même battements d'ailes du méphite).

Méphite aqueux

Extérieur (Eau, extraplanaire) de taille P

Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 12 m (moyenne), nage 9 m

Classe d'armure : 16 (+1 taille, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +3/+1

Attaque : griffes (+6 corps à corps, 1d3+2)

Attaque à outrance : 2 griffes (+6 corps à corps, 1d3+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : *convocation de méphite*, pouvoirs magiques, souffle

Particularités : guérison accélérée (2), réduction des dégâts (5/magie), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +4, Vol +3

Caractéristiques : For 14, Dex 10, Con 13, Int 6, Sag 11, Cha 15

Compétences : Bluff +8, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +6, Détection +6, Diplomatie +4, Discrétion +10, Évasion +6, Maîtrise des cordes +0 (+2 pour ligoter), Natation +10, Perception auditive +6

Dons : Attaque en puissance, Robustesse

Environnement : plan élémentaire de l'Eau

Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4 de types variés) ou nuée (5–12 de types variés)

Facteur de puissance : 3

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 4–6 DV (taille P), 7–9 DV (taille M)

Ajustement de niveau : +3 (compagnon d'armes)

Le méphite aqueux est originaire du plan élémentaire de l'Eau.

Il mesure environ 1,20 mètre pour un poids de 15 kilos.

Le méphite aqueux parle le commun et l'aquatique.

Combat

Pouvoirs magiques. Une fois par heure, le méphite aqueux peut jeter une boule de vase acide ayant le même effet qu'une *flèche acide de Melf* (niveau 3 de lanceur de sorts). Une fois par jour, il peut également libérer un brouillard malodorant reproduisant l'effet d'un *nuage nauséabond* (niveau 6 de lanceur de sorts). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Souffle (Sur). Cône de liquide caustique, 4,50 mètres de long, dégâts 1d8 acide, jet de Réflexes (DD 13, demi-dégâts). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +1.

Guérison accélérée (Ext). Le méphite aqueux ne récupère des points de vie que sous la pluie ou s'il est plongé dans l'eau jusqu'à la taille.

Compétences. Le méphite aqueux bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 aux tests de Natation, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

Méphite enflammé

Extérieur (extraplanaire, Feu) de taille P

Dés de vie : 3d8 (13 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 15 m (moyenne)

Classe d'armure : 16 (+1 taille, +1 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +3/-1

Attaque : griffes (+4 corps à corps, 1d3 plus 1d4 feu)

Attaque à outrance : 2 griffes (+4 corps à corps, 1d3 plus 1d4 feu)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : *convocation de méphite*, pouvoirs magiques, souffle

Particularités : guérison accélérée (2), immunité contre le feu, réduction des dégâts (5/magie), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +3, Vol +3

Caractéristiques : For 10, Dex 13, Con 10, Int 6, Sag 11, Cha 15

Compétences : Bluff +8, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +7, Détection +6, Diplomatie +4, Discrétion +11, Évasion +7, Maîtrise des cordes +1 (+3 pour ligoter), Perception auditive +6

Dons : Esquive, Science de l'initiative

Environnement : plan élémentaire du Feu

Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4 de types variés) ou nuée (5–12 de types variés)

Facteur de puissance : 3

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 4–6 DV (taille P), 7–9 DV (taille M)

Ajustement de niveau : +3 (compagnon d'armes)

Le méphite enflammé est originaire du plan élémentaire du Feu.

Il mesure 1,20 mètre de haut et pèse environ 500 grammes.

Le méphite enflammé parle le commun et l'igné.

Combat

Pouvoirs magiques. *Rayon ardent* (DD 14, niveau 3 de lanceur de sorts), 1 fois par heure ; *métal brûlant*

(DD 14, niveau 6 de lanceur de sorts), 1 fois par jour. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Souffle (Sur). Cône de feu, 4,50 mètres de long, dégâts 1d8 feu, jet de Réflexes (DD 12, demi-dégâts).

Guérison accélérée (Ext). Le méphite enflammé ne récupère des points de vie que si il est en contact avec une flamme de torche (ou plus).

Méphite gelé

Extérieur (Air, extraplanaire, froid) de taille P

Dés de vie : 3d8 (13 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 15 m (parfaite)

Classe d'armure : 18 (+1 taille, +3 Dex, +4 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +3/-1

Attaque : griffes (+4 corps à corps, 1d3 plus 1d4 froid)

Attaque à outrance : 2 griffes (+4 corps à corps, 1d3 plus 1d4 froid)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : *convocation de méphite*, pouvoirs magiques, souffle

Particularités : guérison accélérée (2), immunité contre le froid, réduction des dégâts (5/magie), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au feu

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +3, Vol +3

Caractéristiques : For 10, Dex 17, Con 10, Int 6, Sag 11, Cha 15

Compétences : Bluff +8, Désimulation +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +9, Détection +6, Diplomatie +4, Discrétion +13, Évasion +9, Maîtrise des cordes +3 (+5 pour ligoter), Perception auditive +6

Dons : Esquive, Science de l'initiative

Environnement : plan élémentaire de l'Air

Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4 de types variés) ou nuée (5–12 de types variés)

Facteur de puissance : 3

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 4–6 DV (taille P), 7–9 DV (taille M)

Ajustement de niveau : +3 (compagnon d'armes)

Le méphite gelé est originaire du plan élémentaire de l'Air.

Côté caractère, il est des plus froids. Il mesure 1,20 mètre pour un poids de 15 kilos environ.

Le méphite gelé parle le commun et l'aérien.

Combat

Pouvoirs magiques. *Projectile magique* (niveau 3 de lanceur de sorts), 1 fois par heure ; *métal gelé* (DD 14, niveau 6 de lanceur de sorts), 1 fois par jour. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Souffle (Sur). Cône d'éclats de glace, 3 mètres de long, dégâts 1d4 froid, jet de Réflexes (DD 12, demi-dégâts). Les êtres vivants ratant leur jet de sauvegarde souffrent d'engelures et ont les paupières figées par le gel, sauf s'ils sont immunisés ou protégés contre le froid. Ce handicap leur impose un malus de -4 à la CA et un autre de -2 aux jets d'attaque, pendant 3 rounds. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +1.

Guérison accélérée (Ext). Le méphite gelé ne récupère des points de vie que si la température est inférieure à 0° C ou s'il est en contact avec un morceau de glace de taille TP au moins.

Méphite magmatique

Extérieur (extraplanaire, Feu) de taille P

Dés de vie : 3d8 (13 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 15 m (moyenne)

Classe d'armure : 16 (+1 taille, +1 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +3/-1

Attaque : griffes (+4 corps à corps, 1d3 plus 1d4 feu)

Attaque à outrance : 2 griffes (+4 corps à corps, 1d3 plus 1d4 feu)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : *convocation de méphite*, pouvoirs magiques, souffle

Particularités : guérison accélérée (2), immunité contre le feu, réduction des dégâts (5/magie), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +3, Vol +3

Caractéristiques : For 10, Dex 13, Con 10, Int 6, Sag 11, Cha 15

Compétences : Bluff +8, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +7, Détection +6, Diplomatie +4, Discrétion +11, Évasion +7, Maîtrise des cordes +1 (+3 pour ligoter), Perception auditive +6

Dons : Esquive, Science de l'initiative

Environnement : plan élémentaire du Feu

Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4 de types variés) ou nuée (5–12 de types variés)

Facteur de puissance : 3

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 4–6 DV (taille P), 7–9 DV (taille M)

Ajustement de niveau : +3 (compagnon d'armes)

Le méphite magmatique est originaire du plan élémentaire du Feu.

Il est aussi stupide que brutal et mesure 1,20 mètre pour un poids de 30 kilos environ.

Le méphite magmatique parle le commun et l'igné.

Combat

Pouvoirs magiques. Une fois par heure, le méphite magmatique peut se transformer (comme à l'aide du sort *changement de forme*) en flaque de lave de 90 centimètres de diamètre sur 15 centimètres de profondeur.

Aussitôt, sa réduction des dégâts devient plus importante (20/magie). Il est incapable d'attaquer sous cette forme, mais peut utiliser ses autres pouvoirs magiques. Il lui est possible de se déplacer à une vitesse de 3 mètres par round, mais pas de courir. Il peut aussi se faufiler par la plus petite ouverture qui soit (trou, fissure, etc.) et met le feu aux matières inflammables (papier, paille, bois sec) dès qu'il les touche.

Une fois par jour, il peut également faire appel au pouvoir de *pyrotechnie* (niveau 6 de lanceur de sorts). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Il peut, sans risque, utiliser son propre corps comme source de feu.

Souffle (Sur). Cône de magma, 3 mètres de long, dégâts 1d4 feu, jet de Réflexes (DD 12, demi-dégâts). Les êtres vivants ratant leur jet de sauvegarde souffrent de brûlures et ont les yeux endommagés par la chaleur, sauf s'ils sont immunisés ou protégés contre le feu. Ce handicap leur impose un malus de -4 à la CA et un autre de -2 aux jets d'attaque, pendant 3 rounds. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +1.

Guérison accélérée (Ext). Le méphite magmatique ne récupère des points de vie que s'il est en contact avec le magma, la lave ou une flamme de torche (ou plus).

Méphite poussiéreux

Extérieur (Air, extraplanaire) de taille P

Dés de vie : 3d8 (13 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 15 m (parfaite)

Classe d'armure : 17 (+1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +3/-1

Attaque : griffes (+4 corps à corps, 1d3)

Attaque à outrance: 2 griffes (+4 corps à corps, 1d3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : *convocation de méphite*, pouvoirs magiques, souffle

Particularités : guérison accélérée (2), réduction des dégâts (5/magie), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +3, Vol +3

Caractéristiques : For 10, Dex 17, Con 10, Int 6, Sag 11, Cha 15

Compétences : Bluff +8, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +9, Détection +6, Diplomatie +4, Discrétion +13, Évasion +9, Intimidation +4, Maîtrise des cordes +3 (+5 pour ligoter), Perception auditive +6,

Dons : Esquive, Science de l'initiative

Environnement : plan élémentaire de l'Air

Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4 de types variés) ou nuée (5–12 de types variés)

Facteur de puissance : 3

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 4–6 DV (taille P), 7–9 DV (taille M)

Ajustement de niveau : +3 (compagnon d'armes)

Le méphite poussiéreux est originaire du plan élémentaire de l'Air.

Il mesure 1,20 mètre et pèse 1 kilo environ.

Le méphite poussiéreux parle le commun et l'aérien.

Combat

Pouvoirs magiques. Une fois par heure, le méphite poussiéreux peut s'entourer d'un nuage de poussière, ce qui produit l'effet de *flou* (niveau 3 de lanceur de sorts). Une fois par jour, il peut également faire apparaître une masse de poussière tourbillonnante qui produit l'effet de *mur de vent* (DD 15, niveau 6 de lanceur de sorts). Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Souffle (Sur). Cône de particules irritantes, 3 mètres de long, dégâts 1d4, jet de Réflexes (DD 12, demi-dégâts). Les êtres vivants qui ratent leur jet de sauvegarde ont les yeux qui brûlent et sont pris de violentes démangeaisons, ce qui leur inflige un malus de -4 à la CA et un autre de -2 aux jets d'attaque, pendant 3 rounds.

Guérison accélérée (Ext). Le méphite poussiéreux ne récupère des points de vie que s'il se trouve dans un endroit aride et poussiéreux.

Méphite salin

Extérieur (extraplanéaire, Terre) de taille P

Dés de vie : 3d8+3 (16 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 12 m (moyenne)

Classe d'armure : 16 (+1 taille, -1 Dex, +6 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +3/+2

Attaque : griffes (+7 corps à corps, 1d3+3)

Attaque à outrance : 2 griffes (+7 corps à corps, 1d3+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : *convocation de méphite*, pouvoirs magiques, souffle

Particularités : guérison accélérée (2), réduction des dégâts (5/magie), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +4, Vol +3

Caractéristiques : For 17, Dex 8, Con 13, Int 6, Sag 11, Cha 15

Compétences : Bluff +8, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +5, Détection +6, Diplomatie +4, Discrétion +9, Évasion +5, Maîtrise des cordes -1 (+1 pour ligoter), Perception auditive +6

Dons : Attaque en puissance, Robustesse

Environnement : plan élémentaire de la Terre

Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4 de types variés) ou nuée (5–12 de types variés)

Facteur de puissance : 3

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 4–6 DV (taille P), 7–9 DV (taille M)

Ajustement possible : +3 (compagnon d'armes)

Le méphite salin vient du plan élémentaire de la Terre.

Très sarcastique, il déteste l'humidité et l'eau sous toutes ses formes. Haut de 1,20 mètre, il pèse dans les 40 kilos.

Le méphite salin parle le commun et le terieux.

Combat

Pouvoirs magiques. Une fois par heure, le méphite salin peut faire apparaître un nuage de *poussière scintillante* (DD 14, niveau 3 de lanceur de sorts).

Une fois par jour, il peut également aspirer l'humidité se trouvant dans une zone de 6 mètres de rayon autour de lui. Tous les êtres vivants compris dans la zone d'effet subissent 2d8 points de dégâts (niveau 6 de lanceur de sorts, dégâts réduits de moitié en cas de jet de Vigueur réussi, DD 14). Cette attaque est particulièrement dangereuse pour les plantes et les créatures aquatiques, qui subissent un malus de -2 au jet de sauvegarde. Ce pouvoir est l'équivalent d'un sort du 2^e niveau. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Souffle (Sur). Cône de cristaux de sel, 3 mètres de long, dégâts 1d4, jet de Réflexes (DD 12, demi-dégâts). Les êtres vivants qui ratent leur jet de sauvegarde ont les yeux qui brûlent et éprouvent de violentes démangeaisons, ce qui leur inflige un malus de -4 à la CA et un autre de -2 aux jets d'attaque, pendant 3 rounds. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +1.

Guérison accélérée (Ext). Le méphite salin ne récupère des points de vie que s'il se trouve dans un environnement aride.

Méphite terreux

Extérieur (extraplanaire, Terre) de taille P

Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 12 m (moyenne)

Classe d'armure : 16 (+1 taille, -1 Dex, +6 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +3/+2

Attaque : griffes (+7 corps à corps, 1d3+3)

Attaque à outrance : 2 griffes (+7 corps à corps, 1d3+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : *convocation de méphite*, pouvoirs magiques, souffle

Particularités : *changement de taille*, guérison accélérée (2), réduction des dégâts (5/magie), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +4, Vol +3

Caractéristiques : For 17, Dex 8, Con 13, Int 6, Sag 11, Cha 15

Compétences : Bluff +8, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +5, Détection +6, Diplomatie +4, Discrétion +9, Évasion +5, Intimidation +4, Maîtrise des cordes -1 (+1 pour ligoter), Perception auditive +6

Dons : Attaque en puissance, Robustesse

Environnement : plan élémentaire de la Terre

Organisation sociale : solitaire, groupe (2-4 de types variés) ou nuée (5-12 de types variés)

Facteur de puissance : 3

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 4-6 DV (taille P), 7-9 DV (taille M)

Ajustement de niveau : +3 (compagnon d'armes)

Le méphite terreux est originaire du plan élémentaire de la Terre.

Il mesure 1,20 mètre pour un poids de 40 kilos environ.

Le méphite terreux parle le commun et le terreux.

Combat

Pouvoirs magiques. *Ramollissement de la terre et de la pierre*, 1 fois par jour. Niveau 6 de lanceur de sorts.

Souffle (Sur). Cône de cailloux et d'éclats de roche, 4,50 mètres de long, dégâts 1d8, jet de Réflexes (DD 13, demi-dégâts). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +1.

Changement de taille (Mag). Une fois par heure, le méphite terreux peut changer de taille par magie. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe qu'*agrandissement*, si ce n'est qu'il n'affecte que le méphite terreux. Il s'agit de l'équivalent d'un sort du 2^e niveau.

Guérison accélérée (Ext). Le méphite terreux ne récupère des points de vie que s'il se trouve sous terre ou s'il est enfoncé dans le sol jusqu'à la taille.

Méphite vaporeux

Extérieur (extraplanaire, Feu) de taille P

Dés de vie : 3d8 (13 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 15 m (moyenne)

Classe d'armure : 16 (+1 taille, +1 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +3/-1

Attaque : griffes (+4 corps à corps, 1d3 plus 1d4 feu)

Attaque à outrance : 2 griffes (+4 corps à corps, 1d3 plus 1d4 feu)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : *convocation de méphite*, pouvoirs magiques, souffle

Particularités : guérison accélérée (2), immunité contre le feu, réduction des dégâts (5/magie), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +3, Vol +3

Caractéristiques : For 10, Dex 13, Con 10, Int 6, Sag 11, Cha 15

Compétences : Bluff +8, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +7, Détection +6, Diplomatie +4, Discrétion +11, Évasion +7, Maîtrise des cordes +1 (+3 pour ligoter), Perception auditive +6

Dons : Esquive, Science de l'initiative

Environnement : plan élémentaire du Feu

Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4 de types variés) ou nuée (5–12 de types variés)

Facteur de puissance : 3

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 4–6 DV (taille P), 7–9 DV (taille M)

Ajustement de niveau : +3 (compagnon d'armes)

Le méphite vaporeux est originaire du plan élémentaire du Feu.

C'est une créature autoritaire qui n'hésite pas à donner des ordres à tout le monde. Il mesure 1,20 mètre de haut et pèse 1 kilo environ.

Le méphite vaporeux parle le commun et l'igné.

Combat

Contrairement aux autres méphites, le méphite vaporeux se rue au combat avec joie, poussé par son ego démesuré.

Pouvoirs magiques. Une fois par heure, le méphite vaporeux peut s'entourer d'un nuage de poussière, ce qui produit l'effet de *flou* (niveau 3 de lanceur de sorts). Une fois par jour, il peut également faire apparaître un bref orage tropical sur une zone de 6 mètres de côté. Les êtres vivants pris sous cette pluie brûlante subissent 2d6 points de dégâts chacun (niveau 6 de lanceur de sorts, dégâts réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, DD 14). Il s'agit de l'équivalent d'un sort du 2^e niveau. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Souffle (Sur). Cône de vapeur brûlante, 3 mètres de long, dégâts 1d4 feu, jet de Réflexes (DD 12, demi-dégâts). Les êtres vivants ratant leur jet de sauvegarde souffrent de brûlures et leurs yeux sont endommagés par la chaleur, sauf s'ils sont immunisés ou protégés contre le feu. Ce handicap leur impose un malus de -4 à la CA et un autre de -2 aux jets d'attaque, pendant 3 rounds.

Guérison accélérée (Ext). Le méphite vaporeux ne récupère des points de vie que s'il se trouve dans un endroit chaud et humide ou s'il est en contact avec de l'eau bouillante.

Méphite vaseux

Extérieur (Eau, extraplanétaire) de taille P

Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 12 m (moyenne), nage 9 m

Classe d'armure : 16 (+1 taille, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +3/+1

Attaque : griffes (+6 corps à corps, 1d3+2)

Attaque à outrance : 2 griffes (+6 corps à corps, 1d3+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : *convocation de méphite*, pouvoirs magiques, souffle

Particularités : guérison accélérée (2), réduction des dégâts (5/magie), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +4, Vol +3

Caractéristiques : For 14, Dex 10, Con 13, Int 6, Sag 11, Cha 15

Compétences : Bluff +8, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +6, Détection +6, Diplomatie +4, Discrétion +10, Évasion +6, Maîtrise des cordes +0 (+2 pour ligoter), Perception auditive +6

Dons : Attaque en puissance, Robustesse

Environnement : plan élémentaire de l'Eau

Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4 de types variés) ou nuée (5–12 de types variés)

Facteur de puissance : 3

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 4–6 DV (taille P), 7–9 DV (taille M)

Ajustement de niveau : +3 (compagnon d'armes)

Le méphite vaseux est originaire du plan élémentaire de l'eau.

Il mesure 1,20 mètre et pèse 15 kilos environ.

Le méphite vaseux parle le commun et l'aquatique.

Combat

Pouvoirs magiques. Une fois par heure, le méphite vaseux peut lancer une boule de vase acide ayant le même effet qu'une *flèche acide de Melf* (niveau 3 de lanceur de sorts). Une fois par jour, il peut également libérer un brouillard malodorant reproduisant l'effet d'un *nuage nauséabond* (DD 15, niveau 6 de lanceur de sorts). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Souffle (Sur). Cône de liquide caustique, 3 mètres de long, dégâts 1d4 acide, jet de Réflexes (DD 13, demi-dégâts). Les êtres vivants qui ratent leur jet de sauvegarde ont les yeux qui brûlent et éprouvent de violentes démangeaisons, ce qui leur inflige un malus de -4 à la CA et un autre de -2 aux jets d'attaque, pendant 3 rounds. Le DD est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +1.

Guérison accélérée (Ext). Le méphite vaseux ne récupère des points de vie que s'il se trouve dans un environnement humide ou boueux.

Compétences. Le méphite vaseux bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 aux tests de Natation, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

Mimique

Aberration (métamorphe) de taille G

Dés de vie : 7d8+21 (52 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases)

Classe d'armure : 15 (-1 taille, +1 Dex, +5 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +5/+13

Attaque : coup (+9 corps à corps, 1d8+4)

Attaque à outrance : 2 coups (+9 corps à corps, 1d8+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : écrasement, substance adhésive

Particularités : mimétisme, immunité contre l'acide, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +5, Vol +6

Caractéristiques : For 19, Dex 12, Con 17, Int 10, Sag 13, Cha 10

Compétences : Déguisement +13, Détection +8, Escalade +9, Perception auditive +8

Dons : Arme de prédilection (coup), Réflexes surhumains, Vigilance

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 4

Trésor : 1/10^e de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 8–10 DV (taille G), 11–21 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

La mimique peut adopter n'importe quelle forme, mais elle fait rarement plus de 3 mètres de long. Elle fait 4 m³ environ (1,50 m x 1,50 m x 1,80 m) et pèse 2,25 tonnes.

Elle parle le commun.

Combat

La mimique attaque souvent par surprise. Elle se bat à coups de pseudopode. Elle est assez intelligente pour éviter les combats à mort en réclamant des trésors ou de la nourriture à ses proies plutôt que de les combattre.

Écrasement (Ext). La mimique inflige 1d8+4 points de dégâts si elle réussit à agripper son adversaire.

Substance adhésive (Ext). La mimique sécrète une substance épaisse qui agit comme un puissant adhésif, collant objets et créatures qui entrent en contact avec elle. Si elle s'en enduit avant d'attaquer, elle agrippe

automatiquement le premier adversaire qu'elle touche. Il ne peut pas se libérer tant que la mimique est en vie sans ôter la substance adhésive.

Toute arme touchant la mimique reste elle aussi collée, sauf si son utilisateur réussit un jet de Réflexes (DD 16). Si elle est engluée, un test de Force (DD 16) est nécessaire pour la libérer.

Les alcools forts dissolvent complètement la substance adhésive, mais la mimique peut quand même agripper un adversaire normalement. La mimique peut dissoudre cette substance à volonté. Sinon, la colle perd son pouvoir adhésif 5 rounds après la mort du monstre.

Mimétisme (Ext). La mimique peut prendre la forme de n'importe quel objet faisant approximativement 4 m³ (1,50 m x 1,50 m x 1,80 m), par exemple un gros coffre, un lit ou une porte et son chambranle. Elle ne peut pas modifier sa taille de façon importante. Quel que soit son aspect, sa peau reste dure et rugueuse. Quiconque l'examine attentivement note la supercherie en remportant un test de Détection opposé au test de Dguisement de la mimique. Mais, à ce moment, il est généralement trop tard...

Compétences. La mimique bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Dguisement.

Minotaure

Humanoïde monstrueux de taille G

Dés de vie : 6d8+12 (39 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 14 (-1 taille, +5 naturelle), contact 9, pris au dépourvu — (voir description)

Attaque de base/lutte : +6/+14

Attaque : grande hache (+9 corps à corps, 3d6+6/x3), cornes (+9 corps à corps, 1d8+4)

Attaque à outrance : grande hache (+9/+4 corps à corps, 3d6+6/x3), cornes (+4 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : charge en puissance (4d6+6)

Particularités : odorat, instinct, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +6, Vol +5

Caractéristiques : For 19, Dex 10, Con 15, Int 7, Sag 10, Cha 8

Compétences : Détection +7, Fouille +2, Intimidation +2, Perception auditive +7

Dons : Attaque en puissance, Pistage, Vigueur surhumaine

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3–4)

Facteur de puissance : 4

Trésor : normal

Alignement : généralement chaotique mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +2

Le minotaure est haut de plus de 2,10 mètres et pèse 350 kg environ.

Il parle le géant.

Combat

Le minotaure est un adepte du combat au corps à corps, qui lui permet de déployer toute sa force physique.

Charge en puissance (Ext). Le minotaure ouvre généralement les hostilités en chargeant un de ses adversaires, tête baissée. Cette charge s'accompagne des avantages et des handicaps habituels. Le minotaure n'a droit qu'à une seule attaque, mais si son coup de cornes porte, l'adversaire subit 4d6+6 points de dégâts.

Instinct (Ext). Malgré son intelligence limitée, le minotaure est doué d'une grande logique et d'un instinct hors du commun pour se repérer et percevoir la présence de ses ennemis. Cela l'immunise contre le sort *dédale*, l'empêche de se perdre et lui permet de suivre ses proies à la trace. De plus, il n'est jamais pris au dépourvu.

Compétences. Le minotaure bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive.

Personnages minotaures

Voici les traits raciaux des personnages minotaures :

- +8 en Force, +4 en Constitution, -4 en Intelligence (3 minimum), -2 en Charisme.
- Grande taille. Malus de -1 à la classe d'armure, malus de -1 aux jets d'attaque, malus de -4 aux tests de Discréption, bonus de +4 aux tests de lutte. Le poids transportable et la charge qu'ils peuvent soulever correspondent au double de ceux des créatures de taille M.
- Espace occupé/allonge. 3 m/3 m.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un minotaure est de 9 mètres.

- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Dés de vie raciaux. Le minotaure débute avec six niveaux d'humanoïde monstrueux, ce qui lui confère 6d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +6 et les bonus de base aux sauvegardes suivants : Réf +5, Vig +2 et Vol +5.
- Compétences raciales. Les niveaux d'humanoïde monstrueux du minotaure lui confèrent un nombre de points de compétence égal à $9 \times (2 + \text{modificateur d'Int}, 1 \text{ minimum})$. Ses compétences de classe sont : Détection, Fouille, Intimidation, Perception auditive et Saut. Il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive.
- Dons raciaux. Les dés de vie d'humanoïde monstrueux du minotaure lui confèrent trois dons.
- Armes. Le minotaure est formé au maniement de la grande hache et de toutes les armes courantes.
- Bonus d'armure naturelle de +3.
- Armes naturelles. Cornes (1d8).
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). Charge en puissance.
- Particularités (voir ci-dessus). Instinct, odorat.
- Langues. D'office : commun et géant. Supplémentaires : gobelin, orque, terreux.
- Classe de prédilection. Barbare.
- Ajustement de niveau. +2.

Mohrg

Mort-vivant de taille M

Dés de vie : 14d12 (91 pv)

Initiative : +9

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 23 (+4 Dex, +9 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +7/+12

Attaque : coup (+12 corps à corps, 1d6+7) ; ou langue (+12 contact au corps à corps, paralysie)

Attaque à outrance : coup (+12 corps à corps, 1d6+7) et langue (+12 contact au corps à corps, paralysie)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : contact paralysant, création de rejetons, étreinte

Particularités : mort-vivant, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +4, Vol +9

Caractéristiques : For 21, Dex 19, Con —, Int 11, Sag 10, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +21, Détection +15, Discrétion +21, Escalade +13, Natation +9, Perception auditive +11,

Dons : Esquive, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Vigilance

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou groupe mixte (2–4 plus 5–10 zombis)

Facteur de puissance : 8

Trésor : aucun

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 15–21 DV (taille M), 22–28 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Le mohrg est le cadavre animé d'un meurtrier en série ou tout autre criminel du même genre, qui a perdu la vie sans avoir fait pénitence. Le mohrg mesure entre 1,50 m et 1,80 m. Il pèse 60 kg environ.

Combat

Comme le zombi, le mohrg attaque à coups de poing. Il prend souvent ses adversaires au dépourvu, car il se déplace bien plus rapidement qu'un zombi.

Contact paralysant (Sur). La langue de ce monstre se détend tel un fouet. Quiconque est touché par cet organe griffu doit réussir un jet de Vigueur (DD 17) pour ne pas être paralysé pendant 1d4 minutes. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le mohrg doit réussir une attaque de poings contre une créature de sa taille ou plus petite. Ensuite, il peut engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Création de rejetons (Sur). Toute créature tuée par un mohrg revient à la vie au bout de 1d4 jours, sous forme de zombi contrôlé par le mohrg. Elle ne possède plus aucun des pouvoirs qui étaient les siens de son vivant.

Molosse d'ombre

Extérieur (extraplanaire) de taille M

Dés de vie : 4d8+12 (30 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 14 (+1 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +4/+7

Attaque : morsure (+7 corps à corps, 1d6+4)

Attaque à outrance : morsure (+7 corps à corps, 1d6+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : aboiement, croc-en-jambe

Particularités : fusion avec les ombres, odorat, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +7, Vol +5

Caractéristiques : For 17, Dex 13, Con 17, Int 4, Sag 12, Cha 13

Compétences : Déplacement silencieux +8, Détection +8, Discrétion +8, Perception auditive +8, Survie +8*

Dons : Esquive, Pistage (S), Science de l'initiative

Environnement : plan de l'Ombre

Organisation sociale : solitaire, couple ou meute (5–12)

Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre mauvais

Évolution possible : 5–6 DV (taille M), 7–12 DV (taille G)

Ajustement de niveau : +3 (compagnon d'armes)

Cette créature est un grand chien. Il n'a pas le moindre poil mais est pourvu d'un large gueule garnie de crocs.

Il fait un peu plus de 60 centimètres au garrot et pèse dans les 100 kilos.

Un molosse d'ombre ne parle pas, mais il comprend le commun.

Combat

Ce monstre préfère combattre dans le noir ou dans les zones d'ombre, ce qui lui donne un énorme avantage. Les sorts de lumière bannissent l'ombre qu'il aime tant, mais il est assez intelligent pour se replier vers l'obscurité et pour affaiblir ses adversaires en aboyant. Il arrive qu'il se saisisse d'objets enchantés par un sort tel que *lumière du jour* pour les arracher à leur propriétaire et aller les cacher au loin.

Aboiement (Sur). Quand le molosse d'ombre se met à aboyer ou à hurler, toutes les créatures présentes dans un rayon de 90 mètres doivent réussir un jet de Volonté (DD 13) sous peine d'être paniquées pendant 2d4 rounds. C'est un effet de terreur, de son et mental. Que le jet de sauvegarde soit réussi ou non, les créatures affectées n'ont plus à craindre l'aboiement de ce molosse d'ombre pendant 24 heures. Les Extérieurs d'alignement mauvais sont immunisés contre ce pouvoir. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Croc-en-jambe (Ext). Un molosse d'ombre parvenant à mordre sa proie peut tenter de la faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en-jambe (modificateur de +3 au test). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact ; elle ne l'expose pas non plus à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire de croc-en-jambe au molosse d'ombre.

Fusion avec les ombres (Sur). Sauf quand elle est en plein jour, cette créature peut se fondre dans l'ombre, ce qui lui procure un camouflage total. L'éclairage artificiel et les sorts tels que *lumière* ou *flamme éternelle* ne contrent pas ce pouvoir, mais *lumière du jour*, si.

Compétences. Le molosse d'ombre bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.

Molosse satanique

Extérieur (extraplanaire, Feu, Loi, Mal) de taille M

Dés de vie : 4d8+4 (22 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 16 (+1 Dex, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +4/+5

Attaque : morsure (+5 corps à corps, 1d8+1 plus 1d6 de feu)

Attaque à outrance : morsure (+5 corps à corps, 1d8+1 plus 1d6 de feu)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : morsure enflammée, souffle

Particularités : immunité contre le feu, odorat, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +5, Vol +4

Caractéristiques : For 13, Dex 13, Con 13, Int 6, Sag 10, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux +13, Détection +7, Discréption +13, Perception auditive +7, Saut +12, Survie +7*

Dons : Course, Pistage^s, Science de l'initiative

Environnement : un plan d'alignement loyal mauvais

Organisation sociale : solitaire, paire ou meute (5–12)

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 5–8 DV (taille M), 9–12 (taille G)

Ajustement de niveau : +3 (compagnon d'armes)

Il fait généralement 1,35 mètre au garrot et pèse dans les 60 kg.

Incapable de parler, il comprend néanmoins l'infernal.

Combat

Les molosses sataniques sont d'excellents pisteurs. Ils aiment entourer leur proie, puis l'attaquer à un ou deux avec leur souffle enflammé pour la rabattre vers le reste de la meute. Si la victime ne bouge pas, la nasse se referme sur elle. Si elle s'enfuit, les molosses la poursuivent jusqu'au bout du monde.

Les armes naturelles du molosse satanique, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement loyal et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Morsure enflammée (Sur). Un molosse satanique inflige 1d6 points de dégâts de feu supplémentaire lorsqu'il mord un adversaire, comme si sa morsure était une arme de feu.

Souffle (Sur). Cône de 3 mètres de long, tous les 2d4 rounds, dégâts 2d6 de feu, jet de Réflexes DD 13 pour demi-dégâts. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. Le molosse satanique bénéficie d'un bonus racial de +5 aux tests de Déplacement silencieux et de Discréption.

* Son odorat est tellement affûté qu'il a également droit à un bonus racial de +8 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.

Momie

Mort-vivant de taille M

Dés de vie : 8d12+3 (55 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 20 (+10 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +4/+11

Attaque : coup (+11 corps à corps, 1d6+10 plus putréfaction de momie)

Attaque à outrance : coup (+11 corps à corps, 1d6+10 plus putréfaction de momie)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : désespoir, putréfaction de momie

Particularités : mort-vivant, réduction des dégâts (5/–), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au feu

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +4, Vol +8

Caractéristiques : For 24, Dex 10, Con —, Int 6, Sag 14, Cha 15

Compétences : Déplacement silencieux +7, Détection +8, Discréption +7, Perception auditive +8

Dons : Robustesse, Vigilance, Vigueur surhumaine Science de l'initiative, Science du critique

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire, escouade de gardiens (2–4) ou détachement protecteurs (6–10)

Facteur de puissance : 5

Trésor : normal

Alignement : généralement loyal mauvais

Évolution possible : 9–16 DV (taille M), 17–24 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

La momie est un cadavre embaumé et animé grâce à des rituels enseignés par d'anciens dieux du désert dont tout le monde a heureusement oublié le nom.

La plupart des momies mesurent entre 1,50 m et 1,80 m, et pèsent 60 kg environ.

Elles parlent le commun mais y ont rarement recours.

Combat

La momie donne des coups terribles. Sa force physique et sa détermination sans faille en font déjà un terrible adversaire, mais elle possède aussi de nombreux autres pouvoirs.

Désespoir (Sur). Quiconque aperçoit une momie doit réussir un jet de Volonté (DD 16) pour ne pas être paralysé de désespoir pendant 1d4 rounds. Que le jet de sauvegarde soit réussi ou non, la créature ne peut plus être affectée par la vision de cette momie pendant 24 heures. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Putréfaction de momie (Sur). Maladie surnaturelle ; coup, jet de Vigueur (DD 16), temps d'incubation, 1 minute ; effet : affaiblissements temporaires de 1d6 points de Con et 1d6 points de Cha. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Contrairement aux maladies normales, celle-ci se poursuit jusqu'à ce que le malade meure (en tombant à 0 de Constitution) ou soit soigné comme cela est décrit ci-dessous.

La putréfaction de momie est une puissante malédiction, pas une maladie naturelle. Tout personnage tentant de lancer une invocation (guérison) sur une créature frappée par ce mal doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (DD 20) sans quoi le sort n'a aucun effet.

Pour soigner la putréfaction, il faut briser la malédiction à l'aide d'une *annulation d'enchantement* ou d'une *guérison des maladies* (test de niveau de lanceur de sorts, DD 20), après quoi il n'est plus nécessaire d'effectuer de test de niveau de lanceur de sorts pour lancer des sorts de guérison sur la victime. En outre, ce mal peut être soigné comme n'importe quelle maladie normale.

Si le malade succombe, son corps pourrit très rapidement et se transforme en sable et en poussière emportés au premier coup de vent.

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Monstres N-S

Naga

Quelle que soit son espèce, il a un long corps de serpent couvert d'écaillles chatoyantes et un visage plus ou moins humain. Sa longueur peut varier de 3 à 6 mètres, et son poids de 100 à 250 kg. Ses yeux luisant d'intelligence projettent des reflets presque hypnotiques.

Combat

Le naga préfère utiliser ses sorts plutôt que de combattre au corps à corps. Comme on le trouve presque toujours dans un repaire dont il connaît le moindre recoin, il peut s'arranger pour que la plupart des combats se déroulent où et quand il le souhaite.

Naga aquatique

Aberration (aquatique) de taille G

Dés de vie : 7d8+28 (59 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 15 m

Classe d'armure : 15 (-1 taille, +1 Dex, +5 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +5/+12

Attaque : morsure (+7 corps à corps, 2d6+4 plus venin)

Attaque à outrance : morsure (+7 corps à corps, 2d6+4 plus venin)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : sorts, venin

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +6, Vol +8

Caractéristiques : For 16, Dex 13, Con 18, Int 10, Sag 17, Cha 15

Compétences : Art de la magie +8, Concentration +12, Détection +7, Natation +11, Perception auditive +7

Dons : Dispense de composantes matérielles (S), Magie de guerre, Réflexes surhumains, Vigilance

Environnement : milieux aquatiques tempérés

Organisation sociale : solitaire, couple ou couvée (3–4)

Facteur de puissance : 7

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 8–10 DV (taille G), 11–21 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Ils parlent l'aquatique et le commun.

Combat

Le naga aquatique préfère rester sous l'eau pendant qu'il utilise ses sorts.

Sorts. Le naga aquatique lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 7. Il n'utilise jamais de sorts de feu.

Exemple de sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/4 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 0 – *aspersion acide, détection de la magie, hébètement, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, ouverture/fermeture* ; 1^e – *bouclier, brume de dissimulation, coup au but, projectile magique, repli expéditif* ;

2^e – *flèche acide de Melf, image miroir, invisibilité* ; 3^e – *protection contre les énergies destructives, suggestion*.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 17) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de

1d8 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. Le naga aquatique bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 aux tests de Natation, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

Naga corrupteur

Aberration de taille G

Dés de vie : 9d8+36 (76 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 16 (-1 taille, +1 Dex, +6 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +6/+14

Attaque : morsure (+9 corps à corps, 2d6+6 plus venin)

Attaque à outrance : morsure (+9 corps à corps, 2d6+6 plus venin)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : regard charmeur, sorts, venin

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +7, Vol +9

Caractéristiques : For 18, Dex 13, Con 18, Int 12, Sag 17, Cha 17

Compétences : Art de la magie +10, Concentration +13, Détection +14, Perception auditive +14

Dons : Attaque spéciale renforcée (regard charmeur), Dispense de composantes matérielles (S), Magie de guerre, Réflexes surhumains, Vigilance

Environnement : marécages tempérés

Organisation sociale : solitaire ou couvée (2-4)

Facteur de puissance : 9

Trésor : normal

Alignement : généralement chaotique mauvais

Évolution possible : 10-13 DV (taille G), 14-27 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Ils parlent l'abyssal et le commun.

Combat

Le naga corrupteur n'hésite pas à aller affronter ses ennemis au contact pour les faire tomber sous l'emprise de son regard. Il mord sans hésiter ceux qui détournent les yeux.

Regard charmeur (Sur). Comme le sort *charme-personne*, portée 9 mètres, jet de Volonté (DD 17) annule. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Sorts. Le naga corrupteur lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 7. Il a accès aux sorts de prêtre et à ceux des domaines du Chaos et du Mal, mais les jette comme des sorts profanes, ce qui signifie qu'il n'a pas besoin de focaliseur divin pour les lancer.

Exemple de sorts connus (6/7/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *détection de la magie, hébéttement, lecture de la magie, manipulation à distance, ouverture/fermeture, rayon de givre, soins superficiels* ; 1^{er} – *bouclier de la foi, charme-personne, faveur divine, projectile magique, soins légers* ; 2^e – *grâce féline, invisibilité, nuée grouillante* ; 3^e – *boule de feu, déplacement*.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 18) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d8 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Naga gardien

Aberration de taille G

Dés de vie : 11d8+44 (93 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 18 (-1 taille, +2 Dex, +7 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +8/+17

Attaque : morsure (+12 corps à corps, 2d6+7 plus venin) ; ou crachat (+9 contact à distance, venin)

Attaque à outrance : morsure (+12 corps à corps, 2d6+7 plus venin) ; ou crachat (+9 contact à distance, venin)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : crachat, sorts, venin

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +7, Vol +11

Caractéristiques : For 21, Dex 14, Con 19, Int 16, Sag 19, Cha 18

Compétences : Art de la magie +17, Bluff +18, Concentration +19, Déguisement +4 (+6 pour tenir un rôle), Détection +13, Diplomatie +8, Intimidation +6, Perception auditive +13, Psychologie +18

Dons : Dispense de composantes matérielles (S), Esquive, Magie de guerre, Réflexes surhumains, Vigilance

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : solitaire ou couvée (2-4)

Facteur de puissance : 10

Trésor : normal

Alignement : généralement loyal bon

Évolution possible : 12–16 DV (taille G), 17–33 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Le naga gardien parle le céleste et le commun.

Combat

Généralement, ce naga conseille aux intrus de repartir avant de les attaquer. Si son avertissement est ignoré, il se bat à l'aide de ses sorts et du venin qu'il est capable de cracher à distance.

Crachat (Ext). Le naga gardien peut cracher son venin à 9 mètres de distance (action simple). Il s'agit d'une attaque de contact à distance dénuée de facteur de portée. Toute créature touchée doit effectuer un double jet de Vigueur comme contre le venin du naga (voir ci-dessous).

Sorts. Le naga gardien lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 9. Il a accès aux sorts de prêtre et à ceux des domaines du Bien et de la Loi, mais il les jette comme des sorts profanes, ce qui signifie qu'il n'a pas besoin de focaliseur divin pour les lancer.

Exemple de sorts connus (6/7/7/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 – détection de la magie, hébéttement, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, ouverture/fermeture, rayon de givre, soins superficiels ; 1^e – armure de mage, faveur divine, projectile magique, repli expéditif, soins légers ; 2^e – détection de l'invisibilité, détection de pensées, rayon ardent, restauration partielle ; 3^e – dissipation de la magie, éclair, soins importants ; 4^e – invisibilité suprême, puissance divine.

Venin (Ext). Blessure ou contact, jet de Vigueur (DD 19) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d10 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Naga ténébreux

Aberration de taille G

Dés de vie : 9d8+18 (58 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 14 (-1 taille, +2 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +6/+12

Attaque : dard (+7 corps à corps, 2d4+2 plus venin)

Attaque à outrance : dard (+7 corps à corps, 2d4+2 plus poison) et morsure (+2 corps à corps, 1d4+1)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : sorts, venin

Particularités : détection de pensées, immunité contre le poison, pensées protégées, résistance aux charmes, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +5, Vol +8

Caractéristiques : For 14, Dex 15, Con 14, Int 16, Sag 15, Cha 17

Compétences : Art de la magie +12, Bluff +9, Concentration +13, Déguisement +5 (+7 pour tenir un rôle), Détection +11, Diplomatie +7, Intimidation +5, Perception auditive +11, Psychologie +8

Dons : Dispense de composantes matérielles (S), Esquive, Magie de guerre, Réflexes surhumains, Vigilance

Environnement : collines tempérées

Organisation sociale : solitaire ou couvée (2–4)

Facteur de puissance : 8

Trésor : normal

Alignement : généralement loyal mauvais

Évolution possible : 10–13 DV (taille G), 14–27 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Ils parlent le commun et l'inféral.

Combat

Ce naga préfère combattre depuis une position surélevée, ce qui lui permet d'avoir une bonne vision du champ de bataille tout en restant hors d'atteinte des attaques.

Sorts. Il lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 7.

Exemple de sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/5 ; DD du jet de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – détection de la magie, hébéttement, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, ouverture/fermeture, rayon de givre ; 1^e – bouclier, image silencieuse, projectile magique, rayon affaiblissant, repli expéditif ; 2^e – grâce féline, invisibilité, rayon ardent ; 3^e – déplacement, éclair.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 16) sans quoi la victime sombre dans un sommeil hanté de terribles cauchemars pendant 2d4 minutes. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Détection de pensées (Sur). Le naga ténébreux dispose en permanence d'un pouvoir similaire à *détection de pensées* (niveau 9 de lanceur de sorts ; jet de Volonté, DD 15, annule). Ce pouvoir fonctionne en permanence. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Pensées protégées (Ext). Le naga ténébreux est immunisé contre toutes les formes de lecture de pensées.

Résistance aux charmes. Il bénéficie d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre tous les effets de *charme* (ce bonus n'est pas compris dans le profil du monstre).

Nain

	Nain, homme d'armes de niveau 1	Duergar, homme d'armes de niveau 1
	Humanoïde (nain) de taille M	Humanoïde (nain) de taille M
Dés de vie :	1d8+2 (6 pv)	1d8+5 (9 pv)
Initiative :	+0	+0
Vitesse de déplacement :	6 m en armure d'écaillles (4 cases) ; vitesse de base 6 m	6 m en cotte de mailles (4 cases) ; vitesse de base 6 m
Classe d'armure :	16 (+4 armure d'écaillles, +2 écu), contact 10, pris au dépourvu 16	17 (+5 cotte de mailles, +2 écu), contact 10, pris au dépourvu 17
Attaque de base/lutte :	+1/+2	+1/+2
Attaque :	hache de guerre naine (+3 corps à corps, 1d10+1/x3) ; ou arc court (+1 distance, 1d6/x3)	marteau de guerre (+2 corps à corps, 1d8+1/x3) ; ou arbalète légère (+1 distance, 1d8/19–20)
Attaque à outrance :	hache de guerre naine (+3 corps à corps, 1d10+1/x3) ; ou arc court (+1 distance, 1d6/x3)	marteau de guerre (+2 corps à corps, 1d8+1/x3) ; ou arbalète légère (+1 distance, 1d8/19–20)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	traits des nains	traits des duergars, pouvoirs magiques
Particularités :	traits des nains, vision dans le noir (18 m)	traits des duergars, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +0*, Vig +4*, Vol –1*	Réf +0*, Vig +4*, Vol –1*
Caractéristiques : Compétences :	For 13, Dex 11, Con 14, Int 10, Sag 9, Cha 6 Artisanat (maçonnerie) +2, Artisanat (travail de forge) +2, Détection +2, Estimation +2, Perception auditive +2	For 13, Dex 11, Con 14, Int 10, Sag 9, Cha 4 Artisanat (maçonnerie) +2, Artisanat (travail de forge) +2, Déplacement silencieux –4, Détection +2, Estimation +2, Perception auditive +3
Dons :	Arme de prédilection (hache de guerre naine)	Robustesse
Environnement :	montagnes tempérées (sauf nains des profondeurs : souterrains)	souterrains
Organisation sociale :	groupe (2–4), troupe (11–20 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3–6) ou clan (30–100 plus 30% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 10 adultes, 5 lieutenants de niveau 5 et 3 capitaines de niveau 7)	groupe (2–4), troupe (9–16 plus 3 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3–8) ou clan (20–80 plus 25% de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 5 adultes, 3–6 lieutenants de niveau 6 et 1–4 capitaines de niveau 9)
Facteur de puissance :	1/2	1
Trésor :	pièces normales, biens précieux normaux (x2), objets normaux	pièces normales, biens précieux normaux (x2), objets normaux
Alignement :	généralement loyal bon (sauf nains des profondeurs : généralement loyal neutre ou neutre)	généralement loyal mauvais
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+0	+1

Leurs vêtements, dont la couleur évoque les divers tons de la terre, sont le plus souvent simples et fonctionnels. Leur peau est plus ou moins brune, comme s'ils étaient en permanence bronzés. Leurs cheveux, qu'ils portent longs, sont généralement noirs, gris ou bruns. Ils pèsent autant qu'un humain pour une taille moyenne de 1,20 mètre.

Ils parlent le nain. La plupart de ceux qui quittent les terres de leur clan (pour suivre une carrière de marchand, de mercenaire ou d'aventurier) connaissent également le commun, tandis que les hommes d'armes chargés de la défense des citadelles naines apprennent souvent le gobelin pour pouvoir espionner leurs ennemis jurés et les interroger quand ils les capturent.

La plupart des nains rencontrés en dehors de chez eux sont des hommes d'armes.

Combat

Les nains sont passés maîtres dans l'art du combat. Ils savent tirer le meilleur parti de leur environnement pour exécuter des attaques planifiées avec le plus grand soin. Ils utilisent rarement la magie au combat, car les magiciens et les ensorceleurs sont rares dans leurs rangs (mais leurs prêtres se ruent au combat avec autant d'entrain que leurs guerriers et hommes d'armes). S'ils ont le temps d'effectuer des préparatifs, ils posent des pièges à base de pierre (rochers en équilibre instable, ouverture de porte déclenchant un éboulement, etc.). En plus de la hache de guerre naine et du marteau de lancer, qui sont leurs armes de prédilection, ils manient le marteau de guerre, la masse d'armes, le pic de guerre, l'arc court et l'arbalète lourde.

Traits des nains (Ext). Les nains bénéficient des traits raciaux suivants.

- +2 en Constitution, -2 en Charisme.
- Taille moyenne.
- La vitesse de base au sol d'un nain est de 6 mètres. Cependant, cette vitesse n'est pas réduite par le port d'une armure intermédiaire ou lourde ou une charge intermédiaire ou lourde.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- *Connaissance de la pierre*. Les nains bénéficient d'un bonus racial de +2 à tous les tests de Fouille visant à remarquer que la roche a été travaillée de manière inhabituelle, comme des murs coulissants, des pièges à base de pierre, des constructions récentes (même si elles ont été conçues pour s'intégrer à l'ancien), des surfaces rocheuses dangereuses, des plafonds de pierre instables et ainsi de suite. Elle fonctionne également si la surface travaillée n'est pas en pierre, pour peu qu'elle en ait l'aspect. Un nain approchant à 3 mètres ou moins de l'endroit travaillé a droit à un test de Fouille automatique comme s'il était en train de fouiller activement, et il peut utiliser cette compétence comme un roublard pour détecter les pièges intégrés à la roche. Il sait également à tout instant à quelle profondeur il se trouve sous terre, de même qu'un humain distingue sans réfléchir le haut du bas. Les nains disposent d'un sixième sens en ce qui concerne le travail de la pierre, et ils ont tout le temps de travailler et d'affiner cette capacité innée dans leur habitat souterrain.
- *Armes familiaires*. Les nains peuvent considérer la hache de guerre naine et l'urgrosh nain comme des armes de guerre plutôt que comme des armes exotiques.
- *Stabilité*. Les nains sont exceptionnellement stables. Ils bénéficient d'un bonus de +4 sur les tests de caractéristique joués pour résister à une bousculade ou un croc-en-jambe, à condition d'être debout sur le sol (et pas en train de grimper, de voler ou sur une monture).
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison. * N'est pas inclus dans les valeurs de sauvegarde du profil ci-dessus.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre tous les sorts et pouvoirs magiques. * N'est pas inclus dans les valeurs de sauvegarde du profil ci-dessus.
- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les orques (y compris les demi-orques) et les gobelinoïdes (gobelins, hobgobelins et gobelours).
- Bonus d'esquive de +4 contre les créatures appartenant au type géant (comme les ogres, les trolls et les géants de collines).
- Bonus racial de +2 aux tests d'Estimation en rapport avec la pierre ou les métaux.
- Bonus racial de +2 aux tests d'Artisanat en rapport avec la pierre ou les métaux.
- *Langues*. D'office : commun et nain. Supplémentaires : commun des Profondeurs, géant, gnome, gobelin, orque et terreux.
- *Classe de prédilection*. Guerrier.
- *Ajustement de niveau*. +0.

L'homme d'armes nain présenté ci-dessus disposait des valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux: For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

Autres races de nains

La description précédente concerne les nains des collines, qui sont de loin les plus nombreux. Il existe également trois autres grandes races de nains, qui diffèrent sensiblement.

Duergars

Les duergars, qu'on appelle parfois nains gris, vivent dans les Profondeurs.

Tous ou presque sont chauves (même les femmes) et ils portent des vêtements de couleur terne leur permettant de se fondre dans leur environnement rocheux. Dans leur repaire, ils arborent parfois quelques bijoux, mais seulement après les avoir ternis pour ne pas se faire repérer de loin. Ils sont en guerre contre les autres nains et n'hésitent pas à s'allier avec d'autres créatures des Profondeurs pour leur nuire.

Les duergars parlent le nain et le commun des Profondeurs.

Traits des duergars (Ext). Sauf précision contraire, ces traits s'ajoutent à ceux décrits plus haut.

- Ajustement de -4 en Charisme au lieu de -2.
- Vision dans le noir sur 36 mètres.
- Immunisés contre la paralysie, les fantasmes et les poisons. Ce trait remplace le bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison des nains des collines.
- *Pouvoirs magiques. Agrandissement et invisibilité* 1 fois par jour (niveau de lanceur de sorts égal au double des niveaux de classe du duergar, niveau 3 minimum). Ces pouvoirs n'affectent que le duergar qui les lance (et ce qu'il porte).
- *Sensibilité à la lumière (Ext)*. Les duergars sont éblouis en plein jour ou dans la zone d'effet du sort *lumière du jour*.
- Bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux.
- Bonus racial de +1 aux tests de Détection et en Perception auditive.
- *Langues*. D'office : commun, commun des Profondeurs et nain. Supplémentaires : draconien, géant, gobelin, orque et terreux. Cela remplace les langues habituelles des nains des collines.
- Ajustement de niveau. +1.
- Contrairement aux autres nains, les duergars ne sont pas familiers avec la hache de guerre naine et l'urgrosh nain.

L'homme d'armes duergar présenté ci-dessus disposait des valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

Facteur de puissance. Les duergars dotés de niveaux de classe de PNJ présentent un FP égal à leur niveau global. Les duergars dotés de niveaux de classe de PJ ont un FP égal à leur niveau global +1.

Nains des montagnes

Les nains des montagnes vivent plus loin sous la surface que les nains des collines, mais pas autant que les nains des profondeurs. Ils mesurent environ 1,35 mètre et ont une peau et des cheveux plus clairs que leurs cousins des collines. Ils prétendent qu'ils sont les tout premiers nains et que tous les autres descendent d'eux, position qui contribue pour beaucoup à leur isolationnisme.

Nains des profondeurs

Ces nains vivant dans les entrailles de la terre sont très distants avec les autres races.

Ils sont aussi grands que les autres nains, mais sensiblement plus minces. Leur peau a souvent un teint rougeâtre et leurs yeux bleus sont plus ternes que ceux des autres nains. Leurs cheveux vont du roux vif au blond pâle. Ils n'ont que peu de contact avec les races de la surface et restreignent leur commerce aux nains des collines et des montagnes.

Ils parlent le nain et le gobelin, ainsi, parfois, que le draconien ou le commun des Profondeurs.

Traits des nains des profondeurs (Ext). Sauf précision contraire, ces traits s'ajoutent à ceux des nains des montagnes.

- Le bonus racial aux jets de sauvegarde contre les sorts et pouvoirs magiques passe à +3.
- Le bonus racial aux jets de sauvegarde contre le poison passe à +3.
- Vision dans le noir sur 27 mètres.
- *Sensibilité à la lumière (Ext)*. Les nains des profondeurs sont éblouis en plein jour ou dans la zone d'effet du sort *lumière du jour*.

Nécrophage

Mort-vivant de taille M

Dés de vie : 4d12 (26 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+1 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +2/+3

Attaque : coup (+3 corps à corps, 1d4+1 plus absorption d'énergie)

Attaque à outrance : coup (+3 corps à corps, 1d4+1 plus absorption d'énergie)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : absorption d'énergie, création de rejetons

Particularités : mort-vivant, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +1, Vol +5

Caractéristiques : For 12, Dex 12, Con —, Int 11, Sag 13, Cha 15

Compétences : Déplacement silencieux +16, Détection +7, Discréption +8, Perception auditive +7

Dons : Combat en aveugle, Vigilance

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire, couple, groupe (3–5) ou meute (6–11)

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 5–8 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

Le nécrophage est une créature des ténèbres dont l'aspect est le reflet malaisant de ce qu'il était de son vivant. Il a la taille et le poids d'un humain.

Les nécrophages parlent le commun.

Combat

Le nécrophage se bat à coups de poing.

Absorption d'énergie (Sur). Toute créature touchée par l'attaque de coup d'un nécrophage acquiert aussitôt 1 niveau négatif. Le jet de Vigueur nécessaire pour dissiper chaque niveau négatif accumulé s'accompagne d'un DD de 14. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Pour chaque niveau négatif ainsi conféré, le nécrophage gagne 5 points de vie temporaires.

Création de rejetons (Sur). Tout humanoïde tué par un nécrophage en devient un à son tour en 1d4 rounds.

Tous les rejetons créés de la sorte sont automatiquement sous le contrôle de celui qui les a tués ; ils demeurent ses esclaves jusqu'à sa destruction et perdent les pouvoirs qu'ils avaient de leur vivant.

Compétences. Le nécrophage bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Déplacement silencieux.

Nuée

Les nuées sont d'importantes concentrations de créatures de taille I, Min ou TP qui ne sont pas dangereuses en petits groupes, mais qui constituent un véritable fléau lorsqu'elles sont en nombre suffisant. Une nuée est considérée comme une seule et unique créature en termes de jeu. Ainsi, les plus vastes hordes de chauves-souris ou de criquets sont en fait composées de dizaines de nuées adjacentes les unes aux autres.

Une nuée a un ensemble de dés de vie et de points de vie, un modificateur d'initiative, une vitesse de déplacement et une classe d'armure. Elle effectue des jets de sauvegarde comme une seule et même créature. De nombreux rassemblements de créatures prennent la forme de nuées. Ainsi, vous trouverez ci-dessous la description de nuées d'araignées, de chauves-souris, de criquets, de guêpes infernales, de mille-pattes et de rats. Le type de chacune dépend des créatures qui la composent (il s'agit généralement d'animaux ou de vermine), mais toutes affichent le sous-type « nuée ».

Une nuée de créatures de taille TP est constituée de 300 créatures non volantes ou de 1 000 créatures volantes.

Une nuée de créatures de taille Min est constituée de 1 500 créatures non volantes ou de 5 000 créatures volantes. Une nuée de créatures de taille I est constituée de 10 000 créatures, qu'elles volent ou non. Les nuées de créatures non volantes renferment bien plus de créatures qu'une case de 3 m x 3 m ne saurait en accueillir normalement, car elles sont particulièrement denses. Du reste, les créatures les constituant se marchent les unes sur les autres lorsqu'elles se déplacent ou attaquent. Les nuées les plus grandes sont en réalité constituées de plusieurs nuées. Chacune est aisément façonnable et toutes restent généralement adjacentes.

Combat

Quand elle passe à l'attaque, la nuée entre dans l'espace occupé de son adversaire, provoquant ainsi une attaque d'opportunité de sa part. Elle occupe alors le même espace que celui-ci, quelle que soit la taille de ce dernier, car elle le recouvre littéralement. Toutefois, elle conserve un espace occupé de 3 mètres. Les nuées ne portent jamais d'attaque d'opportunité, mais elles en provoquent de façon tout à fait normale.

Contrairement aux autres créatures affichant un espace occupé de 3 mètres, une nuée est façonnable. Elle occupe donc 4 cases adjacentes, selon la forme de son choix, et peut se faufiler dans un espace assez grand pour renfermer l'un des spécimens la composant.

Vulnérabilités des nuées

Il est extrêmement difficile de combattre les nuées à l'aide d'attaques physiques classiques. Cependant, elles sont affublées de certaines vulnérabilités :

- Une torche agitée comme une arme improvisée leur inflige 1d3 points de dégâts par coup.
- Une arme dotée d'une propriété spéciale (par exemple, de feu ou de froid) inflige ses dégâts d'énergie chaque fois qu'elle touche, même si ses dégâts normaux sont incapables d'affecter la nuée.
- Une lanterne peut être utilisée comme une arme de jet, infligeant 1d4 points de dégâts de feu aux créatures situées dans les cases adjacentes à l'espace où elle se brise.
-

Nuée d'araignées

Vermine (nuée) de taille Min

Dés de vie : 2d8 (9 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), escalade 6 m

Classe d'armure : 17 (+4 taille, +3 Dex), contact 17, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +1/—

Attaque : nuée (1d6 plus venin)

Attaque à outrance : nuée (1d6 plus venin)

Espace occupé/allonge : 3 m/0 m

Attaques spéciales : distraction, venin

Particularités : nuée, perception des vibrations (9 m), vermine, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +3, Vol +0

Caractéristiques : For 1, Dex 17, Con 10, Int —, Sag 10, Cha 2

Compétences : Détection +4, Escalade +11, Perception auditive +4

Dons : Attaque en finesse (S)

Environnement : forêts chaudes

Organisation sociale : solitaire, enchevêtement (2–4 nuées) ou colonie (7–12 nuées)

Facteur de puissance : 1

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Combat

Une nuée d'araignée encercle et attaque toute proie vivante qu'elle rencontre. Elle inflige 1d6 points de dégâts aux créatures dont elle occupe l'espace à la fin de son déplacement.

Distraction (Ext). Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée d'araignées doit réussir un jet de Vigueur (DD 11) ou se sentir nauséeuse pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Venin (Ext). Blessure, Vigueur (DD 11), effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d3 points de For. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. Une nuée d'araignées bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Discréption, ainsi que d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Pour ce qui est des tests d'Escalade, elle utilise son modificateur de Dextérité et non celui de Force. Enfin, elle peut toujours faire 10 à ce type de test, même si elle est pressée ou menacée.

Nuée de chauves-souris

Animal (nuée) de taille Min

Dés de vie : 3d8 (13 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 1,50 m (1 case), vol 12 m (bonne)

Classe d'armure : 16 (+4 taille, +2 Dex), contact 14, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +2/—

Attaque : nuée (1d6)

Attaque à outrance : nuée (1d6)

Espace occupé/allonge : 3 m/0 m

Attaques spéciales : distraction, hémorragie

Particularités : demi-dégâts contre les armes perforantes et tranchantes, nuée, perception aveugle (6 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +3, Vol +3

Caractéristiques : For 3, Dex 15, Con 10, Int 2, Sag 14, Cha 4

Compétences : Détection +11, Perception auditive +11

Dons : Réflexes surhumains, Vigilance

Environnement : déserts tempérés

Organisation sociale : solitaire, volée (2–4 nuées) ou colonie (11–20 nuées)

Facteur de puissance : 2

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

La nuée de chauve-souris est de mœurs nocturnes et n'apparaît jamais en plein jour.

Combat

Une nuée de chauves-souris encercle et attaque toute proie au sang chaud qu'elle rencontre. Elle inflige 1d6 points de dégâts aux créatures dont elle occupe l'espace à la fin de son déplacement.

Distraction (Ext). Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée de chauves-souris doit réussir un jet de Vigueur (DD 11) ou se sentir nauséeuse pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Hémorragie (Ext). Toute créature vivante blessée par une nuée de chauves-souris est victime d'une hémorragie, qui se traduit par la perte de 1 point de vie par round suivant. Plusieurs blessures ne provoquent pas d'hémorragies cumulatives. Pour l'arrêter, il faut réussir un test de Premiers secours (DD 10), ou user d'un sort de *soins* ou de quelque autre magie de guérison.

Perception aveugle (Ext). La nuée de chauve-souris localise les créatures distants de 6 mètres ou moins. Les adversaires bénéficient tout de même d'un camouflage total contre la nuée (mais les attaques de celle-ci l'ignorent).

Compétences. La nuée de chauves-souris bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Perception auditive. Elle perd cet avantage quand elle ne peut pas se servir de sa perception aveugle.

Nuée de criquets

Vermine (nuée) de taille Min

Dés de vie : 6d8–6 (21 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), vol 9 m (médiocre)

Classe d'armure : 18 (+4 taille, +4 Dex), contact 18, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +4/—

Attaque : nuée (2d6)

Attaque à outrance : nuée (2d6)

Espace occupé/allonge : 3 m/0 m

Attaques spéciales : distraction

Particularités : immunité contre les dégâts des armes, nuée, vermine, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +4, Vol +2

Caractéristiques : For 1, Dex 19, Con 8, Int —, Sag 10, Cha 2

Compétences : Détection +4, Perception auditive +4

Dons : —

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : solitaire, nuage (2–7 nuées) ou fléau (11–20 nuées)

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Une nuée de criquets est un nuage constitué de milliers de vermines ailées dévorant toute matière organique située sur leur chemin.

Combat

Une nuée de criquets encercle et attaque toute proie vivante qu'elle rencontre. Elle inflige 2d6 points de dégâts aux créatures dont elle occupe l'espace à la fin de son déplacement.

Distraction (Ext). Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée de criquets doit réussir un jet de Vigueur (DD 12) ou se sentir nauséeuse pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. Une nuée de criquets bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Perception auditive.

Nuée de guêpes infernales

Créature magique (extraplanaire, Mal, nuée) de taille Min

Dés de vie : 12d10+27 (93 pv)

Initiative : +10

Vitesse de déplacement : 1,50 m (1 case), vol 12 m

Classe d'armure : 20 (+4 taille, +6 Dex), contact 20, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +12/—

Attaque : nuée (3d6 plus venin)

Attaque à outrance : nuée (3d6 plus venin)

Espace occupé/allonge : 3 m/0 m

Attaques spéciales : distraction, habitat, venin

Particularités : esprit de ruche, immunité contre les dégâts des armes, nuée, réduction des dégâts (10/magie), résistance au feu (10), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +10, Vol +7

Caractéristiques : For 1, Dex 22, Con 14, Int 6, Sag 13, Cha 9

Compétences : Détection +10, Discréption +19, Perception auditive +10

Dons : Attaque spéciale renforcée (venin), Robustesse, Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer

Environnement : un plan d'alignement mauvais

Organisation sociale : solitaire, horreur (2–4 nuées) ou terreur (5–8 nuées)

Facteur de puissance : 8

Trésor : aucun

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Les guêpes infernales ressemblent à des guêpes de la taille du pouce, mais leur carapace est noire et rayée de rouge. Ses yeux à facettes sont d'un vert irisé. Sous forme de nuée, les guêpes infernales bénéficient de l'intelligence d'un esprit de ruche collectif, dont l'ingéniosité n'a d'égale que la soif de sang.

Combat

Une nuée de guêpes infernales encercle et attaque toute proie vivante qu'elle rencontre. Elle inflige 3d6 points de dégâts aux créatures dont elle occupe l'espace à la fin de son déplacement. Elle est capable de prendre le contrôle des vivants comme des morts, utilisant ses pantins pour se livrer à des actes d'une infâme perversité. L'attaque d'une nuée de ces monstruosités est considérée comme une arme magique et d'alignement mauvais pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de son adversaire.

Distraction (Ext). Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée de guêpes infernales doit réussir un jet de Vigueur (DD 18) ou se sentir nauséeuse pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Habitat (Ext). Une nuée de guêpes infernales peut pénétrer dans le corps d'une créature morte ou sans défense en s'introduisant dans sa bouche et autres orifices. Le processus demande 1 minute, sachant que la victime doit être de taille P, M ou G (quatre nuées peuvent également habiter une créature de taille TG). La nuée peut abandonner le corps quand elle le souhaite, mais cela prend 1 round complet. Toute attaque portée contre l'hôte inflige des dégâts réduits de moitié à la nuée, mais ses résistances et immunités peuvent fort bien annuler tout ou partie de ceux-ci.

Si elle habite un cadavre, la nuée est capable de l'animer et d'en contrôler les mouvements, faisant de lui un zombi (on conserve la taille de la victime) tant qu'elle y reste. Si elle habite un être vivant, elle peut annuler l'effet de son venin, contrôlant les actes et mouvements du sujet comme si elle usait de *domination universelle* à son encontre. Par contre, si la victime est toujours en vie, elle use rapidement son corps, lui infligeant un affaiblissement temporaire de 2d4 points de Constitution par heure. Si cette caractéristique chute à 0, le sujet meurt.

Il est relativement aisé de comprendre qu'une créature est habitée par une nuée de guêpes infernales, car sa peau est littéralement déformée par la forme des insectes qui évoluent dans son corps. La nuée est suffisamment intelligente pour se dissimuler sous des vêtements amples ou un manteau, histoire qu'on ne remarque pas sa

présence. Pour cacher le fait qu'elle habite un hôte, la nuée peut effectuer un test de Déguisement, qui s'accompagne d'un malus de -4 si l'est de taille P.

Un sort de *guérison des maladies* ou de *guérison suprême* lancé sur la victime force la nuée à quitter le corps de celle-ci.

Venin (Ext). Blessure, Vigueur (DD 18), effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Dex. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Esprit de ruche (Ext). Toute nuée de guêpes infernales dotée d'au moins 1 point de vie par dé de vie (12 pv pour une nuée classique) bénéficie de l'esprit de ruche, qui lui confère une Intelligence de 6. Si le nombre de ces points de vie passe sous ce seuil, elle est alors dénuée d'intelligence.

Nuée de mille-pattes

Vermine (nuée) de taille Min

Dés de vie : 9d8-9 (31 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), escalade 6 m

Classe d'armure : 18 (+4 taille, +4 Dex), contact 18, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +6/—

Attaque : nuée (2d6 plus venin)

Attaque à outrance : nuée (2d6 plus venin)

Espace occupé/allonge : 3 m/0 m

Attaques spéciales : distraction, venin

Particularités : immunité contre les dégâts des armes, nuée, perception des vibrations (9 m), vermine, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +5, Vol +3

Caractéristiques : For 1, Dex 19, Con 8, Int —, Sag 10, Cha 2

Compétences : Détection +4, Escalade +12

Dons : Attaque en finesse (S)

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire, enchevêtement (2–4 nuées) ou colonie (7–12 nuées)

Facteur de puissance : 4

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Combat

Une nuée de mille-pattes encercle et attaque toute proie vivante qu'elle rencontre. Elle inflige 2d6 points de dégâts aux créatures dont elle occupe l'espace à la fin de son déplacement.

Distraction (Ext). Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée de mille-pattes doit réussir un jet de Vigueur (DD 13) ou se sentir nauséeuse pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Venin (Ext). Blessure, Vigueur (DD 13), effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Dex. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. Une nuée de mille-pattes bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Pour ce qui est des tests d'Escalade, elle utilise son modificateur de Dextérité et non celui de Force. Enfin, elle peut toujours faire 10 à ce type de test, même si elle est pressée ou menacée.

Nuée de rats

Animal (nuée) de taille TP

Dés de vie : 4d8 (18 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 4,50 m (3 cases), escalade 4,50 m

Classe d'armure : 14 (+2 taille, +2 Dex), contact 14, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +3/—

Attaque : nuée (1d6 plus maladie)

Attaque à outrance : nuée (1d6 plus maladie)

Espace occupé/allonge : 3 m/0 m

Attaques spéciales : distraction, maladie

Particularités : demi-dégâts contre les armes perforantes et tranchantes, nuée, odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +4, Vol +2

Caractéristiques : For 2, Dex 15, Con 10, Int 2, Sag 12, Cha 2

Compétences : Détection +7, Discréption +14, Équilibre +10, Escalade +10, Natation +10, Perception auditive +6

Dons : Attaque en finesse, Vigilance

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire, meute (2–4 nuées) ou infestation (7–12 nuées)

Facteur de puissance : 2

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Combat

Une nuée de rats encercle et attaque toute proie à sang chaud qu'elle rencontre. Elle inflige 1d6 points de dégâts aux créatures dont elle occupe l'espace à la fin de son déplacement.

Distraction (Ext). Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée de rats doit réussir un jet de Vigueur (DD 12) ou se sentir nauséeuse pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Maladie (Ext). Fièvre des marais – attaque de nuée, Vigueur (DD 12), temps d'incubation 1d3 jours, affaiblissement temporaire de 1d3 points de Dex et 1d3 points de Con. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. Une nuée de rats bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux et de Discréption, ainsi que d'un bonus racial de +8 aux tests d'Équilibre, d'Escalade et de Natation. Pour ce qui est des tests d'Escalade, elle peut toujours faire 10, même si elle est pressée ou menacée.

Une nuée de rats utilise son modificateur de Dextérité aux tests d'Escalade et de Natation (et non celui de Force). Elle bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Elle peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même si elle est distraite ou en danger. Quand elle nage en ligne droite, elle peut recourir à l'action de course.

Nymphé

Fée de taille M

Dés de vie : 6d6+6 (27 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 6 m

Classe d'armure : 17 (+3 Dex, +4 parade), contact 17, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +3/+3

Attaque : dague (+6 corps à corps, 1d4/19–20)

Attaque à outrance : dague (+6 corps à corps, 1d4/19–20)

Espace occupé /allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : beauté aveuglante, pouvoirs magiques, regard étourdissant, sorts

Particularités : empathie sauvage, grâce surnaturelle, réduction des dégâts (10/fer froid), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +7, Vol +12

Caractéristiques : For 10, Dex 17, Con 12, Int 16, Sag 17, Cha 19

Compétences : Concentration +10, Déplacement silencieux +12, Détection +12, Diplomatie +6, Discréption +12, Dressage +13, Équitation +5, Évasion +12, Maîtrise des cordes +3 (+5 pour ligoter), Natation +8, Perception auditive +12, Premiers secours +12, Psychologie +12

Dons : Attaque en finesse, Esquive, Magie de guerre

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 7

Trésor : normal

Alignement : généralement chaotique bon

Évolution possible : 7–12 DV (taille M)

Ajustement de niveau : +7

La nymphe a la taille et la corpulence d'une femme elfe.

Elle parle le sylvestre et le commun.

Combat

La nymphe évite généralement tout contact avec les créatures qui n'appartiennent pas à la race des fées. Souvent, elle dispose d'un lieu qu'elle tient pour sacré et qu'elle défend contre toute intrusion : un bosquet, une mare, l'éminence d'une colline ou quelque sommet. Elle use de ses sorts et animaux pour repousser les envahisseurs, préférant recourir à des attaques non-létales dans un premier temps, puis à des méthodes plus meurtrières si elle semble confrontée à des créatures malfaisantes ou à des intrus récalcitrants.

Elle est bien disposée envers les elfes, les demi-elfes et les druides, des individus en qui elle voit des amis de la nature. Plutôt que les chasser, elle a tendance à offrir à ce genre de personnes une chance d'expliquer les raisons de leur présence. Elle aide parfois les créatures d'alignement bon qui l'abordent avec respect et courtoisie.

Beauté aveuglante (Sur). Ce pouvoir affecte tous les humanoïdes distants de 9 mètres ou moins. Tous ceux qui regardent directement la nymphe doivent réussir un jet de Vigueur (DD 17) pour ne pas être aveuglés de façon permanente, comme s'ils avaient été la cible du sort *cécité*. La nymphe peut désactiver ce pouvoir ou le réactiver à volonté (action libre). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Empathie sauvage (Ext). Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que l'aptitude de druide éponyme, si ce n'est que la nymphe bénéficie d'un bonus racial de +6 au test.

Grâce surnaturelle (Sur). Une nymphe bénéficie d'un bonus aux jets de sauvegarde égal à son modificateur de Charisme. Elle bénéficie d'un même bonus (de parade cette fois) à la classe d'armure. Le profil du monstre inclut déjà ces bonus.

Pouvoirs magiques. Porte dimensionnelle, 1 fois/jour. Niveau 7 de lanceur de sorts.

Regard étourdissant (Sur). Une nymphe courroucée est capable d'étourdir une créature située dans un rayon de 9 mètres d'un simple regard (action simple). La cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 17) sans quoi elle est étourdie pour 2d4 rounds. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Sorts. La nymphe lance également des sorts comme un druide de niveau 7.

Exemple de sorts de druide préparés (6/5/4/3/1, DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – assistance divine, détection de la magie, illumination, lumière, résistance, soins superficiels ; 1^{er} – apaisement des animaux, communication avec les animaux, enchevêtement, grand pas, soins légers ; 2^e – forme d'arbre, métal brûlant, peau d'écorce, restauration partielle ; 3^e – appel de la foudre, protection contre les énergies destructives, soins modérés ; 4^e – rouille.

Compétences. La nymphe bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Elle peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même si elle est distraite ou en danger. Quand elle nage en ligne droite, elle peut recourir à l'action de course.

Objet animé

	Objet animé, taille TP Créature artificielle de taille TP	Objet animé, taille P Créature artificielle de taille P	Objet animé, taille M Créature artificielle de taille M
Dés de vie :	1/2d10 (2 pv)	1d10+10 (15 pv)	2d10+20 (31 pv)
Initiative :	+2	+1	+0
Vitesse de déplacement :	12 m (8 cases), 15 m pieds, 18 m pieds multiples, 24 m roues	9 m (6 cases), 12 m pieds, 15 m pieds multiples, 21 m roues	9m (6 cases), 12 m pieds, 15 m pieds multiples, 21 m roues
Classe d'armure :	14 (+2 taille, +2 Dex), contact 14, pris au dépourvu 12	14 (+1 taille, +1 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 13	14 (+4 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte :	+0/-9	+0/-4	+1/+2
Attaque :	coup (+1 corps à corps, 1d3-1)	coup (+1 corps à corps, 1d4)	coup (+2 corps à corps, 1d6+1)
Attaque à outrance :	coup (+1 corps à corps, 1d3-1)	coup (+1 corps à corps, 1d4)	coup (+2 corps à corps, 1d6+1)
Espace occupé/allonge :	75 cm/0 m	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	voir description	voir description	voir description
Particularités :	créature artificielle, vision dans le noir (18 m), vision nocturne et voir description	créature artificielle, vision dans le noir (18 m), vision nocturne et voir description	créature artificielle, vision dans le noir (18 m), vision nocturne et voir description
Jets de sauvegarde :	Réf +2, Vig +0, Vol -5	Réf +1, Vig +0, Vol -5	Réf +0, Vig +0, Vol -5
Caractéristiques :	For 8, Dex 14, Con —, Int —, Sag 1, Cha 1	For 10, Dex 12, Con —, Int —, Sag 1, Cha 1	For 12, Dex 10, Con —, Int —, Sag 1, Cha 1

Compétences :	—	—	—
Dons :	—	—	—
Environnement :	quelconque	quelconque	quelconque
Organisation sociale :	groupe (4)	paire	solitaire
Facteur de puissance :	1/2	1	2
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	—	—	—
Ajustement de niveau :	—	—	—
Objet animé, taille G	Objet animé, taille TG	Objet animé, taille Gig	
Créature artificielle de taille G	Créature artificielle de taille TG	Créature artificielle de taille Gig	
Dés de vie :	4d10+30 (52 pv)	8d10+40 (84 pv)	16d10+60 (148 pv)
Initiative :	+0	-1	-2
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases), 9 m pieds, 12 m pieds multiples, 18 m roues	6 m (4 cases), 9 m pieds, 12 m pieds multiples, 18 m roues	3 m (2 cases), 6 m pieds, 9 m pieds multiples, 15 m roues
Classe d'armure :	14 (-1 taille, +5 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 14 +3/+10	13 (-2 taille, -1 Dex, +6 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 13 +6/+19	12 (-4 taille, -2 Dex, +8 naturelle), contact 4, pris au dépourvu 12 +12/+31
Attaque de base/lutte :	coup (+5 corps à corps, 1d8+4)	coup (+9 corps à corps, 2d6+7)	coup (+15 corps à corps, 2d8+10)
Attaque à outrance :	coup (+5 corps à corps, 1d8+4)	coup (+9 corps à corps, 2d6+7)	coup (+15 corps à corps, 2d8+10)
Espace occupé/allonge :	3 m/1,50 m (long)	4,50 m/3 m (long)	6 m/4,50 m (long)
Attaques spéciales :	3 m/3 m (haut) voir description	4,50 m/4,50 m (haut) voir description	6 m/6 m (haut) voir description
Particularités :	créature artificielle, vision dans le noir (18 m), vision nocturne et voir description	créature artificielle, vision dans le noir (18 m), vision nocturne et voir description	créature artificielle, vision dans le noir (18 m), vision nocturne et voir description
Jets de sauvegarde :	Réf +1, Vig +1, Vol -4	Réf +1, Vig +2, Vol -3	Réf +3, Vig +5, Vol +0
Caractéristiques :	For 16, Dex 10, Con —, Int —, Sag 1, Cha 1	For 20, Dex 8, Con —, Int —, Sag 1, Cha 1	For 24, Dex 6, Con —, Int —, Sag 1, Cha 1
Compétences :	—	—	—
Dons :	—	—	—
Environnement :	quelconque	quelconque	quelconque
Organisation sociale :	solitaire	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	3	5	7
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	—	—	—
Ajustement de niveau :	—	—	—

Objet animé, taille C
Créature artificielle de taille C

Dés de vie :	32d10+80 (256 pv)
Initiative :	-3
Vitesse de déplacement :	3 m (2 cases), 6 m pieds, 9 m pieds multiples, 15 m roues
Classe d'armure :	11 (-8 taille, -3 Dex, +12 naturelle), contact -1, pris au dépourvu 11
Attaque de base/lutte :	+24/+49
Attaque :	coup (+25 corps à corps, 4d6+13)
Attaque à outrance :	coup (+25 corps à corps, 4d6+13)
Espace occupé/allonge :	9 m/6 m (long) 9 m/9 m (haut)
Attaques spéciales :	voir description
Particularités :	créature artificielle, vision dans le noir (18 m), vision nocturne et voir description
Jets de sauvegarde :	Réf +7, Vig +10, Vol +5
Caractéristiques :	For 28, Dex 4, Con —, Int —, Sag 1, Cha 1
Environnement :	quelconque
Organisation sociale :	solitaire
Facteur de puissance :	10
Trésor :	aucun
Alignement :	toujours neutre
Évolution possible :	—
Ajustement de niveau :	—

Les objets animés peuvent avoir n'importe quelle forme et n'importe quelle taille. Ils doivent leur existence à des sorts tels qu'*animation d'objets* ou à des pouvoirs surnaturels similaires.

Combat

Les objets animés font ce que leur ordonne leur créateur. Ils obéissent sans se poser de question et en faisant systématiquement de leur mieux. Ils font d'excellents serviteurs, n'ayant jamais besoin d'air, de nourriture ou de repos.

Selon sa forme, un objet animé peut avoir un ou plusieurs des pouvoirs ci-dessous.

Aveuglement (Ext). Un objet de style tapis ou rideau peut lutter avec un adversaire faisant jusqu'à trois catégories de taille de plus que lui. L'objet joue normalement un test de lutte opposé. S'il le remporte, il s'enroule autour de sa cible et l'aveugle tant qu'on n'a pas réussi à le détacher.

Constriction (Ext). Un objet souple (corde, liane, tapis) qui lutte avec une créature faisant jusqu'à une catégorie de taille de plus que lui peut lui infliger des dégâts égaux aux dégâts de base de ses coups plus 1,5 fois son bonus de Force en remportant un test de lutte opposé.

Un objet de taille G ou plus peut attaquer plusieurs créatures en même temps de cette manière, à condition que toutes ses cibles soient plus petites que lui d'au moins deux catégories de taille.

Piétinement (Ext). Un objet animé de taille G ou plus, et ayant au moins 10 en solidité, peut piétiner les créatures faisant au moins deux catégories de taille de moins que lui. Les dégâts infligés sont égaux aux dégâts de base de ses coups plus 1,5 fois son bonus de Force. Si ses cibles ne profitent pas de l'attaque d'opportunité à laquelle cette manœuvre leur donne droit, elles peuvent s'écartier en réussissant un jet de Réflexes (DD 10 + 1/2 nombre de DV de l'objet + modificateur de Force de l'objet), auquel cas les dégâts qu'elles subissent sont réduits de moitié.

Solidité (Ext). Tout objet conserve la solidité qui était la sienne avant qu'on ne l'anime.

Vitesse supérieure (Ext). La vitesse de base au sol mentionnée dans le profil part du principe que l'objet se déplace comme il le peut, mais sa vitesse augmente de +3 mètres s'il a deux pieds ou jambes (échelle, statue), de +6 mètres s'il a quatre pieds ou plus (table, chaise) et de +12 mètres s'il possède des roues.

Certains objets peuvent bénéficier de modes de déplacement différents. Ainsi, un objet en bois pourra flotter à la moitié de sa vitesse normale (déplacement de type nage). De la même manière, une corde pourra grimper (escalade) à la moitié de sa vitesse normale. Enfin, un drap pourra voler (manœuvrabilité déplorable) à la moitié de sa vitesse.

Ogre

Géant de taille G

Dés de vie : 4d8+11 (29 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 9 m en armure de peau (6 cases) ; vitesse de déplacement de base 12 m

Classe d'armure : 16 (-1 taille, -1 Dex, +5 naturelle, +3 armure de peau), contact 8, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +3/+12

Attaque : massue (+8 corps à corps, 2d8+7) ; ou javeline (+1 distance, 1d8+5)

Attaque à outrance : massue (+8 corps à corps, 2d8+7) ; ou javeline (+1 distance, 1d8+5)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : —

Particularités : vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +6, Vol +1

Caractéristiques : For 21, Dex 8, Con 15, Int 6, Sag 10, Cha 7

Compétences : Détection +2, Escalade +5, Perception auditive +2

Dons : Arme de prédilection (massue), Robustesse

Environnement : collines tempérées

(merrhow : milieux aquatiques tempérés)

Organisation sociale : solitaire, couple, groupe (3–4) ou bande (5–8)

Facteur de puissance : 3

Trésor : normal

Alignement : généralement chaotique mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +2

À l'âge adulte, il mesure entre 2,70 mètres et 3 mètres, pour un poids compris entre 300 et 325 kilos. Sa peau épaisse va du jaune sans éclat au brun terne. Ses vêtements sont des peaux mal tannées, qui ne font qu'ajouter à son odeur corporelle particulièrement repoussante.

Il parle le géant, ainsi que le commun quand il a au moins 10 en Intelligence.

Combat

L'ogre déteste les combats à la loyale, leur préférant les embuscades, les attaques en traître et les affrontements dans lesquels ses alliés et lui-même sont nettement plus nombreux que l'ennemi. Il est assez intelligent pour employer des armes de jet avant de venir combattre au corps à corps. Cependant, même quand plusieurs ogres sont rencontrés ensemble, ils se battent chacun pour eux, sans la moindre cohésion.

Merrhow

Ces cousins des ogres affichent le sous-type aquatique. Le merrhow est un ogre aquatique vivant dans les lacs et les rivières. Ils ont une vitesse de déplacement de base au sol de 9 mètres, une vitesse de déplacement à la nage de 12 mètres et on ne les trouve que dans les milieux aquatiques. Ils délaisSENT la célèbre massue de l'ogre au profit d'une pique (+8 corps à corps, 1d8+7).

Personnages ogres

Voici les traits raciaux des personnages ogres :

- +10 en Force, -2 en Dextérité, +4 en Constitution, -4 en Intelligence, -4 en Charisme.
- Grande taille. Malus de -1 à la classe d'armure, malus de -1 aux jets d'attaque, malus de -4 aux tests de Discréption, bonus de +4 aux tests de lutte. Le poids transportable et la charge qu'ils peuvent soulever correspondent au double de ceux des créatures de taille M.
- Espace occupé/allonge. 3 mètres/3 mètres.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un ogre est de 12 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Dés de vie raciaux. Un ogre commence avec quatre niveaux de géant, qui lui confèrent 4d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +3 et les bonus de base aux sauvegardes suivants : Réf +1, Vig +4 et Vol +1.
- Compétences raciales. Les niveaux de géant d'un ogre lui confèrent un nombre de points de compétence égal à 7 x (2 + modificateur d'Int, minimum 1). Ses compétences de classe sont Détection, Escalade et Perception auditive.
- Dons raciaux. Les niveaux de géant d'un ogre lui confèrent deux dons.
- Armes et armures. L'ogre est formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre et des boucliers. Il est également formé au port des armures légères et intermédiaires.
- Bonus d'armure naturelle de +5.
- *Langues.* D'office : commun et géant. Supplémentaires : nain, orque, gobelin, terreux.
- *Classe de prédilection.* Barbare.
- *Ajustement de niveau.* +2.
-

Ogre mage

Géant de taille G

Dés de vie : 5d8+15 (37 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 12 m (bonne)

Classe d'armure : 18 (-1 taille, +5 naturelle, +4 chemise de mailles), contact 9, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +3/+12

Attaque : épée à deux mains (+7 corps à corps, 3d6+7/19–20) ; ou arc long (+2 distance, 2d6/x3)

Attaque à outrance : épée à deux mains (+7 corps à corps, 3d6+7/19–20) ; ou arc long (+2 distance, 2d6/x3)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques

Particularités : régénération (5), résistance à la magie (19), vision dans le noir (27 m), vision nocturne, vol

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +7, Vol +3

Caractéristiques : For 21, Dex 10, Con 17, Int 14, Sag 14, Cha 17

Compétences : Art de la magie +10, Concentration +11, Détection +10, Perception auditive +10

Dons : Expertise du combat, Science de l'initiative

Environnement : collines froides

Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe mixte (1–2 plus 2–4 ogres)

Facteur de puissance : 8

Trésor : normal (x2)

Alignement : généralement loyal mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +7

L'ogre mage est plus intelligent et plus dangereux que son cousin commun.

L'ogre mage mesure 3 mètres pour un poids de 350 kilos. Sa peau varie du vert clair au bleu pâle et ses cheveux sont noirs ou foncés. Il aime porter des vêtements amples et une armure légère.
Il parle le géant et le commun.

Combat

L'ogre mage préfère faire usage de ses pouvoirs magiques ; il ne combat que quand cela devient absolument nécessaire. S'il se trouve face à des adversaires qui lui sont supérieurs, il s'enfuit grâce à son pouvoir d'*état gazeux* plutôt que de mourir inutilement. Néanmoins, il n'oublie pas un revers de sitôt, et les aventuriers qui parviennent à le vaincre, mais le laissent s'enfuir, feraient bien de surveiller leurs arrières.

Pouvoirs magiques. *Invisibilité* et *ténèbres*, à volonté ; *charme-personne* (DD 14), *cône de froid* (DD 18), *état gazeux*, *métamorphose* et *sommeil* (DD 14), 1 fois/jour. Niveau 9 de lanceur de sorts. Le DD des sauvegardes est lié au Charisme.

Régénération (Ext). Le feu et l'acide lui infligent des dégâts normaux.

Si l'ogre mage perd un membre, il peut l'accrocher à la plaie et attendre que ses os, tissus et muscles se reconstituent, ce qui prend 1 minute. Si sa tête est tranchée (ou si un organe vital lui est arraché), elle doit être rattachée dans les 10 minutes, sans quoi le monstre meurt. Ses membres perdus ne repoussent pas s'il ne peut pas les tenir contre la plaie.

Vol (Sur). L'ogre mage peut cesser de voler ou reprendre son vol quand il le souhaite (action libre). En *état gazeux*, il vole à sa vitesse de déplacement normale et dispose d'une manœuvrabilité parfaite.

Personnages ogres mages

Voici les traits raciaux des personnages ogres mages :

- +10 en Force, +6 en Constitution, +4 en Intelligence, +4 en Sagesse, +6 en Charisme.
- Grande taille. Malus de -1 à la classe d'armure, malus de -1 aux jets d'attaque, malus de -4 aux tests de Discréption, bonus de +4 aux tests de lutte. Le poids transportable et la charge qu'ils peuvent soulever correspondent au double de ceux des créatures de taille M.
- Espace occupé/allonge. 3 mètres/3 mètres.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un ogre mage est de 12 mètres. Il dispose également d'une vitesse en vol de 12 mètres (bonne).
- Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.
- Dés de vie raciaux. Un ogre mage commence avec cinq niveaux de géant, qui lui confèrent 5d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +3 et les bonus de base aux sauvegardes suivants : Réf +1, Vig +4 et Vol +1.
- Compétences raciales. Les niveaux de géant d'un ogre mage lui confèrent un nombre de points de compétence égal à 8 x (2 + modificateur d'Int, minimum 1). Ses compétences de classe sont Art de la magie, Concentration, Détection et Perception auditive.
- Dons raciaux. Les niveaux de géant d'un ogre mage lui confèrent deux dons.
- Bonus d'armure naturelle de +5.
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). Pouvoirs magiques.
- Particularités (voir ci-dessus). Régénération (5), résistance à la magie (19).

- *Langues.* D'office : commun, géant. Supplémentaires : nain, gobelin, infernal, orque.
- *Classe de prédition.* Ensorceleur.
- *Ajustement de niveau.* +7.

Ombre

Mort-vivant (intangible) de taille M

Dés de vie : 3d12 (19 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : vol 12 m (bonne) (8 cases)

Classe d'armure : 13 (+2 Dex, +1 parade), contact 13, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +1/—

Attaque : contact intangible (+3 contact au corps à corps, affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force)

Attaque à outrance : contact intangible (+3 contact au corps à corps, affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : affaiblissement temporaire de Force, création de rejetons

Particularités : mort-vivant, intangible, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +1, Vol +4

Caractéristiques : For —, Dex 14, Con —, Int 6, Sag 12, Cha 13

Compétences : Détection +7, Discréption +8*, Fouille +7, Perception auditive +7

Dons : Esquive, Vigilance

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire, groupe (2–5) ou nuée (6–11)

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 4–9 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

Il est difficile de la repérer dans les endroits sombres. Par contre, elle devient instantanément visible en pleine lumière.

Elle mesure 1,50 à 1,80 mètre de haut et ne pèse rien.

Une ombre est incapable de parler intelligiblement.

Combat

L'ombre se tapit dans les recoins obscurs, attendant que ses proies passent non loin.

Affaiblissement temporaire de Force (Sur). Tout être vivant touché par une ombre subit un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force. Quiconque tombe à 0 en Force de cette façon meurt aussitôt.

Création de rejetons (Sur). Tout humanoïde tué par une ombre en devient une à son tour en 1d4 rounds. Toutes les ombres créées de la sorte sont automatiquement sous le contrôle de celle qui les a tuées.

Compétences. L'ombre bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests de Détection et de Perception auditive et d'un bonus racial de +4 aux tests de Fouille.

* Elle bénéficie également d'un bonus racial de +4 aux tests de Discréption dans les zones de pénombre. Dans les zones illuminées, elle subit un malus de -4 à ces mêmes tests.

Orque

Orque, homme d'armes de niveau 1

Humanoïde (orque) de taille M

Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 13 (+3 armure de cuir cloutée), contact 10, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +1/+4

Attaque : cimenterre à deux mains (+4 corps à corps, 2d4+4/18–20) ; ou javeline (+1 distance, 1d6+3)

Attaque à outrance : cimenterre à deux mains (+4 corps à corps, 2d4+4/18–20) ; ou javeline (+1 distance, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : sensibilité à la lumière, traits des orques, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +3, Vol -2

Caractéristiques : For 17, Dex 11, Con 12, Int 8, Sag 7, Cha 6

Compétences : Détection +1, Perception auditive +1

Dons : Vigilance

Environnement : collines tempérées

Organisation sociale : groupe (2–4), bande (11–20 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3–6) ou tribu (30–100 plus 150 % de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 10 adultes, 5 lieutenants de niveau 5 et 3 capitaines de niveau 7)

Facteur de puissance : 1/2

Trésor : normal

Alignement : souvent chaotique mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +0

Les orques ont généralement les cheveux noirs. Leurs yeux sont rouges et leurs oreilles semblables à celles d'un loup. Ils portent des couleurs flamboyantes que la majorité des humains trouvent déplaisantes (rouge sang, jaune moutarde, vert-jaune ou violet foncé). Leur équipement est sale et mal entretenu. Un orque mâle fait plus de 1,80 mètre de haut et pèse dans les 105 kilos. Les femelles sont légèrement plus petites.

Leur langue varie légèrement d'une tribu à l'autre, tout en restant compréhensible pour quiconque parle l'orque. Certains parlent également le gobelin ou le géant.

La plupart des orques rencontrés en dehors de chez eux sont des hommes d'armes. Le profil indiqués ci-dessus concerne des PNJ de niveau 1.

Combat

Les orques savent manier toutes les armes courantes, mais ils montrent une nette préférence pour celles qui infligent un maximum de dégâts en un minimum de temps. Parmi ceux qui empruntent une carrière de guerrier ou d'homme d'armes, beaucoup apprennent le maniement du cimeterre à deux mains ou de la grande hache en qualité d'armes de guerre. Ils aiment tendre des embuscades ou attaquer depuis une position abritée, et n'appliquent les règles de la guerre (comme respecter un cessez-le-feu) que tant que cela les arrange.

Sensibilité à la lumière (Ext). Les orques subissent un malus de -1 aux jets d'attaque par temps clair ou dans la zone d'effet d'un sort tel que *lumière du jour*.

Personnages orques

Traits des orques (Ext). Voici les traits raciaux des personnages orques :

- +4 en Force, -2 en Intelligence, -2 en Sagesse, -2 en Charisme.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un orque est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Sensibilité à la lumière. Les orques sont éblouis par temps clair ou dans la zone d'effet d'un sort tel que *lumière du jour*.
- *Langues.* D'office : commun et orque. Supplémentaires : commun des Profondeurs, géant, gnoll, gobelin, nain.
- *Classe de préférence.* Barbare.

L'homme d'armes orque présenté ci-dessus disposait des caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

Demi-orques

Ces métis nés de parents humains et orques vivent dans les villes humaines ou orques (où leur statut social varie en fonction des préjugés locaux), mais aussi au sein de petites communautés constituées de leurs semblables.

Leurs caractéristiques physiques mêlent celles de leurs deux parents. Aussi grands que les humains, ils sont un peu plus lourds en raison de leur importante masse musculaire. Ils ont la peau verdâtre, le front incliné vers l'arrière, la mâchoire prognathe, les dents proéminentes et le poil râche. Ceux qui vivent au contact des orques arborent de nombreuses cicatrices.

Traits des demi-orques (Ext). Voici les traits raciaux des personnages demi-orques :

- +2 en Force, -2 en Intelligence, -2 en Charisme.
- Taille moyenne.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un demi-orque est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Sang orque. Les demi-orques sont considérés comme des orques à part entière pour tous les effets liés à la race. Par exemple, les demi-orques sont aussi vulnérables aux attaques qui ciblent les orques que leurs ancêtres, et ils peuvent utiliser les objets magiques réservés aux orques.

- *Langues.* D'office : commun et orque. Supplémentaires : abyssal, draconien, géant, gnoll, gobelin.
- *Classe de prédilection.* Barbare.

Otyugh

Abserration de taille G

Dés de vie : 6d8+9 (36 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 17 (-1 taille, +8 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +4/+8

Attaque : tentacule (+4 corps à corps, 1d6)

Attaque à outrance : 2 tentacules (+4 corps à corps, 1d6) et morsure (-2 corps à corps, 1d4)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m (4,50 m avec tentacule)

Attaques spéciales : constriction (1d6), étreinte, maladie

Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +3, Vol +6

Caractéristiques : For 11, Dex 10, Con 13, Int 5, Sag 12, Cha 6

Compétences : Détection +6, Discréption -1*, Perception auditive +6

Dons : Arme de prédilection (tentacule), Robustesse, Vigilance

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3-4)

Facteur de puissance : 4

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 7-8 DV (taille G), 9-18 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Il fait généralement 2,40 mètres de diamètre pour un poids de 250 kilos.

L'otyugh parle le commun.

Combat

L'otyugh attaque les êtres vivants s'il a faim ou s'il se sent menacé. Sinon, il préfère rester caché. Il se bat à l'aide de ses tentacules couverts de piquants, qu'il utilise également pour amener ses proies jusqu'à sa gueule.

Constriction (Ext). L'otyugh inflige automatiquement les dégâts de tentacule à son adversaire chaque fois qu'il remporte un test de lutte.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'otyugh doit réussir une attaque de tentacule. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il parvient à assurer sa prise, il peut utiliser son pouvoir de constriction.

Maladie (Ext). Fièvre des marais : morsure, jet de Vigueur (DD 14), temps d'incubation 1d3 jours, effet : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Dextérité et de 1d3 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. * La couleur naturelle de l'otyugh lui confère un bonus racial de +8 aux tests de Discréption quand il se cache dans son repaire.

Ours-hibou

Créature magique de taille G

Dés de vie : 5d10+25 (52 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (-1 taille, +1 Dex, +5 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +5/+14

Attaque : griffes (+9 corps à corps, 1d6+5)

Attaque à outrance : 2 griffes (+9 corps à corps, 1d6+5) et bec (+4 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : étreinte

Particularités : odorat

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +9, Vol +2

Caractéristiques : For 21, Dex 12, Con 21, Int 2, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +8, Perception auditive +8

Dons : Pistage, Vigilance

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3–8)

Facteur de puissance : 4

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 6–8 DV (taille G), 9–15 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

De nombreuses plumes noires apparaissent dans la fourrure de ce monstre, qui varie du brun sombre au brun jaunâtre. Son bec a la couleur de l'ivoire. À l'âge adulte, il atteint les 2,40 mètres, pour un poids de 750 kilos. Les aventuriers qui ont survécu à un combat contre cette créature évoquent souvent la lueur de démence bestiale qui brille au fond de ses yeux bordés de rouge.

Combat

L'ours-hibou attaque à vue tout ce qu'il considère comme une proie, c'est-à-dire toute créature plus grosse qu'une souris. Il combat toujours jusqu'à la mort, à l'aide de ses puissantes griffes et de son bec acéré.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'ours-hibou doit réussir une attaque de griffes. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Oxydeur

Aberration de taille M

Dés de vie : 5d8+5 (27 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 18 (+3 Dex, +5 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +3/+3

Attaque : antennes (+3 contact au corps à corps, corrosion)

Attaque à outrance : antennes (+3 contact au corps à corps, corrosion) et morsure (−2 corps à corps, 1d3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : corrosion

Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +2, Vol +5

Caractéristiques : For 10, Dex 17, Con 13, Int 2, Sag 13, Cha 8

Compétences : Détection +7, Perception auditive +7

Dons : Pistage, Vigilance

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire ou couple

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 6–8 DV (taille M), 9–15 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

L'épaisse peau de cette créature va de l'ocre sous le ventre au ton rouille sur le dos. Ce sont ses deux antennes préhensiles qui oxydent le métal au contact.

En moyenne, l'oxydeur mesure 1,50 mètre de long pour 90 centimètres de haut et un poids de 100 kilos.

Combat

L'oxydeur sent le métal à 27 mètres de distance. Il se précipite dessus et tente de fouetter l'objet détecté à l'aide de ses antennes. N'abandonnant pas facilement, il poursuit souvent les aventuriers qui possèdent encore beaucoup de métal sur eux, ne s'arrêtant que pour engloutir un objet fraîchement oxydé. Un personnage russe (ou à bout d'idées) peut retarder le monstre rouilleur en lui lançant des objets métalliques à intervalle régulier. Cette créature prend toujours pour cible le plus gros objet métallique disponible. Elle s'en prend donc d'abord aux armures, puis aux boucliers et aux objets de plus petite taille (armes, etc.). Elle préfère les métaux ferreux (fer ou acier) aux métaux précieux (or, argent, etc.), mais mange tout de même ces derniers si l'occasion se présente.

Corrosion (Ext). Quand les antennes de l'oxydeur touchent un objet métallique (un seul jet d'attaque de contact pour les deux), celui-ci rouille et se désagrège instantanément. Il peut ainsi détruire un volume de métal de 3 mètres de côté d'un simple contact. Armures, armes et autres objets magiques en métal ont droit à un jet de

Réflexes pour résister à cette attaque (DD 17). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +4

Toute arme métallique infligeant des dégâts à l'oxydeur rouille également. Les armes en bois, en pierre ou en n'importe quelle autre matière non métallique ne sont pas affectées.

Pégase

Créature magique de taille G

Dés de vie : 4d10+12 (34 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases), vol 36 m (moyenne)

Classe d'armure : 14 (-1 taille, +2 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +4/+12

Attaque : sabot (+7 corps à corps, 1d6+4)

Attaque à outrance : 2 sabots (+7 corps à corps, 1d6+4) et morsure (+2 corps à corps, 1d3+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, pouvoirs magiques, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +7, Vol +4

Caractéristiques : For 18, Dex 15, Con 16, Int 10, Sag 13, Cha 13

Compétences : Détection +8, Diplomatie +3, Perception auditive +8, Psychologie +9,

Dons : Attaque en vol, Volonté de fer

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire, couple ou troupeau (6–10)

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : généralement chaotique bon

Évolution possible : 5–8 DV (taille G)

Ajustement de niveau : +2 (compagnon d'armes)

Le pégase est un fabuleux cheval ailé qui défend parfois la cause du Bien. Bien que très recherché comme monture volante, il est naturellement sauvage et difficile à apprivoiser. Le pégase fait généralement 1,80 mètre au garrot, pour une envergure de 6 mètres et un poids de 750 kilos.

Il ne parle pas mais comprend parfaitement le commun.

Combat

Pouvoirs magiques. *Détection du Bien et détection du Mal*, à volonté et dans une zone de 18 mètres de rayon (niveau 5 de lanceur de sorts).

Compétences. Le pégase bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Perception auditive.

Dressage de pégase

Bien que cette créature soit intelligente, il est nécessaire de l'entraîner avant de pouvoir la monter au combat.

Pour ce faire, le pégase doit manifester une attitude amicale envers son dresseur (ce qui peut être atteint via un test de Diplomatie réussi). L'entraînement d'un pégase amical demande donc six semaines de travail et un test de Dressage (DD 25). Il peut combattre normalement quand il est monté, mais son cavalier ne peut le faire que s'il réussit un test d'Équitation.

Un œuf de pégase vaut 2 000 po sur le marché, un petit 3 000 po. Ils grandissent au même rythme que les chevaux. Les dresseurs professionnels demandent 1 000 po pour apprivoiser une telle créature, et il faut posséder une selle exotique pour pouvoir la monter. Le pégase sert un maître neutre ou bon avec une indéfectible loyauté.

Charge transportable. Les charges se répartissent de la façon suivante : légère en dessous de 150 kilos, intermédiaire de 150 à 300 kilos, et lourde de 300 à 450 kilos.

Planaire

« Planaire » est un terme générique regroupant toutes les créatures ayant un Extérieur (le plus souvent un céleste ou un fiélon) dans leur arbre généalogique.

La présence d'une entité originaire d'un autre plan dans une lignée se fait sentir de nombreuses générations durant. Bien qu'ils ne diffèrent pas autant de la norme que les demi-célestes ou les demi-fiélons, les planaires possèdent tout de même certaines particularités.

Les deux types de planaires décrits ci-dessous sont les plus fréquents. Les aasimars sont des humains qui ont du sang de céleste dans les veines, tandis que les tieffelins ont un ancêtre fiélon.

Aasimar

Aasimar, homme d'armes de niveau 1

Extérieur (natif) de taille M

Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 6 m en armure d'écailles (4 cases) ; vitesse de base 9 m

Classe d'armure : 16 (+4 armure d'écailles, +2 écu), contact 10, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +1/+2

Attaque : épée longue (+2 corps à corps, 1d8+1/19–20) ; ou arbalète légère (+1 distance, 1d8/19–20)

Attaque à outrance : épée longue (+2 corps à corps, 1d8+1/19–20) ; ou arbalète légère (+1 distance, 1d8/19–20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : *lumière du jour*

Particularités : résistance à l'acide (5), à l'électricité (5) et au froid (5), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +3, Vol +0

Caractéristiques : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 11, Cha 10

Compétences : Connaissances (religion) +1, Détection +3, Équitation +1, Perception auditive +3, Premiers secours +5

Dons : Science de l'initiative

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3–4)

Facteur de puissance : 1/2

Trésor : normal

Alignement : généralement bon

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +1

L'aasimar est souvent grand, séduisant et agréable. Quelque chose en lui peut rappeler son héritage céleste (cheveux argentés, yeux dorés, regard particulièrement pénétrant, etc.), mais ce n'est pas systématique.

Il est le plus souvent d'alignement bon. Il combat le Mal partout où il le trouve et tente d'inciter les indécis à rallier la cause du Bien. Il lui arrive parfois de montrer un comportement vengeur rappelant son ancêtre céleste, mais c'est rare.

Combat

L'aasimar préfère se battre à la loyale. Si son adversaire est particulièrement malfaisant, il se bat avec une conviction absolue et jusqu'à la mort.

Lumière du jour (Mag). Un aasimar peut faire appel à son pouvoir de *lumière du jour* 1 fois par jour (comme un lanceur de sorts de niveau 1 ou à son niveau de classe, s'il est plus élevé).

Compétences. Un aasimar bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests de Détection et de Perception auditive.

L'aasimar présenté ci-dessus disposait des caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

Personnages aasimars

Voici les traits raciaux des personnages aasimars :

- +2 en Sagesse, +2 en Charisme.
- Taille moyenne.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un aasimar est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Compétences raciales. Un personnage aasimar bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests de Détection et de Perception auditive.
- Dons raciaux. Un personnage aasimar gagne des dons en fonction de ses niveaux de classe.
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). *Lumière du jour*.
- Particularités (voir ci-dessus). Résistance à l'acide (5), à l'électricité (5) et au froid (5).
- Langues. D'office : céleste et commun. Supplémentaires : draconien, elfe, gnome, halfelin, nain, sylvestre.
- Classe de prédilection. Paladin.
- Ajustement de niveau. +1.

Tieffelin

Tieffelin, homme d'armes de niveau 1

Extérieur (natif) de taille M**Dés de vie :** 1d8+1 (5 pv)**Initiative :** +1**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)**Classe d'armure :** 15 (+1 Dex, +3 armure de cuir cloutée, +1 rondache), contact 11, pris au dépourvu 14**Attaque de base/lutte :** +1/+2**Attaque :** rapière (+3 corps à corps, 1d6+1/18–20) ; ou arbalète légère (+2 distance, 1d8/19–20)**Attaque à outrance :** rapière (+3 corps à corps, 1d6+1/18–20) ; ou arbalète légère (+2 distance, 1d8/19–20)**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m**Attaques spéciales :** *ténèbres***Particularités :** résistance à l'électricité (5), au feu (5) et au froid (5), vision dans le noir (18 m)**Jets de sauvegarde :** Réf +1, Vig +3, Vol –1**Caractéristiques :** For 13, Dex 13, Con 12, Int 12, Sag 9, Cha 6**Compétences :** Bluff +4, Déplacement silencieux +1, Discréption +5, Escamotage +1**Dons :** Arme de prédilection (rapière)**Environnement :** plaines tempérées**Organisation sociale :** solitaire, couple ou groupe (3–4)**Facteur de puissance :** 1/2**Trésor :** normal**Alignement :** généralement mauvais**Évolution possible :** par une classe de personnage**Ajustement de niveau :** +1

Le tieffelin ressemble dans la plupart des cas à un humain. Il se peut toutefois que quelque chose rappelle son ancêtre fiélon (petites cornes, dents pointues, yeux rouges, odeur de soufre, sabots fourchus en guise de pieds, etc.). Il n'existe pas deux tieffelins semblables.

Combat

Le tieffelin est rusé et sournois. Il préfère attaquer par surprise et évite les combats à la loyale autant que possible.

Ténèbres (Mag). Un tieffelin peut faire appel à son pouvoir de *ténèbres* 1 fois par jour (comme un lanceur de sorts de son niveau).

Compétences. Un tieffelin bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests de Bluff et de Discréption.

Le tieffelin présenté ci-dessus disposait des caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

Personnages tieffelins

Voici les traits raciaux des personnages tieffelins :

- +2 en Dextérité, +2 en Intelligence, –2 en Charisme.
- Taille moyenne.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un tieffelin est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Compétences raciales. Un personnage tieffelin bénéficie d'un bonus racial de +2 aux tests de Bluff et de Discréption.
- Dons raciaux. Un personnage tieffelin gagne des dons en fonction de ses niveaux de classe.
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). *Ténèbres*.
- Particularités (voir ci-dessus). Résistance à l'électricité (5), au feu (5) et au froid (5).
- *Langues.* D'office : commun et infernal. Supplémentaires : draconien, elfe, gnome, gobelin, halfelin, nain, orque.
- *Classe de prédilection.* Roublard.
- *Ajustement de niveau.* +1.

Plasme**Aberration (métamorphe) de taille M****Dés de vie :** 15d8+30 (97 pv)**Initiative :** +6**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)**Classe d'armure :** 17 (+2 Dex, +5 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 15**Attaque de base/lutte :** +11/+12

Attaque : coup (+12 corps à corps, 1d3+1)

Attaque à outrance : coup (+12 corps à corps, 1d3+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : créature informe, élastique, odorat, perception des vibrations (18 m), télépathie (30 m), transformation

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +11, Vol +11

Caractéristiques : For 12, Dex 15, Con 15, Int 16, Sag 15, Cha 14

Compétences : Artisanat (une forme au choix) +12, Bluff +20, Connaissances (une au choix) +18, Désguisement +20 (+22 pour tenir un rôle)*, Détection +12, Diplomatie +12, Escalade +7, Intimidation +4, Perception auditive +12, Survie +8

Dons : Attaques réflexes, Combat en aveugle, Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Vigilance

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 7

Trésor : normal

Alignement : généralement chaotique neutre

Évolution possible : 15–21 DV (taille TG), 22–45 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Le plasme est un être pouvant prendre la forme et l'apparence de n'importe quel objet ou créature. Sous sa forme naturelle, il fait 1,50 mètre de diamètre pour 60 centimètres d'épaisseur en son centre. Ses organes sensoriels sont représentés par des zones de couleur tourbillonnante. Sous cette apparence, il se déplace comme une vase et peut attaquer à l'aide d'un pseudopode. Il pèse dans les 200 kilos.

Il parle le commun, mais préfère communiquer par télépathie.

Combat

Face à un danger potentiel, le plasme a autant de chances d'attaquer que de se replier ou de parlementer. Il est attiré par ce qu'il ne connaît pas : nouvelles expériences sensorielles, rumeurs, objets étranges et hétéroclites, etc. Toute créature sachant répondre à ses intérêts du moment a de bonnes chances d'éviter le combat avec lui. S'il se sent poursuivi ou harcelé, il se transforme en la créature la plus terrifiante qu'il connaisse pour combattre (par exemple, un géant du feu ou un dragon blanc d'âge adulte). En cas de blessure grave, il prend une forme agile ou rapide, qui lui permettra d'échapper à ses adversaires.

Créature informe (Ext). Sous sa forme naturelle, le plasme est immunisé contre le poison, le *sommeil*, la paralysie, la métamorphose, l'étourdissement et les coups critiques. N'ayant pas de dos ni de côtés, il ne peut pas être pris en tenaille.

Élastique (Ext). Le plasme bénéficie d'un bonus racial de +4 aux jets de Réflexes et de Vigueur (inclus dans le profil du monstre).

Perception des vibrations (Ext). Du moment que le plasme touche le sol, il localise automatiquement toutes les autres créatures en contact avec le sol dans un rayon de 18 mètres.

Transformation (Sur). Le plasme peut prendre n'importe quelle forme de taille G ou inférieure (action simple). Ce pouvoir est identique au sort *métamorphose* jeté sur lui-même (niveau 15 de lanceur de sorts), si ce n'est qu'il ne regagne pas le moindre point de vie en changeant de forme. Il reste transformé jusqu'à ce qu'il choisisse d'adopter une nouvelle forme ou recouvre sa forme naturelle.

Compétences. * Quand il se transforme, le plasme bénéficie d'un bonus de circonstances de +10 aux tests de Désguisement.

Pseudo-dragon

Dragon de taille TP

Dés de vie : 2d12+2 (15 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 4,50 m (3 cases), vol 18 m (bonne)

Classe d'armure : 18 (+2 taille, +2 Dex, +4 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +2/-8

Attaque : dard (+4 corps à corps, 1d3–2 plus venin)

Attaque à outrance : dard (+4 corps à corps, 1d3–2 plus venin) et morsure (−1 corps à corps, 1)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m (1,50 m avec la queue)

Attaques spéciales : venin

Particularités : immunité contre la paralysie et le *sommeil*, perception aveugle (18 m), résistance à la magie (19), télépathie (18 m), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +4, Vol +4

Caractéristiques : For 6, Dex 15, Con 13, Int 10, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +7, Diplomatie +2, Discréption +20*, Fouille +6, Perception auditive +7, Psychologie +7, Survie +1 (+3 pour suivre une piste)

Dons : Attaque en finesse

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3–5)

Facteur de puissance : 1

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre bon

Évolution possible : 3–4 DV (taille TP)

Ajustement de niveau : +3

Son corps fait 30 centimètres de long, sa queue deux fois plus. Il pèse dans les 3,5 kilos.

Capable de communiquer par télépathie, il peut également émettre des bruits d'animaux pour exprimer son état d'esprit.

Combat

Le pseudo-dragon peut mordre, mais sa meilleure arme reste son dard caudal.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 14) ; effet initial : sommeil pendant 1 minute, effet secondaire : sommeil pendant 1d3 jours. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +2.

Perception aveugle (Ext). Le pseudo-dragon exploite son ouïe, son odorat et les vibrations alentour pour localiser les créatures distants de 18 mètres ou moins. La perception aveugle est imprécise et les adversaires bénéficient tout de même d'un camouflage total à moins que le pseudo-dragon ne puisse les voir.

Télépathie (Sur). Le pseudo-dragon peut communiquer télépathiquement avec toute créature parlant le commun ou le sylvestre (portée 18 mètres).

Compétences. Son pouvoir de caméléon confère au pseudo-dragon un bonus racial de +4 aux tests de Discréption. * En forêt ou au milieu d'une végétation abondante, ce bonus passe à +8.

Rakshasa

Extérieur (natif) de taille M

Dés de vie : 7d8+21 (52 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 21 (+2 Dex, +9 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +7/+8

Attaque : griffes (+8 corps à corps, 1d4+1)

Attaque à outrance : 2 griffes (+8 corps à corps, 1d4+1) et morsure (+3 corps à corps, 1d6)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : détection de pensées, sorts

Particularités : change-forme, réduction des dégâts (15/Bien et perforant), résistance à la magie (27), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +8, Vol +6

Caractéristiques : For 12, Dex 14, Con 16, Int 13, Sag 13, Cha 17

Compétences : Art de la magie +11, Bluff +17*, Concentration +13, Dguisement +17 (+19 pour tenir un rôle)*, Déplacement silencieux +13, Détection +11, Diplomatie +7, Intimidation +5, Perception auditive +13, Psychologie +11, Représentation (art oratoire) +13

Dons : Esquive, Magie de guerre, Vigilance

Environnement : marécages chauds

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 10

Trésor : pièces normales, biens précieux normaux (x2), objets normaux

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +7

Quand on y regarde de plus près, on remarque que ses mains s'articulent à l'envers : ses paumes se trouvent sur le dos de sa main, et vice-versa. Le rakshasa a la taille et le poids d'un humain.

Il parle le commun, le commun des Profondeurs et l'inféral.

Combat

Le rakshasa déteste le combat au corps à corps, qu'il juge indigne de lui. S'il doit néanmoins y avoir recours, il se sert de ses griffes acérées et de sa gueule puissante. Si possible, il use de ses pouvoirs pour éviter la rencontre.

Détection de pensées (Sur). Le rakshasa peut lire en permanence les pensées des autres créatures, comme s'il utilisait *détection de pensées* (niveau 18 de lanceur de sorts ; jet de Volonté, DD 15, annule). Il peut désactiver ce pouvoir ou le réactiver à volonté (action libre). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Sorts. Il lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 7.

Exemple de sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 –*détection de la magie, fatigue, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, message, résistance* ; 1^{er} – *armure de mage, bouclier, charme-personne, image silencieuse, projectile magique* ; 2^e – *endurance de l'ours, flèche acide de Melf, invisibilité* ; 3^e – *rapidité, suggestion*.

Change-forme (Sur). Le rakshasa n'a besoin que d'une action simple pour prendre la forme de l'humanoïde de son choix ou pour reprendre son aspect normal. Sous forme humanoïde, il perd ses attaques de morsure et de griffes (mais s'équipe le plus souvent d'une armure et d'armes). Il conserve sa forme jusqu'à ce qu'il en choisisse une nouvelle. Le changement ne saurait être dissipé, mais le rakshasa recouvre sa forme naturelle s'il est tué. Enfin, *vision lucide* permet de distinguer sa forme naturelle.

Compétences. Ce monstre bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Bluff et de Déguisement.

* Quand il utilise son pouvoir de change-forme, il bénéficie d'un bonus de circonstances supplémentaire de +10 aux tests de Déguisement. Enfin, s'il lit les pensées de son adversaire, son bonus de circonstances aux tests de Bluff et de Déguisement augmente encore de +4.

Personnages rakshasas

Voici les traits raciaux des personnages rakshasas :

- +2 en Force, +4 en Dextérité, +6 en Constitution, +2 en Intelligence, +2 en Sagesse, +6 en Charisme.
- Taille moyenne.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un rakshasa est de 12 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Dés de vie raciaux. Le rakshasa commence avec sept niveaux d'Extérieur, ce qui lui confère 7d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +7 et les bonus de base aux sauvegardes suivants : Réf +5, Vig +5 et Vol +5
- Compétences raciales. Les niveaux d'Extérieur d'un rakshasa lui confèrent un nombre de points de compétence égal à 10 x (8 + modificateur d'Int). Ses compétences de classe sont Bluff, Déguisement, Déplacement silencieux, Détection, Perception auditive, Psychologie et Représentation. Il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Bluff et de Déguisement, qu'il peut accroître davantage en usant de change-forme (+10 aux tests de Déguisement) et de détection de pensées (+4 aux tests de Bluff et de Déguisement).
- Dons raciaux. Les niveaux d'Extérieur d'un rakshasa lui confèrent trois dons.
- Bonus d'armure naturelle de +9.
- Armes naturelles. Morsure (1d6) et 2 griffes (1d4).
- Détection de pensées (Sur). Le DD de sauvegarde est égal à 13 + le modificateur de Cha du personnage.
- Sorts. Un personnage rakshasa lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 7. S'il prend d'autres niveaux d'ensorceleur, ceux-ci sont cumulatifs avec les premiers pour ce qui est des sorts connus, des sorts alloués quotidiennement et de tout autre effet dépendant du niveau de lanceur de sorts. Par exemple, un ensorceleur rakshasa de niveau 2 est l'équivalent d'un ensorceleur de niveau 9 pour ce qui est des points décrits précédemment. Enfin, un personnage rakshasa fait la somme de ses niveaux de lanceur de sorts raciaux et de ses niveaux de classe pour ce qui est de déterminer les pouvoirs de son familier.
- Particularités (voir ci-dessus). Change-forme, réduction des dégâts (15/Bien et perforant), résistance à la magie (27 + niveaux de classe).
- *Langues.* D'office : commun et infernal. Supplémentaires : commun des Profondeurs, sylvestre.
- *Classe de prédilection.* Ensorceleur.
- *Ajustement de niveau.* +7.

Ravageur gris

Créature magique de taille G

Dés de vie : 10d10+70 (125 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 19 (-1 taille, +10 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +10/+20

Attaque : morsure (+15 corps à corps, 2d6+6)

Attaque à outrance : morsure (+15 corps à corps, 2d6+6), 2 griffes (+10 corps à corps, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : étreinte, éventration (2d6+9)
Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +14, Vol +4
Caractéristiques : For 23, Dex 10, Con 24, Int 3, Sag 12, Cha 8
Compétences : Détection +10, Discrétion +2, Survie +3
Dons : Attaque en puissance, Enchaînements, Pistage, Science de la bousculade
Environnement : marécages tempérés
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 8
Trésor : aucun
Alignement : généralement neutre
Évolution possible : 11–15 DV (taille G), 16–30 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : +5 (compagnon d'armes)

Bien qu'il soit voûté, le ravageur gris mesure 2,70 mètres pour une largeur d'épaules de 1,30 mètre. Il pèse environ 2 tonnes.

Les ravageurs gris ne constituent jamais de groupes. Ils sont asexués et peuvent engendrer un seul petit, qu'ils transportent pendant un temps dans une poche, avant de le laisser vivre par lui-même.

Ce monstre a pour particularité d'adopter des créatures natives de la même région que lui et de les protéger. Ce comportement inexplicable semble contraire à sa nature sauvage, et pourtant on l'a déjà vu en compagnie de loups, de lions, de chevaux, de licornes, de bêtes éclipsantes, d'ours-hiboux, d'hippogriffes, et même de groupes d'humanoïdes. Qu'il soit accepté ou non par ses « amis », le ravageur gris reste à proximité afin de les défendre et de leur apporter quotidiennement de la viande. Il ne fait jamais de mal aux êtres qu'il a adoptés, allant même jusqu'à se replier si ces derniers l'attaquent.

Combat

Le ravageur gris attaque toujours pour tuer, soit pour abattre sa proie soit pour éliminer ceux qui l'agressent ou menacent ses amis. Quand il chasse, il lui arrive de se cacher et d'attendre le passage de proies.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le ravageur gris doit réussir une attaque de morsure. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Éventration (Ext). Si le ravageur gris ayant agrippé une créature suite à une attaque de morsure réussie remporte un test de lutte, il déchire violemment l'abdomen de sa victime, occasionnant automatiquement 2d6+9 points de dégâts.

Compétences. Ses six yeux perçants lui confèrent un bonus racial de +4 aux tests de Détection.

Ravid

Extérieur (extraplanéaire) de taille M

Dés de vie : 3d8+3 (16 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 18 m (parfaite)

Classe d'armure : 25 (+15 naturelle), contact 10, rpis au dépourvu 25

Attaque de base/lutte : +3/+4

Attaque : queue (+4 corps à corps, 1d6+1 plus énergie positive) ; ou queue (+4 contact au corps à corps, énergie positive)

Attaque à outrance : queue (+4 corps à corps, 1d6+1 plus énergie positive) et griffes (+2 corps à corps, 1d4 plus énergie positive) ; ou queue (+4 contact au corps à corps, énergie positive) et griffes (+2 contact au corps à corps, énergie positive)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : animation d'objets, infusion d'énergie positive

Particularités : immunité contre le feu, vision dans le noir (18 m), vol

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +4, Vol +4

Caractéristiques : For 13, Dex 10, Con 13, Int 7, Sag 12, Cha 14

Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +7, Discrétion +6, Évasion +6, Maîtrise des cordes +0 (+2 pour ligoter), Perception auditive +7, Survie +7

Dons : Attaques multiples, Science de l'initiative

Environnement : plan de l'énergie positive

Organisation sociale : solitaire (1 plus au moins 1 objet animé)

Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 4 DV (taille M), 5–9 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Le ravid est originaire du plan de l'énergie positive. Cet être étrange transmet de l'énergie aux créatures d'un simple contact et peut animer les objets qui l'entourent.

Dans le plan Matériel, il erre sans but, suivi par les objets auxquels il a donné vie.

Le ravid fait 2,10 mètres de long et pèse 37,5 kilos.

Combat

Le ravid ne se bat que pour se défendre. N'étant guère puissant par lui-même, il est toujours accompagné par un ou plusieurs objets animés, qui le défendent.

Animation d'objets (Sur). Une fois par round, un objet choisi au hasard dans une zone de 6 mètres de diamètre autour du ravid s'anime comme s'il avait été affecté par un effet d'*animation d'objets* (niveau 20 de lanceur de sorts). Tous les objets animés de la sorte défendent le ravid de leur mieux, mais leur maître n'est pas assez intelligent pour leur donner des instructions.

Infusion d'énergie positive (Sur). Chaque fois qu'il frappe ou porte une attaque de contact à l'aide de sa queue ou de ses griffes, le ravid peut transmettre de l'énergie positive à la créature touchée. L'énergie produit une sensation désagréable chez les êtres vivants, mais sans leur nuire. Par contre, tout mort-vivant subit 2d10 points de dégâts supplémentaires (même s'il est intangible).

Vol (Sur). Le ravid peut interrompre ou reprendre son vol au prix d'une action libre. S'il perd ce pouvoir, il tombe par terre et ne peut plus exécuter qu'une seul action (de mouvement ou d'attaque) par round.

Dons. Le ravid dispose du don Attaques multiples, bien qu'il n'ait pas les trois armes naturelles requises.

Remorhaz

Créature magique de taille TG

Dés de vie : 7d10+35 (73 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), creusement 6 m

Classe d'armure : 20 (−2 taille, +1 Dex, +11 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +7/+23

Attaque : morsure (+13 corps à corps, 2d8+12)

Attaque à outrance : morsure (+13 corps à corps, 2d8+12)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : engloutissement, étreinte

Particularités : chaleur, perception des vibrations (18 m), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +10, Vol +3

Caractéristiques : For 26, Dex 13, Con 21, Int 5, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +8, Perception auditive +8

Dons : Attaque en puissance, Coup fabuleux, Science de la bousculade

Environnement : déserts froids

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 7

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 8–14 DV (taille TG), 15–21 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Son corps est bleu-blanc, mais luit d'un éclat rouge causé par l'intense chaleur que produit son organisme. Il fait un peu plus de 6 mètres de long, pour un diamètre de 1,50 mètre. Il pèse dans les 5 tonnes.

Le remorhaz est incapable de parler.

Combat

Le remorhaz se cache sous la neige ou la glace jusqu'à ce qu'il entende bouger au-dessus de lui, puis il jaillit directement sous ses proies.

Engloutissement (Ext). Si le remorhaz commence son tour de jeu avec un adversaire agrippé à la bouche, il peut tenter de l'avaler en remportant un test de lutte. Chaque round, la créature avalée subit 2d8+12 points de dégâts contondants, plus 8d6 points de dégâts de feu dus à l'intense chaleur interne générée par le remorhaz. Il est possible de se libérer, en infligeant un total de 25 points de dégâts à l'estomac du monstre (CA 15) à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux

du remorhaz se contractent aussitôt pour fermer le trou, et un autre PJ avalé doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir.

Le ventre du monstre peut renfermer 2 créatures de taille G, 4 de taille M, 8 de taille P, 32 de taille TP, 128 de taille Min ou 512 de taille I.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le remorhaz doit réussir une attaque de morsure contre un adversaire ayant au moins une catégorie de taille de moins que lui. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il parvient à assurer sa prise et peut tenter d'engloutir sa proie lors du round suivant.

Chaleur (Ext). Un remorhaz enragé génère une chaleur telle que quiconque le touche subit 8d6 points de dégâts de feu (cela concerne également les attaques à mains nues et les armes naturelles, mais pas celles portées à l'aide d'une arme de corps à corps). Cette température est généralement suffisante pour faire fondre les armes, qui ont droit à un jet de Vigueur (DD 18) pour éviter d'être détruites. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. Le remorhaz bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Perception auditive.

Rhast

Extérieur (extraplanéaire, Feu) de taille M

Dés de vie : 4d8+7 (25 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 1,50 m (1 case), vol 18 m (bonne)

Classe d'armure : 15 (+1 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +4/+6

Attaque : griffes (+6 corps à corps, 1d4+2) ; ou morsure (+6 corps à corps, 1d8+3)

Attaque à outrance : 4 griffes (+6 corps à corps, 1d4+2) ; ou morsure (+6 corps à corps, 1d8+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : absorption de sang, étreinte, regard paralysant

Particularités : immunité contre le feu, vision dans le noir (18 m), vol, vulnérabilité au froid

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +5, Vol +5

Caractéristiques : For 14, Dex 12, Con 13, Int 3, Sag 13, Cha 12

Compétences : Déplacement silencieux +8, Détection +8, Discrétion +8, Perception auditive +8

Dons : Robustesse, Science de l'initiative

Environnement : plan élémentaire du Feu

Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3–6)

Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 5–6 DV (taille M), 7–12 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Ce monstre a entre dix et quinze bras filiformes s'achevant par une griffe unique, mais il ne peut en utiliser que quatre à la fois.

Son corps a la taille de celui d'un gros chien, sa tête étant presque aussi volumineuse. Il pèse une centaine de kilos.

Combat

Ils paralySENT autant d'adversaires que possible, puis se regroupent pour attaquer les autres. Le rhast peut combattre à l'aide de sa gueule ou de plusieurs griffes, au choix ; il ne peut pas se servir de ces deux modes d'attaque au cours du même round.

Absorption de sang (Ext). Le rhast boit le sang de la proie qu'il a agrippée, lui infligeant un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution chaque fois qu'il maintient sa prise.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le rhast doit réussir une attaque de morsure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Regard paralysant (Sur). Paralysie pendant 1d6 rounds, 9 mètres, jet de Vigueur, DD 13, annule. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Vol (Sur). Le rhast peut interrompre ou reprendre son vol au prix d'une action libre. S'il perd ce pouvoir, il tombe par terre et ne peut plus exécuter qu'une action (de mouvement ou d'attaque) par round.

Rukh

Animal de taille Gig

Dés de vie : 18d8+126 (207 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 24 m (moyenne)
Classe d'armure : 17 (-4 taille, +2 Dex, +9 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte : +13/+37
Attaque : serres (+21 corps à corps, 2d6+12)
Attaque à outrance : 2 serres (+21 corps à corps, 2d6+12) et morsure (+19 corps à corps, 2d8+6)
Espace occupé/allonge : 6 m/4,50 m
Attaques spéciales : —
Particularités : vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +18, Vol +9
Caractéristiques : For 34, Dex 15, Con 24, Int 2, Sag 13, Cha 11
Compétences : Détection +14, Discréption -3, Perception auditive +10
Dons : Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Capture, Vigilance, Virage sur l'aile, Volonté de fer
Environnement : montagnes chaudes
Organisation sociale : solitaire ou couple
Facteur de puissance : 9
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 19–32 DV (taille Gig), 33–54 DV (taille C)
Ajustement de niveau : —

Le rukh ressemble à un aigle immense de couleur brun sombre ou dorée. Cette créature fait 9 mètres de long, pour une envergure de 24 mètres. Il pèse 4 tonnes environ.

Combat

Le rukh attaque en fondant sur sa proie pour l'entraîner dans les airs entre ses serres. Un rukh solitaire est sans doute en train de chasser. Il attaque toute créature de taille M ou plus qui lui paraît comestible. Un couple combat ensemble, et jusqu'à la mort pour défendre le nid ou les jeunes.

Compétences. Le rukh bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection.

Sahuagin

Humanoïde monstrueux (aquatique) de taille M

Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 18 m

Classe d'armure : 16 (+1 Dex, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +2/+4

Attaque : griffes (+4 corps à corps, 1d4+2) ; ou trident (+4 corps à corps, 1d8+3) ; ou arbalète lourde (+3 distance, 1d10/19–20)

Attaque à outrance : trident (+4 corps à corps, 1d8+3) et morsure (+2 corps à corps, 1d4+1) ; ou 2 griffes (+4 corps à corps, 1d4+2) et morsure (+2 corps à corps, 1d4+1) ; ou arbalète lourde (+3 distance, 1d10/19–20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : frénésie sanglante, pattes arrière (1d4+1)

Particularités : communication avec les requins, dépendance à l'eau, perception aveugle (9 m), sensibilité à l'eau douce, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité à la lumière,

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +3, Vol +4

Caractéristiques : For 14, Dex 13, Con 12, Int 14, Sag 13, Cha 9

Compétences : Détection +6*, Discréption +6*, Dressage +4*, Équitation +3, Perception auditive +6*, Profession (chasseur) +1*, Survie +1*

Dons : Attaques multiples (S), Vigueur surhumaine

Environnement : milieux aquatiques chauds

Organisation sociale : solitaire, couple, groupe (5–8), patrouille (11–20 plus 1 lieutenant de niveau 3 et 1–2 requins), bande (20–80 plus 100 % de non-combattants, 1 lieutenant de niveau 3 et 1 chef de niveau 4 tous les 20 adultes, ainsi que 1–2 requins) ou tribu (70–160 plus 100 % de non-combattants, 1 lieutenant de niveau 3 tous les 20 adultes, 1 chef de niveau 4 tous les 40 adultes, 9 gardes de niveau 4, 1–4 sous-prêtres de niveau 3–6, 1 prêtresse de niveau 7, 1 baron de niveau 6–8 et 5–8 requins)

Facteur de puissance : 2

Trésor : normal

Alignement : généralement loyal mauvais

Évolution possible : 3–5 DV (taille M), 6–10 DV (taille G), ou par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +2 (+3 si la créature a quatre bras)

La plupart des sahuagins sont de couleur verte, plus claire au niveau du ventre. Beaucoup ont des rayures noires, mais celles-ci ont tendance à s'estomper avec l'âge. Les mâles adultes font environ 1,80 mètre de haut pour un poids de 100 kilos.

Les sahuagins sont les ennemis jurés des elfes aquatiques. Les deux races sont incapables de coexister pacifiquement. Longues et sanglantes, les guerres qui les déchirent nuisent parfois au commerce maritime de la région. Ils détestent également les tritons.

Les sahuagins ont leur propre langue. Grâce à leur Intelligence élevée, la plupart parlent également deux langues supplémentaires, généralement l'aquatique et le commun.

Combat

Les sahuagins sont de redoutables combattants qui ne font jamais de quartier et n'en attendent pas davantage de leurs adversaires. Dans l'eau, ils se battent à l'aide de leurs pieds griffus et de leurs mains ou d'une arme. Au sein d'un groupe, la moitié d'entre eux possèdent un filet.

Lorsqu'ils attaquent les villages côtiers, ils s'aventurent à la surface par une nuit sans lune pour massacrer habitants et bétail. Ils s'attaquent également aux navires en se lançant à l'abordage de tous côtés, ne laissant que quelques-uns d'entre eux dans l'eau comme renforts ou pour achever les adversaires que ceux qui sont montés à bord jettent à la mer.

Frénésie sanglante. Une fois par jour, tout sahuagin subissant des dégâts au combat peut entrer dans une rage folle dès le round suivant, auquel cas il attaque sauvagement à l'aide de ses pattes griffues et de sa gueule jusqu'à la mort de l'adversaire. Cette frénésie se traduit par un bonus de +2 en Force et en Constitution, ainsi qu'un malus de -2 à la classe d'armure. Le sahuagin ne peut pas y mettre un terme volontairement.

Pattes arrière (Ext). Bonus à l'attaque +2 corps à corps, dégâts 1d4+1. Le sahuagin gagne également deux attaques de pattes arrière quand il attaque tout en nageant.

Communication avec les requins (Ext). Les sahuagins sont capables de communiquer télépathiquement avec les requins distants de 45 mètres ou moins. Ce mode de communication est limité aux concepts simples, tels que « nourriture », « danger » ou « ennemi ». Les sahuagins utilisent la compétence Dressage pour apprivoiser les requins.

Dépendance à l'eau (Ext). Un sahuagin peut survivre en dehors de l'eau pendant 1 heure tous les 2 points de Constitution (ensuite, reportez-vous aux règles traitant de la noyade).

Perception aveugle (Ext). Tout sahuagin est capable de détecter la présence de créatures sous l'eau dans un rayon de 9 m. ce pouvoir ne fonctionne que s'il est lui-même sous l'eau.

Sensibilité à l'eau douce (Ext). Les sahuagins totalement immergés dans l'eau douce doivent réussir un jet de Vigueur (DD 15) sans quoi ils sont fatigués. Même en cas de succès, ils doivent rejouer un jet de Vigueur toutes les 10 minutes qu'ils passent immergés.

Vulnérabilité à la lumière (Ext). Les sahuagins sont aveuglés pendant 1 round s'ils se retrouvent brusquement exposés à une vive lumière (telle que celle générée par le sort *lumière du jour*). Ensuite, ils sont éblouis tant qu'ils y restent exposés.

Compétences. Le sahuagin bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

* Sous l'eau, il a droit à un bonus racial de +4 aux tests de Détection, Discréption et Perception auditive.

* Il a également droit à un bonus racial de +4 aux tests de Profession (chasseur) et Survie tant qu'il se trouve dans un rayon de 75 kilomètres de son repaire.

* Enfin, il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Dressage dès lors qu'il a affaire à des requins.

Sahuagins mutants

Environ un sahuagin sur deux cents a quatre bras, ce qui lui permet de porter quatre coups de griffes (ou d'utiliser des armes supplémentaires) en plus de ses pattes et de sa morsure.

Quand un repaire de sahuagins se trouve dans un rayon de 150 kilomètres d'une communauté d'elfes aquatiques, un sahuagin sur cent ressemble à s'y méprendre à un elfe aquatique. Ces mutants, appelés malentis, ont une vitesse supérieure à la normale (nage 12 mètres) et peuvent rester à l'air libre sans risque pendant 1 heure par point de Constitution. De plus, ils sont sensibles à l'eau douce et à la lumière (éblouis s'ils sont exposés à une lumière vive). Ces détails exceptés, ils sont semblables aux autres sahuagins.

Salamandre

Flamion	Salamandre commune	Salamandre noble
Extérieur	Extérieur (extraplanaire, Feu) (extraplanaire, Feu) de taille M	Extérieur (extraplanaire, Feu) de taille G

	taille P		
Dés de vie :	4d8+8 (26 pv)	9d8+18 (58 pv)	15d8+45 (112 pv)
Initiative :	+1	+1	+1
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases)	6 m (4 cases)	6 m (4 cases)
Classe d'armure :	19 (+1 taille, +1 Dex, +7 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 18	18 (+1 Dex, +7 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 17	18 (-1 taille, +1 Dex, +8 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 17
Attaque de base/lutte :	+4/+1	+9/+11	+15/+25
Attaque :	lance (+6 corps à corps, 1d6+1/x3 plus 1d6 feu)	lance (+11 corps à corps, 1d8+3/x3 plus 1d6 feu)	<i>lance</i> +3 (+23 corps à corps, 1d8+9/x3 plus 1d8 feu)
Attaque à outrance :	lance (+6 corps à corps, 1d6+1/x3 plus 1d6 feu), et queue (+4 corps à corps, 1d4 plus 1d6 feu)	lance (+11 corps à corps, 1d8+3/x3 plus 1d6 feu), et queue (+9 corps à corps, 2d6+1 plus 1d6 feu)	<i>lance</i> +3 (+23/+18/+13 corps à corps, 1d8+9/x3 plus 1d8 feu) et queue (+9 corps à corps, 2d6+1 plus 1d6 feu)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m (3 m avec la queue)	3 m/3 m (6 m avec la queue)
Attaques spéciales :	chaleur, constriction (1d4 plus 1d6 feu), étreinte	chaleur, constriction (2d6+1 plus 1d6 feu), étreinte	chaleur, constriction (2d8+3 et 1d8 feu), étreinte, pouvoirs magiques
Particularités :	immunité contre le feu, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid	immunité contre le feu, réduction des dégâts(10/magie), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid	immunité contre le feu, réduction des dégâts(15/magie), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid
Jets de sauvegarde :	Réf +5, Vig +6, Vol +6	Réf +7, Vig +8, Vol +8	Réf +10, Vig +12, Vol +11
Caractéristiques :	For 12, Dex 13, Con 14, Int 14, Sag 15, Cha 13	For 14, Dex 13, Con 14, Int 14, Sag 15, Cha 13	For 22, Dex 13, Con 16, Int 16, Sag 15, Cha 15
Compétences :	Artisanat (travail de forge) +8, Déplacement silencieux +6, Détection +11, Discréption +12, Perception auditive +11	Artisanat (travail de forge) +19, Bluff +11, Dguisement +1 (+3 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +11, Détection +8, Diplomatie +3, Discréption +11, Fouille +12, Intimidation +3, Perception auditive +8	Artisanat (travail de forge) +25, Bluff +19, Déplacement silencieux +17, Détection +13, Diplomatie +4, Discréption +15, Intimidation +4, Perception auditive +13
Dons :	Attaques multiples, Vigilance	Attaque en puissance, Attaques multiples, Vigilance	Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement, Succession d'enchaînements, Talent (Artisanat [travail de forge]), Vigilance
Environnement :	plan élémentaire du Feu solitaire, couple ou groupe (3–5)	plan élémentaire du Feu solitaire, couple ou groupe (3–5)	plan élémentaire du Feu solitaire, couple ou groupe de nobles (9–14)
Organisation sociale :	3	6	10
Facteur de puissance :			
Trésor :	normal (biens précieux et objets non inflammables uniquement)	normal (biens précieux et objets non inflammables uniquement)	normal (x2) (biens précieux et objets non inflammables uniquement) et <i>lance</i> +3
Alignement :	généralement mauvais	généralement mauvais	généralement mauvais
Évolution possible :	4–6 DV (taille P)	8–14 DV (taille M)	16–21 DV (taille G), 22–45 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :	+4	+5	—

Ces créatures parlent l'igné. Certaines salamandres communes et tous les nobles sont également capables de communiquer en commun.

Combat

Les salamandres utilisent des lances métalliques chauffées au rouge par l'intense chaleur que leur corps dégage en permanence. Sadiques et sanguinaires, elles attaquent les autres créatures sans sommation. Elles préfèrent éliminer d'emblée les adversaires qui ont l'air le plus dangereux afin de pouvoir prendre leur temps pour tuer les autres.

Quand une salamandre dispose d'une réduction des dégâts, ses armes naturelles sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre celle de son adversaire.

Chaleur (Ext). Les salamandres dégagent une chaleur telle qu'elles infligent des dégâts de feu à tout ce qu'elles touchent. Leurs armes conduisent intégralement cette chaleur.

Constriction (Ext). Une salamandre inflige automatiquement les dégâts correspondant à sa queue (et à la chaleur qu'elle dégage) chaque fois qu'elle remporte un test de lutte. Une salamandre noble peut enserrer plusieurs créatures en même temps dans ses anneaux, à condition qu'elles fassent toutes au moins deux tailles de moins qu'elle.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la salamandre doit toucher une créature n'ayant pas plus d'une catégorie de taille qu'elle à l'aide de sa queue. Ensuite, elle peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle assure sa prise et peut user de constriction.

Pouvoirs magiques (salamandres nobles uniquement). *Boule de feu* (DD 15), *mains brûlantes* (DD 13), *mur de feu* (DD 16) et *sphère de feu* (DD 14), 3 fois/jour ; *convocation de monstres VII* (élémentaire du Feu de taille TG) et *dissipation de la magie*, 1 fois/jour. Niveau 15 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Compétences. Les salamandres bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests d'Artisanat (travail de forge).

Dons. Elles disposent du don Attaques multiples, bien qu'elles n'aient pas les trois armes naturelles requises.

Satyre

Fée de taille M

Dés de vie : 5d6+5 (22 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 15 (+1 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +2/+2

Attaque : coup de tête (+2 corps à corps, 1d6) ; ou arc court (+3 distance, 1d6/x3)

Attaque à outrance : coup de tête (+2 corps à corps, 1d6) et dague (-3 corps à corps, 1d4, 19-2) ; ou arc court (+3 distance, 1d6/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : flûte de Pan

Particularités : réduction des dégâts (5/fer froid), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +2, Vol +5

Caractéristiques : For 10, Dex 13, Con 12, Int 12, Sag 13, Cha 13

Compétences : Bluff +9, Connaissances (nature) +9, Déguisement +1 (+3 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +13, Détection +15, Diplomatie +3, Discréption +13, Intimidation +3, Perception auditive +15, Représentation (instruments à vent) +9, Survie +1 (+3 au-dessus de terre)

Dons : Esquive, Souplesse du serpent, Vigilance (S)

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire, couple, groupe (3-5) ou bande (6-11)

Facteur de puissance : 2 (sans flûte de Pan) ou 4 (avec flûte)

Trésor : normal

Alignement : généralement chaotique neutre

Évolution possible : 6-10 DV (taille M)

Ajustement de niveau : +2

Ses cheveux sont roux ou châtain, ses cornes et ses pattes étant d'un noir de jais. Un satyre a la taille et le poids d'un demi-elfe.

Il parle le sylvestre, mais la plupart connaissent également le commun.

Combat

Les sens aiguisés du satyre le rendent presque impossible à surprendre. Dans le même temps, son agilité et sa grâce naturelles lui permettent souvent de s'approcher sans se faire repérer des voyageurs qui ne surveillent pas les environs avec attention.

En cas de combat, un satyre désarmé se bat à coups de tête. S'il s'attend à avoir des ennuis, il s'équipe d'une dague et d'un arc, tirant des flèches sans se découvrir, jusqu'à ce qu'il juge ses adversaires suffisamment affaiblis.

Flûte de Pan (Sur). Le satyre peut jouer plusieurs airs enchantés sur sa flûte de Pan. En général, seul un satyre par groupe possède un tel instrument de musique. Dès qu'il se met à jouer, toutes les créatures distantes de 18 mètres ou moins (satyres exceptés) doivent réussir un jet de Volonté (DD 13) pour ne pas être affectées par l'un des effets suivants (niveau 10 de lanceur de sorts ; au choix du satyre) : *charme-personne*, *sommeil* ou *terreur*. La flûte ne possède aucun pouvoir entre les mains de quelqu'un d'autre. Toute créature réussissant son jet de Volonté (contre quelque effet que ce soit) ne peut plus être affectée par cette flûte pendant 24 heures. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Le satyre utilise souvent sa flûte de Pan pour charmer les femmes particulièrement séduisantes, ou pour endormir un groupe d'aventuriers et leur voler leurs objets de valeur.

Compétences. Le satyre bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux, Détection, Discréption, Perception auditive et Représentation.

Personnages satyres

Voici les traits raciaux des personnages satyres :

- +2 en Dextérité, +2 en Constitution, +2 en Intelligence, +2 en Sagesse, +2 en Charisme.
- Taille moyenne.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un satyre est de 12 mètres.
- Vision nocturne.
- Dés de vie raciaux. Un satyre commence avec cinq niveaux de fée qui lui confèrent 5d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +2 et les bonus de base aux sauvegardes suivants : Réf +4, Vig +1 et Vol +4.
- Compétences raciales. Les niveaux de fée d'un satyre lui confèrent un nombre de points de compétence égal à 8 x (6 + modificateur d'Int). Ses compétences de classe sont Bluff, Connaissances (nature), Déplacement silencieux, Détection, Discréption, Perception auditive et Représentation. Il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux, Détection, Discréption, Perception auditive et Représentation.
- Dons raciaux. Les niveaux de fée d'un satyre lui confèrent deux dons. Il gagne Vigilance en qualité de don supplémentaire.
- Bonus d'armure naturelle de +4.
- Armes naturelles. Coup de tête (1d6).
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). Flûte de Pan.
- Particularités (voir ci-dessus). Réduction des dégâts (5/fer froid).
- Langues. D'office : sylvestre. Supplémentaires : commun, elfe, gnome.
- Classe de prédilection. Barde.
- Ajustement de niveau. +2.

Sécréteur

Créature magique de taille M

Dés de vie : 8d10+24 (68 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases)

Classe d'armure : 17 (+2 Dex, +5 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +8/+11

Attaque : griffes (+11 corps à corps, 1d8+4)

Attaque à outrance : griffes (+11 corps à corps, 1d8+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : jet d'acide

Particularités : odorat, immunité contre l'acide, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +9, Vol +3

Caractéristiques : For 17, Dex 15, Con 17, Int 2, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +6, Discréption +9, Perception auditive +6, Saut +21

Dons : Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vigilance

Environnement : forêts chaudes

Organisation sociale : solitaire ou groupe (3-6)

Facteur de puissance : 6

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 9–12 DV (taille M), 13–24 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Haut de 1,50 mètre environ, il fait près de 2,50 mètres de long du museau au bout de la queue. Il pèse environ 175 kg.

Combat

Le sécrétaire est une machine à chasser et à manger. Quand il n'est pas affamé (ce qui est rare), il se cache pour éviter les autres créatures. Le reste du temps, lorsqu'il trouve une proie, il la charge et l'arrose d'acide. Si l'attaque initiale ne suffit pas, il combat à l'aide de ses pattes arrière (un coup par round seulement) jusqu'à ce qu'il puisse cracher de nouveau.

Jet d'acide (Ext). Tous les 1d4 rounds, le sécrétaire peut projeter de l'acide dans un cône de 6 mètres de long. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet subissent 4d8 points de dégâts d'acide. Le monstre peut également produire de l'acide concentré, infligeant 8d8 points de dégâts d'acide à une cible (et une seule) distante de 1,50 mètre ou moins. Dans les deux cas, les créatures affectées ont droit à un jet de Réflexes (DD 17) pour demi-dégâts. Les DD de sauvegarde sont liés à la Constitution.

Compétences. La couleur naturelle du sécrétaire lui procure un bonus racial de +4 aux tests de Discréption. Il bénéficie également d'un bonus racial de +4 aux tests de Saut.

Spectre

Mort-vivant (intangible) de taille M

Dés de vie : 7d12 (45 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 24 m (bonne)

Classe d'armure : 15 (+3 Dex, +2 parade), contact 15, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +3/—

Attaque : contact intangible (+6 contact au corps à corps, 1d8 plus absorption d'énergie)

Attaque à outrance : contact intangible (+6 contact au corps à corps, 1d8 plus absorption d'énergie)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : absorption d'énergie, création de rejetons

Particularités : aura de mort, impuissance à la lumière du soleil, intangible, mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +2, Vol +7

Caractéristiques : For —, Dex 16, Con —, Int 14, Sag 14, Cha 15

Compétences : Connaissances (religion) +12, Détection +14, Discréption +13, Fouille +12, Intimidation +12, Perception auditive +14, Survie +2 (+4 pour suivre une piste)

Dons : Combat en aveugle, Science de l'initiative, Vigilance

Environnement : terre ferme et souterrains

Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou bande (6–11)

Facteur de puissance : 7

Trésor : aucun

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 8–14 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

Le spectre ressemble tellement à ce qu'il était de son vivant que quiconque le connaissait ou a vu son portrait le reconnaît. Bien souvent, son corps lumineux et semi-transparent porte les blessures qui ont causé sa perte. Le froid de la mort plane autour de lui et dans le lieu qu'il hante.

Un spectre a la taille d'un humain et ne pèse rien.

Combat

En cas de combat rapproché, le contact glacé du spectre vole l'énergie vitale de ses adversaires. Ce mort-vivant fait usage de sa nature intangible en jaillissant des murs, du sol ou du plafond pour mieux surprendre ses proies.

Absorption d'énergie (Sur). Toute créature touchée par un spectre acquiert aussitôt 2 niveaux négatifs. Le jet de Vigueur nécessaire pour dissiper chaque niveau négatif s'accompagne d'un DD de 15. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Pour chaque niveau négatif ainsi conféré, le spectre gagne 5 points de vie temporaires.

Création de rejetons (Sur). Tout humanoïde tué par un spectre en devient un à son tour en 1d4 rounds. Tous les rejetons créés de la sorte sont automatiquement sous le contrôle du spectre qui les a tués ; ils demeurent ses esclaves jusqu'à sa destruction et perdent les pouvoirs qu'ils avaient de leur vivant.

Aura de mort (Sur). Animaux sauvages et domestiques sentent la présence d'un spectre à 9 mètres de distance. Ils refusent d'approcher davantage du mort-vivant et paniquent si on les oblige à le faire. Ils restent paniqués tant qu'ils se trouvent à 9 mètres ou moins du spectre.

Impuissance à la lumière du soleil (Ext). Le spectre perd tous ses pouvoirs à la lumière du soleil (mais pas celle générée par le sort *lumière du jour*) et retourne se mettre à l'abri sans perdre une seconde. Dans ce cas de figure, il ne peut plus attaquer et n'a plus droit qu'à une seule action (de mouvement ou d'attaque) par round.

Sphinx

Les sphinx sont des créatures énigmatiques au corps de lion et aux grandes ailes d'oiseau. Tous ont un grand instinct territorial, mais les plus intelligents sont capables de faire la distinction entre une intrusion délibérée et une autre qui serait accidentelle.

Un sphinx moyen mesure 3 mètres de long et pèse dans les 400 kilos.

Il parle le sphinx, le commun et le draconien.

Combat

La plupart des sphinx combattent sur la terre ferme, en utilisant juste leurs ailes pour bondir sur leurs adversaires tels des lions. Mais si leurs ennemis sont trop nombreux, ils s'envolent et se battent depuis les airs.

Bond (Ext). Si un sphinx charge son adversaire, il peut attaquer à outrance, ce qui inclut deux attaques de pattes arrière.

Pattes arrière (Ext). Un sphinx bondissant sur sa proie peut porter deux attaques à l'aide de ses pattes arrière. La description de chacun indique le bonus à l'attaque et les dégâts infligés.

Androsphinx

Créature magique de taille G

Dés de vie : 12d10+48 (114 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases), vol 24 m (médiocre)

Classe d'armure : 22 (-1 taille, +13 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 22

Attaque de base/lutte : +12/+23

Attaque : griffes (+18 corps à corps, 2d4+7)

Attaque à outrance : 2 griffes (+18 corps à corps, 2d4+7)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, pattes arrière (2d4+3), rugissement, sorts

Particularités : vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +12, Vol +7

Caractéristiques : For 25, Dex 10, Con 19, Int 16, Sag 17, Cha 17

Compétences : Connaissances (une au choix) +18, Détection +18, Intimidation +17, Perception auditive +18, Survie +18

Dons : Attaque en puissance, Attaque en vol, Enchaînement, Pistage, Succession d'enchaînements, Vigilance

Environnement : déserts chauds

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 9

Trésor : normal

Alignement : toujours chaotique bon

Évolution possible : 13–18 DV (taille G), 19–36 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : +5 (compagnon d'armes)

L'androsphinx est toujours de sexe masculin. Intelligent et facile à vivre, il sait également se montrer redoutable quand on l'attaque.

Combat

Au combat, l'androsphinx déchiquette ses ennemis à l'aide de ses griffes acérées. Il fait confiance à ses armes naturelles pour ce qui est d'attaquer, n'utilisant ses sorts que pour se défendre ou se soigner.

Pattes arrière (Ext). Bonus à l'attaque +18 corps à corps, dégâts 2d4+3.

Rugissement (Sur). Trois fois par jour, l'androsphinx peut pousser un terrible rugissement. La première fois qu'il le fait, toutes les créatures distantes de 150 mètres ou moins doivent réussir un jet de Volonté (DD 19) pour ne pas être affectées par l'équivalent du sort *terreur* pendant 2d6 rounds.

Si le sphinx rugit une deuxième fois au cours de la même rencontre, toutes les créatures qui se trouvent à 75 mètres ou moins de lui doivent réussir un jet de Vigueur (DD 19) sous peine d'être paralysées pendant

1d4 rounds. De plus, quiconque se trouve à 27 mètres ou moins de lui est automatiquement assourdi pendant 2d6 rounds (pas de jet de sauvegarde).

Enfin, s'il rugit une troisième fois, toutes les créatures à 75 mètres ou moins de distance doivent réussir un jet de Vigueur (DD 19) pour ne pas subir un affaiblissement temporaire de 2d4 points de Force pendant 2d4 rounds. Dans le même temps, toute créature de taille M ou moins située dans un rayon de 27 mètres autour du sphinx doit réussir un jet de Vigueur (DD 19) pour ne pas être violemment projetée au sol et subir 2d8 points de dégâts. La puissance de ce rugissement est telle qu'il inflige 50 points de dégâts à tous les objets en pierre ou en cristal distants de 27 mètres ou moins. Les objets magiques et ceux qui sont tenus ou portés par quelqu'un résistent à cette attaque s'ils réussissent un jet de Réflexes (DD 19).

Les autres androsphinx sont immunisés contre l'effet des trois rugissements. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Sorts. L'androsphinx lance des sorts de magie divine comme un prêtre de niveau 6. Il a accès aux domaines suivants : Bien, Guérison et Protection.

Exemple de sorts de prêtre préparés (5/5/5/4 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – assistance divine, détection de la magie, lumière, résistance, soins superficiels ; 1^{er} – bouclier de la foi, convocation de monstres I, faveur divine, protection contre le Mal, regain d'assurance ; 2^e – convocation de monstres II, délivrance de paralysie, force de taureau, protection d'autrui*, résistance aux énergies destructives ; 3^e – lumière brûlante, lumière du jour, négation de l'invisibilité, soins importants*.*

* Sort de domaine. Domaines : Bien et Guérison.

Criocéphale

Créature magique de taille G

Dés de vie : 10d10+30 (85 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 18 m (médiocre)

Classe d'armure : 20 (-1 taille, +11 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +10/+20

Attaque : cornes (+15 corps à corps, 2d6+6)

Attaque à outrance : cornes (+15 corps à corps, 2d6+6) et 2 griffes (+10 corps à corps, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, pattes arrière (1d6+3)

Particularités : vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +10, Vol +3

Caractéristiques : For 23, Dex 10, Con 17, Int 10, Sag 11, Cha 11

Compétences : Détection +1, Intimidation +8, Perception auditive +11

Dons : Attaque en puissance, Attaque en vol, Enchaînement, Vigilance

Environnement : déserts chauds

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 7

Trésor : normal

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 11–15 DV (taille G), 16–30 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : +3 (compagnon d'armes)

Ce sphinx est toujours de sexe masculin. Ni bon ni mauvais, il est loin de posséder l'intelligence de l'androsphinx.

Combat

Le criocéphale se bat à l'aide de ses griffes et de ses cornes. Incapable de lancer le moindre sort, il n'applique que des tactiques rudimentaires.

Pattes arrière (Ext). Bonus à l'attaque +15 corps à corps, dégâts 1d6+3.

Hiéracosphinx

Créature magique de taille G

Dés de vie : 9d10+18 (67 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 27 m (médiocre)

Classe d'armure : 19 (-1 taille, +2 Dex, +8 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +9/+18

Attaque : bec (+13 corps à corps, 1d10+5)

Attaque : bec (+13 corps à corps, 1d10+5) et 2 griffes (+8 corps à corps, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, pattes arrière (1d6+2)

Particularités : vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +8, Vol +5

Caractéristiques : For 21, Dex 14, Con 15, Int 6, Sag 15, Cha 10

Compétences : Détection +14, Perception auditive +10

Dons : Attaque en puissance, Attaque en vol, Enchaînement, Vigilance

Environnement : déserts chauds

Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (4–7)

Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 10–14 DV (taille G), 15–27 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : +3 (compagnon d'armes)

Combat

Les griffes du hiéracosphinx sont assez puissantes pour lui permettre de venir à bout du plus terrible adversaire.

Malgré son intelligence limitée, il est assez rusé pour fondre sur ses proies.

Pattes arrière (Ext). Bonus à l'attaque +13 corps à corps, dégâts 1d6+2.

Compétences. Le hiéracosphinx bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection.

Sphinge

Créature magique de taille G

Dés de vie : 8d10+8 (52 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 18 m (médiocre)

Classe d'armure : 21 (−1 taille, +1 Dex, +11 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +8/+16

Attaque : griffes (+11 corps à corps, 1d6+4)

Attaque à outrance : 2 griffes (+11 corps à corps, 1d6+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, pattes arrière (1d6+2), pouvoirs magiques

Particularités : vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +7, Vol +8

Caractéristiques : For 19, Dex 12, Con 13, Int 18, Sag 19, Cha 19

Compétences : Bluff +15, Concentration +12, Désimulation +4 (+6 pour tenir un rôle), Détection +17,

Diplomatie +8, Intimidation +13, Perception auditive +17, Psychologie +15

Dons : Magie de guerre, Science de l'initiative, Volonté de fer

Environnement : déserts chauds

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2–4)

Facteur de puissance : 8

Trésor : normal (x2)

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 9–12 DV (taille G), 13–24 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : +4 (compagnon d'armes)

La sphinge est l'équivalent féminin de l'androsphinx.

Combat

En cas de combat rapproché, la sphinge lacère ses adversaires à grands coups de griffes. Néanmoins, bien que tout à fait capable de se défendre, elle préfère éviter les combats quand elle en a la possibilité.

Pattes arrière (Ext). Bonus à l'attaque +11 corps à corps, dégâts 1d6+2.

Pouvoirs magiques. *Claireaudience/clairvoyance, détection de l'invisibilité, détection de la magie et lecture de la magie, 3 fois/jour ; compréhension des langages, délivrance des malédictions (DD 18), dissipation de la magie, localisation d'objet et mythes et légendes, 1 fois/jour. Niveau 14 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.*

Une fois par semaine, la sphinge peut tracer un *symbole d'aliénation mentale*, un *symbole d'étourdissement*, un *symbole de douleur*, un *symbole de mort*, un *symbole de persuasion*, un *symbole de sommeil* et un *symbole de*

terreur (niveau 18 de lanceur de sorts, DD 22). Chacun reste inscrit 1 semaine au maximum. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Squelette

Le squelette est un cadavre animé, un automate dénué d'intelligence qui obéit à la lettre aux instructions de son maître malfaisant.

Il porte rarement autre chose que des lambeaux de vêtements ou d'armure délabrée.

Il fait uniquement ce qui lui est ordonné. Incapable de parvenir à la moindre conclusion de lui-même, il ne peut pas faire preuve d'esprit d'initiative. En raison de son intellect inexistant, les instructions qu'il reçoit doivent être d'une simplicité extrême, comme par exemple « Tue quelconque pénètre dans cette salle. »

Création d'un squelette

L'archétype acquis « squelette » peut être ajouté à n'importe quelle créature tangible (appelée ci-après la « créature de base »), pour peu qu'elle soit dotée d'un squelette et qu'il ne s'agisse pas d'un mort-vivant.

Taille et type. Le type de la créature devient mort-vivant. Il conserve tout sous-type qu'il possède déjà, sauf si celui-ci relève d'un alignement (Bien, par exemple) ou d'une espèce (comme gobelinoïde ou reptilien). Il n'acquiert pas le sous-type altéré. Sauf indication contraire, il conserve les caractéristiques et pouvoirs spéciaux de la créature de base.

Dés de vie. Débarrassez-vous des dés de vie issus de niveaux de classe (mais gardez 1 DV minimum) et transformez ceux qui restent en d12. Si la créature de base a plus de 20 dés de vie, le sort *animation des morts* ne permet pas d'en faire un squelette.

Vitesse de déplacement. Les squelettes dotés d'ailes sont incapables de voler. Par contre, si la créature de base disposait d'un moyen magique de voler, le squelette peut en faire autant.

Classe d'armure. Le bonus d'armure naturelle change selon la taille du squelette.

Très petite ou inférieure	+0
Petite	+1
Moyenne ou grande	+2
Très grande	+3
Gigantesque	+6
Colossale	+10

Attaques. Un squelette conserve les armes naturelles, attaques à l'aide d'armes et formations martiales de la créature de base, sauf si elles exigent la présence de chair (comme, par exemple, les tentacules d'un flagelleur mental). Une créature dotée de membres acquiert une attaque de griffes par main ; il peut user de chacune d'elle à son bonus d'attaque maximal. Enfin, le bonus de base à l'attaque d'un squelette est égal à la moitié de ses dés de vie.

Dégâts. Les armes (naturelles ou non) infligent des dégâts normaux. Une attaque de griffes inflige des dégâts selon la taille du squelette. (Si la créature de base disposait déjà de griffes, utilisez les dégâts de celles du squelette s'ils sont plus élevés uniquement.)

Infime ou minusculle	1
Très petite	1d2
Petite	1d3
Moyenne	1d4
Grande	1d6
Très grande	1d8
Gigantesque	2d6
Colossale	2d8

Attaques spéciales. Un squelette ne conserve aucune des attaques spéciales de la créature de base.

Particularités. Un squelette perd la plupart des particularités de la créature de base. Il conserve les particularités extraordinaires relevant d'attaques au corps à corps ou à distance. En outre, il gagne les suivantes :

Immunité contre le froid (Ext). Les squelettes ne sont pas affectés par le froid.

Réduction des dégâts (5/contondant). Les squelettes sont dénus de chair ou d'organes internes.

Jets de sauvegarde. Bonus de base aux sauvegarde : Réf +1/3 DV, Vig +1/3 DV et Vol 1/2 DV + 2.

Caractéristiques. La Dextérité d'un squelette augmente de +2, il n'a pas de valeurs de Constitution et d'Intelligence, sa Sagesse passe à 10 et son Charisme passe à 1.

Compétences. Un squelette n'a pas de compétences.

Dons. Un squelette perd tous les dons de la créature de base et acquiert Science de l'initiative.

Environnement. Quelconque, généralement le même que la créature de base.

Organisation sociale. Quelconque.

Facteur de puissance. Selon les dés de vie, comme suit :

Dés de	Facteur de puissance
--------	----------------------

vie	
1/2	1/6
1	1/3
2–3	1
4–5	2
6–7	3
8–9	4
10–11	5
12–14	6
15–17	7
18–20	8

Trésor. Aucun.

Alignement. Toujours neutre mauvais

Évolution possible. Comme la créature de base (ou « — » si celle-ci évolue par une classe de personnage).

Ajustement de niveau. —.

	Homme d'armes humain squelette	Loup squelette	Ours-hibou squelette	
Dés de vie :	Mort-vivant de taille M	Mort-vivant de taille M	Mort-vivant de taille G	
Initiative :	1d12 (6 pv)	2d12 (13 pv)	5d12 (32 pv)	
Vitesse de déplacement :	+5	+7	+6	
Classe d'armure :	9 m (6 cases)	15 m (10 cases)	9 m (6 cases)	
Attaque de base/lutte :	15 (+1 Dex, +2 naturelle, +2 écu en acier), contact 11, pris au dépourvu 14 +0/+1	15 (+3 Dex, +2 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 12 +1/+2	13 (–1 taille, +2 Dex, +2 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 11 +2/+11	
Attaque :	cimenterre (+1 corps à corps, 1d6+1/18–20) ; ou griffes (+1 corps à corps, 1d4+1)	morsure (+2 corps à corps, 1d6+1)	griffes (+6 corps à corps, 1d6+5)	
Attaque à outrance :	cimenterre (+1 corps à corps, 1d6+1/18–20) ; ou 2 griffes (+1 corps à corps, 1d4+1)	morsure (+2 corps à corps, 1d6+1)	2 griffes (+6 corps à corps, 1d6+5) et morsure (+1 corps à corps, 1d8+2)	
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m	3 m/1,50 m	
Attaques spéciales :	—	—	—	
Particularités :	immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m) Réf +1, Vig +0, Vol +1	immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m) Réf +3, Vig +0, Vol +3	immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m) Réf +3, Vig +1, Vol +4	
Jets de sauvegarde :	For 13, Dex 13, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1	For 13, Dex 17, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1	For 21, Dex 14, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1	
Caractéristiques :	Science de l'initiative	Science de l'initiative	Science de l'initiative	
Dons :	plaines tempérées	forêts tempérées	forêts tempérées	
Environnement :	quelconque	quelconque	quelconque	
Organisation sociale :	Facteur de puissance :	1/3	1	2
Trésor :	aucun	aucun	aucun	
Alignement :	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais	
Évolution possible :	—	3 DV (taille M), 4–6 DV (taille G)	6–8 DV (taille G), 9–15 (taille TG)	
Ajustement de niveau :	—	—	—	

Troll squelette

Chimère squelette

Ettin squelette

Dés de vie :	Mort-vivant de taille G 6d12 (39 pv)	Mort-vivant de taille G 9d12 (58 pv)	Mort-vivant de taille G 10d12 (65 pv)
Initiative :	+7	+6	+4
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases)	9 m (6 cases)	12 m (8 cases)
Classe d'armure :	14 (-1 taille, +3 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 11 +3/+13	13 (-1 taille, +2 Dex, +2 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 11 +4/+12	11 (-1 taille, +2 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 11 +5/+15
Attaque de base/lutte :	griffes (+8 corps à corps, 1d6+6)	morsure (+7 corps à corps, 2d6+4)	morgenstern (+10 corps à corps, 2d6+6) ; ou griffes (+10 corps à corps, 1d6+6) ; ou javeline (+4 distance, 1d8+6)
Attaque :			2 morgensterns (+10 corps à corps, 2d6+6) ; ou 2 griffes (+10 corps à corps, 1d6+6) ; ou 2 javelines (+4 distance, 1d8+6)
Attaque à outrance :	2 griffes (+8 corps à corps, 1d6+6) et morsure (+3 corps à corps, 1d6+3)	morsure (+7 corps à corps, 2d6+4), morsure (+7 corps à corps 1d8+4), cornes (+7 corps à corps, 1d8+4) et 2 griffes (+2 corps à corps, 1d6+2)	3 m/3 m
Espace occupé/allonge :	3 m/3 m	3 m/1,50 m	3 m/3 m
Attaques spéciales :	—	—	—
Particularités :	immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m)	immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m)	dissociation du combat à deux armes, immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m) Réf +3, Vig +3, Vol +7
Jets de sauvegarde :	Réf +5, Vig +2, Vol +5	Réf +5, Vig +3, Vol +6	Réf +3, Vig +3, Vol +7
Caractéristiques :	For 23, Dex 16, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1	For 19, Dex 15, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1	For 23, Dex 10, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1
Dons :	Science de l'initiative	Science de l'initiative	Science de l'initiative
Environnement :	montagnes froides	collines tempérées	collines froides
Organisation sociale :	quelconque	quelconque	quelconque
Facteur de puissance :	3	4	5
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais
Évolution possible :	—	10–13 DV (taille G), 14–27 DV (taille TG)	—
Ajustement de niveau :	—	—	—
Dés de vie :	Mégaraptor squelette évolué 12d12 (78 pv)	Géant des nuages squelette 17d12 (110 pv)	Jeune dragon rouge adulte squelette 19d12 (123 pv)
Initiative :	+7	+6	+5
Vitesse de déplacement :	18 m (12 cases)	15 m (10 cases)	12 m (8 cases)
Classe d'armure :	14 (-2 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 11 +6/+19	13 (-2 taille, +2 Dex, +3 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 11 +8/+28	12 (-2 taille, +1 Dex, +3 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 11 +9/+27
Attaque de base/lutte :	ergots (+9 corps à corps, 2d8+5)	morgenstern de taille Gig (+18 corps à corps, 4d6+18) ; ou	morsure (+17 corps à corps, 2d8+10)
Attaque :			

Attaque à outrance :	2 ergots (+9 corps à corps, 2d8+5), 2 griffes (+4 corps à corps, 1d8+2) et morsure (+4 corps à corps, 2d6+2)	griffes (+18 corps à corps, 1d8+12) ; ou rocher (+8 distance, 2d8+12)	morsure (+17 corps à corps, 2d8+10), 2 griffes (+12 corps à corps, 2d6+5), 2 ailes (+12 corps à corps, 1d8+5) et queue (+12 corps à corps, 2d6+15)
Espace occupé/allonge :	4,50 m/3 m	4,50 m/4,50 m	4,50 m/3 m
Attaques spéciales :	—	—	—
Particularités :	immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m)	arme disproportionnée, immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m)	dissociation du combat à deux armes, immunité contre le feu et le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +7, Vig +4, Vol +8	Réf +7, Vig +5, Vol +10	Réf +7, Vig +6, Vol +8
Caractéristiques :	For 21, Dex 17, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1	For 35, Dex 15, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1	For 31, Dex 12, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1
Dons :	Science de l'initiative	Science de l'initiative	Science de l'initiative
Environnement :	forêts chaudes	montagnes tempérées	montagnes chaudes
Organisation sociale :	quelconque	quelconque	quelconque
Facteur de puissance :	6	7	8
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais
Évolution possible :	13–16 DV (taille TG), 17–20 DV (taille Gig)	—	20 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :	—	—	—

Strige

Créature magique de taille TP

Dés de vie : 1d10 (5 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), vol 12 m (moyenne)

Classe d'armure : 16 (+2 taille, +4 Dex), contact 16, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +1/-11 (+1 une fois fixée)

Attaque : trompe (+7 contact au corps à corps, fixation)

Attaque à outrance : trompe (+7 contact au corps à corps, fixation)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Attaques spéciales : absorption de sang, fixation

Particularités : vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +2, Vol +1

Caractéristiques : For 3, Dex 19, Con 10, Int 1, Sag 12, Cha 6

Compétences : Détection +4, Discréption +14, Perception auditive +4

Dons : Attaque en finesse (S), Vigilance

Environnement : marécages chauds

Organisation sociale : groupe (2–4), essaim (5–8) ou nuée (9–14)

Facteur de puissance : 1/2

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Sa couleur va du rouille au brun rougeâtre, son ventre étant jaune sale. Rose vif à son extrémité, sa trompe devient de plus en plus terne pour prendre une couleur grise à sa base.
La strige fait 30 centimètres de long, pour une envergure de 60 centimètres. Elle pèse 500 grammes.

Combat

La strige se pose sur sa proie, trouve un point vulnérable et plante sa trompe dans la chair non protégée. Cette attaque de contact ne peut prendre pour cible qu'une créature de taille P ou supérieure.

Absorption de sang (Ext). La strige boit le sang de sa victime, lui infligeant un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution à chaque round où elle reste accrochée. Dès qu'elle a pompé une quantité de sang correspondant à 4 points de Constitution, elle se détache et s'en va digérer au calme. Si la victime meurt avant, la strige se détache également, mais elle part en quête d'une autre proie.

Fixation (Ext). Si la strige réussit son attaque de contact au corps à corps, elle utilise ses huit pattes pour s'accrocher à sa proie (on considère alors qu'elle l'a agrippée). À partir de cet instant, elle perd son bonus de Dex à la CA, qui passe à 12, mais elle reste fermement accrochée. Les striges bénéficient d'un bonus racial de +12 aux tests de lutte (déjà inclus à la ligne « Attaque de base/lutte » ci-dessus).

Une strige ainsi fixée peut être frappée, mais également agrippée. Pour l'ôter, la victime doit réussir à l'immobiliser.

Sylvanien

Plante de taille TG

Dés de vie : 7d8+35 (66 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 20 (-2 taille, -1 Dex, +13 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +5/+22

Attaque : branche (+12 corps à corps, 2d6+9)

Attaque à outrance : 2 branches (+12 corps à corps, 2d6+9)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m

Attaques spéciales : *animation d'arbres*, dégâts doublés contre les objets, piétinement

Particularités : plante, réduction des dégâts (10/perforant), vision nocturne, vulnérabilité au feu

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +10, Vol +7

Caractéristiques : For 29, Dex 8, Con 21, Int 12, Sag 16, Cha 12

Compétences : Connaissances (nature) +6, Détection +8, Diplomatie +3, Discrétion -9*, Intimidation +6, Perception auditive +8, Psychologie +8, Survie +8 (+10 au-dessus de terre)

Dons : Attaque en puissance, Science de la destruction, Volonté de fer

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire ou bosquet (4-7)

Facteur de puissance : 8

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre bon

Évolution possible : 8-16 DV (taille TG), 17-21 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : +5

Les feuilles du sylvanien sont d'un vert bouteille au printemps et en été. Durant l'automne et l'hiver, elles prennent des teintes jaunes, orangées ou rouges, mais il est rare qu'elles tombent. Ses jambes ont l'air d'un tronc quand il les ramène l'une contre l'autre. Du reste, il est presque impossible de différencier un sylvanien immobile d'un arbre.

Il mesure 9 mètres de haut et son « tronc » fait 60 centimètres de diamètre environ. Son poids avoisine les 2,25 tonnes.

Le sylvanien parle sa propre langue, ainsi que le commun et le sylvestre. Bien souvent, il est également capable de prononcer quelques mots dans la plupart des autres langues humanoïdes (ce qui lui suffit généralement pour passer des messages tels que « Laissez mes arbres tranquilles ! »).

Combat

Le sylvanien préfère étudier longuement ses adversaires potentiels avant de les attaquer. Quand il décide de passer à l'assaut, il le fait brusquement, prenant ses ennemis par surprise pour mieux les piétiner. S'il est en danger, il peut animer des arbres pour se défendre.

Animation d'arbres (Mag). À volonté, le sylvanien peut animer les arbres distants de 54 mètres ou moins. Il peut en contrôler jusqu'à deux en même temps. Un arbre normal a besoin de 1 round complet pour se déraciner, après quoi il se déplace à une vitesse de 3 mètres par round et se bat comme un sylvanien. Les arbres animés

redeviennent inertes si le sylvanien qui les a appelés est mis hors de combat ou s'éloigne hors de portée. Ces précisions exceptées, ce pouvoir est similaire au sort *chêne animé* (niveau 12 de lanceur de sorts). Les arbres animés affichent la même vulnérabilité au feu que les sylvaniens.

Dégâts doublés contre les objets (Ext). Un sylvanien ou un arbre animé attaquant à outrance un objet ou une structure lui inflige des dégâts doublés.

Piétinement (Ext). Jet de Réflexes, DD 22, demi-dégâts. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

Compétences. * Le sylvanien bénéficie d'un bonus racial de +16 aux tests de Discréption en forêt.

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Monstres T-Z

Tarasque

Créature magique de taille C

Dés de vie : 48d10+594 (858 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 35 (-8 taille, +3 Dex, +30 naturelle), contact 5, pris au dépourvu 32

Attaque de base/lutte : +48/+81

Attaque : morsure (+57 corps à corps, 4d8+17/18–20/x3)

Attaque à outrance : morsure (+57 corps à corps, 4d8+17/18–20/x3), 2 cornes (+52 corps à corps, 1d10+8), 2 griffes (+52 corps à corps, 1d12+8) et queue (+52 corps à corps, 3d8+8)

Espace occupé/allongé : 9 m/6 m

Attaques spéciales : critiques augmentés, engloutissement, étreinte, pointe de vitesse, présence terrifiante

Particularités : carapace, immunité contre l'absorption d'énergie, les affaiblissements temporaires de caractéristique, le feu, les maladies et le poison, odorat, réduction des dégâts (15/épique), régénération (40), résistance à la magie (32)

Jets de sauvegarde : Réf +29, Vig +38, Vol +20

Caractéristiques : For 45, Dex 16, Con 35, Int 3, Sag 14, Cha 14

Compétences : Détection +17, Fouille +9, Perception auditive +17, Survie +14 (+16 pour suivre une piste)

Dons : Attaque en puissance, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Coup fabuleux, Enchaînement, Esquive, Robustesse (6), Science de l'initiative, Science de la bousculade, Succession d'enchaînements, Vigilance, Volonté de fer

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 20

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 49+ DV (taille C)

Ajustement de niveau : —

La tarasque mesure 21 mètres de long pour une hauteur de 15 mètres. Elle pèse environ 130 tonnes.

La tarasque ne parle pas.

Combat

La tarasque se bat à l'aide de ses griffes, de sa gueule, de ses cornes et de sa queue.

Ses armes naturelles sont considérées comme des armes épiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Critiques augmentés (Ext). La morsure de la tarasque peut se transformer en coup critique sur un résultat naturel de 18–20 au dé. En cas de critique, les dégâts de l'attaque sont triplés.

Engloutissement (Ext). La tarasque peut avaler un adversaire de taille TG ou moins qu'elle a agrippé en remportant un test de lutte. Chaque round, la créature avalée subit 2d8+8 points de dégâts contondants, plus 2d8+6 points de dégâts d'acide dus aux sucs gastriques. Il est possible de se libérer, en infligeant un total de 50 points de dégâts à l'estomac (CA 25). Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux de la tarasque se contractent aussitôt pour fermer le trou, et un autre PJ avalé doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir.

L'estomac de la tarasque peut contenir 2 créatures de taille TG, 8 de taille G, 32 de taille M, 128 de taille P, ou 512 de taille TP ou inférieure.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la tarasque doit réussir une attaque de morsure sur une créature de taille TG ou inférieure. Ensuite, elle peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle parvient à maintenir sa prise et peut tenter d'engloutir son adversaire au round suivant.

Pointe de vitesse (Ext). Une fois par minute, la tarasque peut effectuer une pointe de vitesse lui permettant d'obtenir une vitesse de déplacement de 45 mètres.

Présence terrifiante (Sur). La tarasque peut terrorifier les créatures qui la voient dès qu'elle charge ou attaque. Toutes les créatures affectées doivent réussir un jet de Volonté (DD 36) pour ne pas se retrouver secouées tant qu'elles se trouvent dans un rayon de 18 mètres du monstre. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Carapace (Ext). La carapace de la tarasque est extrêmement solide, mais ce n'est pas sa seule qualité : elle réfléchit également les attaques de type rayon, cône ou ligne, y compris les sorts de *projectile magique*. L'attaque a 30 % de chances d'être retournée à l'envoyeur. Sinon, elle est tout simplement annulée. Jouez le pourcentage avant de voir si l'attaque parvient à franchir la résistance à la magie de la tarasque.

Régénération (Ext). Aucun type d'attaque n'inflige des dégâts létaux à la tarasque. Elle se régénère même si elle rate un jet de sauvegarde contre un sort de *désintégration* ou un effet de mort. Si elle rate un jet de sauvegarde contre un sort ou effet censé la tuer sur-le-champ (comme les deux susmentionnés), celui-ci lui inflige un nombre de points de dégâts non-létaux égal à son total normal de points de vie +10 (868 points de dégâts). Elle est immunisée contre les effets causant une hémorragie ou des blessures qui ne peuvent être soignées (putréfaction de momie, *épée sanglante*, blessure maudite d'un golem d'argile, etc.). On ne peut la tuer qu'en lui infligeant un total de 868 points de dégâts non-létaux, puis en utilisant un *souhait* ou un *miracle* pour qu'elle reste morte.

Si la tarasque perd un membre ou une partie de son corps, celui-ci repousse en 1d6 minutes (le membre coupé se décomposant normalement). Si la tarasque accole le membre tranché à la plaie, elle le récupère instantanément, ses muscles, tendons et ligaments se reconstituant en quelques fractions de seconde.

Compétences. La tarasque bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection et de Perception auditive.

Tendriculaire

Plante de taille TG

Dés de vie : 9d8+54 (94 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 16 (-2 taille, -1 Dex, +9 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +6/+23

Attaque : morsure (+13 corps à corps, 2d8+9) et 2 appendices (+8 corps à corps, 1d6+4)

Attaque à outrance : morsure (+13 corps à corps, 2d8+9) et 2 appendices (+8 corps à corps, 1d6+4)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m

Attaques spéciales : étreinte, engloutissement, paralysie

Particularités : plante, régénération (10), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +12, Vol +4

Caractéristiques : For 28, Dex 9, Con 22, Int 3, Sag 8, Cha 3

Compétences : Déplacement silencieux +1, Détection +1, Discréption +9, Perception auditive +1

Dons : Attaque en puissance, Discret, Vigilance, Volonté de fer

Environnement : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 6

Trésor : 1/10^e de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 10–16 DV (taille TG), 17–27 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Le tendriculaire peut se dresser pour mesurer jusqu'à 4,50 mètres et pèse 1,75 tonne environ.

Animaux et autres créatures végétales sont nerveux en présence d'un tendriculaire ; ils l'évitent naturellement et refusent d'aller à un endroit où il est passé au cours des dernières 24 heures.

Combat

Qu'il rôde au plus profond des forêts ou qu'il attende ses proies en se faisant passer pour une petite butte, le tendriculaire attaque sans montrer la moindre crainte. Il essaye d'avaler autant de créatures que possible sans perdre une seconde.

Engloutissement/paralysie (Ext). Le tendriculaire peut avaler un adversaire qu'il a agrippé en remportant un test de lutte. Une fois à l'intérieur de la plante, la victime doit réussir un jet de Vigueur (DD 20) pour ne pas être paralysée pendant 3d6 rounds par les sucs gastriques du tendriculaire. Dans le même temps, ces sucs infligent 2d6 points de dégâts d'acide par round. Un nouveau jet de sauvegarde est nécessaire chaque round passé à l'intérieur de la plante. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Une créature non paralysée peut s'extraire de l'estomac du tendriculaire en remportant un test de lutte. Cela lui permet de revenir dans la gueule du monstre. Si elle remporte un second test de lutte consécutif, elle peut en sortir. Il est également possible de se libérer en infligeant un total de 25 points de dégâts à son estomac (CA 14) à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les facultés de régénération de la plante referment aussitôt le trou, et un autre PJ avalé doit de nouveau ouvrir le ventre du monstre pour sortir.

L'estomac d'un tendriculaire de taille TG peut contenir 2 créatures de taille G, 8 de taille M, 32 de taille P, 128 de taille TP, ou 512 de taille Min ou inférieure.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le tendriculaire doit réussir une attaque de morsure contre une cible affichant au moins une catégorie de taille de moins que lui. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il parvient à assurer sa prise et peut tenter d'avaler sa victime au round suivant.

Le tendriculaire peut également utiliser ce pouvoir via une attaque d'appendice. S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise, soulève son adversaire, l'amène aussitôt à sa gueule (action libre) et le mord automatiquement.

Régénération (Ext). L'acide et les armes contondantes infligent des dégâts normaux au tendriculaire.

Si ce monstre perd un membre, il repousse en 1d6 minutes. S'il l'accoste à la blessure, il se fixe instantanément.

Ténèbreux

Les ténèbreux sont de terrifiants morts-vivants constitués de noirceur et de Mal incarné. Ils comprennent toutes les formes de communication, orales ou écrites, mais ne s'expriment que par télépathie.

Combat

Il existe trois sortes de ténèbreux, qui appliquent des tactiques différentes en fonction de leurs capacités. Seul point commun, tous font fréquemment usage de leur pouvoir de *rapidité*.

Pouvoirs et particularités des ténèbreux

Tous les ténèbreux possèdent les pouvoirs spéciaux suivants :

Aura profane (Sur). Tout ténèbreux est entouré d'une aura profane d'énergie négative de 6 mètres de rayon. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *profanation*, mais il est si puissant qu'il est considéré comme un autel maléfique. Tous les morts-vivants situés dans le rayon de 6 mètres (ce qui inclut la créature) bénéficient d'un bonus de malaisance de +2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et jets de dégâts, ainsi que de +2 points de vie par DV. (Les dés de vie, attaque et jets de sauvegarde donnés ci-dessous tiennent compte de ces bonus de malaisance.) Les tests de Charisme visant à renvoyer les morts-vivants présents dans la zone d'effet subissent un malus de -6.

L'aura profane d'un ténèbreux ne peut être dissipée que par un *rejet du Mal* ou quelque effet similaire. Si cela arrive, le ténèbreux peut la réactiver au prix d'une action libre dès son tour de jeu suivant. L'aura est réprimée si le monstre entre dans une zone sujette à une *consécration* ou une *sanctification*. Cependant, le ténèbreux réprime également l'effet tant qu'il est présent.

Aversion à la lumière du jour (Ext). Les ténèbreux sont des créatures de la nuit, qui détestent la lumière sous toutes les formes. Ils subissent un malus de -4 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de compétence quand ils sont exposés à la lumière du jour (seulement à celle d'origine naturelle, pas à celle qui est produite par le sort du même nom).

Ténèbreux ailé

Mort-vivant (extraplanatoire) de taille TG

Dés de vie : 17d12+34 (144 pv)

Initiative : +8

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 18 m (bonne)

Classe d'armure : 30 (-2 taille, +4 Dex, +18 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 26

Attaque de base/lutte : +8/+28

Attaque : morsure (+18 corps à corps, 2d6+17/19–20 plus absorption de magie)

Attaque à outrance : morsure (+18 corps à corps, 2d6+17/19–20 plus absorption de magie)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : absorption de magie, aura profane,招喚死屍, pouvoirs magiques

Particularités : aversion à la lumière du jour, immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (15/argent et magie), résistance à la magie (27), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +9, Vol +17

Caractéristiques : For 31, Dex 18, Con —, Int 18, Sag 20, Cha 18

Compétences : Art de la magie +24, Concentration +24, Déplacement silencieux +24, Détection +25, Diplomatie +6, Discréption +16*, Fouille +24, Perception auditive +25, Psychologie +25, Survie +5 (+7 suivre une piste)

Dons : Attaque en vol, Attaques réflexes, Esquive, Science de l'initiative, Science du critique (morsure), Vigueur surhumaine

Environnement : plan de l'Ombre

Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3–6)

Facteur de puissance : 14

Trésor : normal

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 18–25 DV (taille TG), 26–34 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Le ténébreux ailé est une sorte de chauve-souris qui chasse en vol. Son envergure est de 12 mètres environ et il pèse dans les 2 tonnes.

Combat

Le ténébreux ailé rôde dans le ciel nocturne pour mieux fondre sur ses proies. Quasiment invisible, il ne peut être remarqué qu'indirectement, par les étoiles qu'il masque en passant devant.

Ses armes naturelles sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Absorption de magie (Sur). Le ténébreux ailé peut affaiblir la magie des armes, armures et boucliers magiques en les touchant (attaque de contact). L'objet pris pour cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 22) pour ne pas perdre 1 point de bonus d'altération (par exemple, une épée +2 deviendrait une épée +1). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Un objet perdant tout son bonus d'altération devient un simple objet de maître et perd également tous ses autres pouvoirs (par exemple, la propriété spéciale de feu). *Rejet du Mal* annule cet effet, à condition que le sort soit lancé dans les quelques jours suivant l'attaque du ténébreux ailé (au maximum un jour par niveau du lanceur de sorts). En outre, il faut réussir un test de niveau de lanceur de sorts (DD 29).

Convocation de morts-vivants (Sur). Une fois par nuit, un ténébreux ailé peut convoquer 5–12 ombres, 2–4 ombres suprêmes ou 1 âme-en-peine vénérable. Les morts-vivants convoqués arrivent en 1d10 rounds et le servent pendant 1 heure, à moins qu'il ne les libère plus tôt.

Pouvoirs magiques. *Contagion* (DD 18), *détection de l'invisibilité*, *détection de la magie*, *rapidité*, *ténèbres maudites* (DD 18) et *ténèbres profondes*, à volonté ; *confusion* (DD 18), *dissipation suprême*, *immobilisation de monstre* (DD 19) et *invisibilité*, 3 fois/jour ; *changement de plan* (DD 21), *cône de froid* (DD 19) et *doigt de mort* (DD 21), 1 fois/jour. Niveau 17 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Compétences. * Lorsqu'il se cache dans un endroit obscur ou qu'il vole dans un ciel noir, le ténébreux ailé bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Discréption.

Ténébreux bipède

Mort-vivant (extraplanaire) de taille TG

Dés de vie : 21d12+42 (178 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 6 m (médiocre)

Classe d'armure : 32 (-2 taille, +2 Dex, +22 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 30

Attaque de base/lutte : +10/+34

Attaque : coup (+24 corps à corps, 2d6+16)

Attaque à outrance : 2 coups (+24 corps à corps, 2d6+16)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m

Attaques spéciales : aura profane, convocation de morts-vivants, destruction d'objet, pouvoirs magiques, regard imprécatoire

Particularités : aversion à la lumière du jour, immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (15/argent et magie), résistance à la magie (29), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +11, Vol +19

Caractéristiques : For 38, Dex 14, Con —, Int 20, Sag 20, Cha 18

Compétences : Art de la magie +31, Concentration +28, Connaissances (mystères) +29, Déplacement silencieux +26, Détection +29, Diplomatie +6, Discréption +8*, Fouille +29, Perception auditive +29, Psychologie +29, Survie +5 (+7 pour suivre une piste)

Dons : Attaque en puissance, Attaques réflexes, Enchaînement, Expertise du combat, Pouvoir magique rapide (*ténèbres maudites*), Science de l'initiative, Science du désarmement, Vigueur surhumaine

Environnement : plan de l'Ombre

Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3–4)

Facteur de puissance : 16

Trésor : normal

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 22–31 DV (taille TG), 32–42 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Le ténébreux bipède est un humanoïde qui hante les ténèbres.

Il mesure près de 6 mètres de haut et pèse 6 tonnes environ.

Combat

Le ténébreux bipède se cache dans les endroits sombres pour mieux surprendre les imprudents.

Ses armes naturelles sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Convocation de morts-vivants (Sur). Une fois par nuit, un ténébreux rampant peut convoquer 7–12 ombres, 2–5 ombres suprêmes ou 1–2 âmes-en-peine vénérables. Les morts-vivants convoqués arrivent en 1d10 rounds et le servent pendant 1 heure, à moins qu'il ne les libère plus tôt.

Destruction d'objet (Sur). Le ténébreux bipède peut détruire n'importe quelle arme (ou n'importe quel objet) de taille G ou inférieure en s'en saisissant et en le broyant entre ses mains (cette attaque affecte même les objets magiques, mais pas les artefacts). Il doit réussir une attaque de désarmement pour arracher un objet tenu par son adversaire. Ensuite, l'objet a droit à un jet de Vigueur (DD 34) pour résister à la destruction. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

Pouvoirs magiques. *Contagion* (DD 18), *détection de l'invisibilité*, *détection de la magie*, *dissipation suprême*, *rapidité*, *ténèbres maudites* (DD 18) et *ténèbres profondes*, à volonté ; *confusion* (DD 18), *immobilisation de monstre* (DD 19) et *invisibilité*, 3 fois/jour ; *changement de plan* (DD 21), *cône de froid* (DD 19) et *doigt de mort* (DD 21), 1 fois/jour. Niveau 21 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Regard imprécatoire (Sur). Terreur, 9 mètres. Toute créature qui croise le regard du ténébreux bipède doit réussir un jet de Volonté (DD 24) sans quoi elle est paralysée pour 1d8 rounds. Que le jet de sauvegarde soit couronné de succès ou non, cette créature ne peut plus être affectée par le même ténébreux bipède durant 24 heures. Il s'agit d'un effet de terreur et mental. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Compétences. * Lorsqu'il se cache dans un endroit obscur, le ténébreux bipède bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Discréption.

Tactique round par round

Le ténébreux bipède est un adversaire particulièrement intelligent qui use au mieux de ses pouvoirs. Il aime les utiliser pour diviser ses ennemis et les mettre hors d'état de nuire. Ensuite, il s'en prend au corps à corps aux adversaires qu'il a isolés.

Avant le combat. Généralement, le ténébreux bipède profite de son pouvoir de *détection de l'invisibilité* en permanence. Se préparant au combat, il a recours à *invisibilité* et *rapidité*.

Round 1. S'approche à 9 mètres ou moins pour user de son regard imprécatoire et frapper à l'aide de *confusion* ou d'*immobilisation de monstre*, le tout couplé à des *ténèbres maudites* à incantation rapide.

Round 2. Use de *doigt de mort* contre un lanceur de sorts et réutilise *ténèbres maudites* à incantation rapide.

Round 3. Engage le corps à corps et tente de désarmer un guerrier ennemi.

Round 4. Détruit l'arme affectée au round 3 (ou use de son regard si la tentative de désarmement a échoué).

Round 5. Attaque à outrance contre l'adversaire désarmé (ou contre un lanceur de sorts situé tout près).

Ténébreux rampant

Mort-vivant (extraplanaire) de taille Gig

Dés de vie : 25d12+50 (212 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), creusement 18 m

Classe d'armure : 35 (−4 taille, +29 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 35

Attaque de base/lutte : +12/+45

Attaque : morsure (+29 corps à corps, 4d6+21/19–20)

Attaque à outrance : morsure (+29 corps à corps, 4d6+21/19–20) et dard (+24 corps à corps, 2d8+11/19–20 plus venin)

Espace occupé/allonge : 6 m/4,50 m

Attaques spéciales : absorption d'énergie, aura profane, convocation de morts-vivants, engloutissement, étreinte, pouvoirs magiques, venin

Particularités : aversion à la lumière du jour, immunité contre le froid, mort-vivant, perception des vibrations (18 m), réduction des dégâts (15/argent et magie), résistance à la magie (31), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +12, Vol +23

Caractéristiques : For 48, Dex 10, Con —, Int 20, Sag 20, Cha 18

Compétences : Art de la magie +35, Concentration +32, Connaissances (mystères) +33, Déplacement silencieux +28, Détection +33, Diplomatie +6, Discrétion +16, Fouille +33, Perception auditive +33, Psychologie +23, Survie +4 (+7 pour suivre une piste)

Dons : Attaque en puissance, Combat en aveugle, Magie de guerre, Pouvoir magique rapide (*cône de froid*), Science de l'initiative, Science du critique (dard), Science du critique (morsure), Vigueur surhumaine, Volonté de fer

Environnement : plan de l'Ombre

Organisation sociale : solitaire ou couple

Facteur de puissance : 18

Trésor : normal

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 26–50 DV (taille C)

Ajustement de niveau : —

Ce monstre est semblable à un gigantesque ver pourpre, sauf qu'il est d'une noirceur intégrale.

Il mesure plus de 30 mètres de long (de la gueule au bout de son dard), pour une largeur de 2,10 mètres environ. Il pèse 27,5 tonnes.

Combat

Le ténébreux rampant combat en forant le sol et en jaillissant sous ses proies.

Ses armes naturelles sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Absorption d'énergie (Sur). Toute créature vivante enfermée dans l'estomac du ténébreux rampant acquiert 1 niveau négatif par round. Le jet de Vigueur nécessaire pour faire disparaître chaque niveau négatif s'accompagne d'un DD de 26. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Pour chaque niveau négatif infligé, le ténébreux rampant gagne 5 points de vie temporaires.

Convocation de morts-vivants (Sur). Une fois par nuit, un ténébreux rampant peut convoquer 9–16 ombres, 3–6 ombres suprêmes ou 2–4 âmes-en-peine vénérables. Les morts-vivants convoqués arrivent en 1d10 rounds et le servent pendant 1 heure, à moins qu'il ne les libère plus tôt.

Engloutissement (Ext). Le ténébreux rampant peut avaler un adversaire de taille TG ou inférieure qu'il a agrippé en remportant un test de lutte. Chaque round, la créature avalée subit 2d8+12 points de dégâts contondants, plus 12 points de dégâts d'acide dus aux sucs gastriques. De plus, elle est victime du pouvoir d'absorption d'énergie de la créature (voir ci-dessus). Il est possible de se libérer, en infligeant un total de 35 points de dégâts à l'estomac du ténébreux (CA 21) à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux du mort-vivant se contractent aussitôt pour fermer le trou, et un autre adversaire avalé doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir.

L'estomac du ténébreux rampant peut contenir 2 créatures de taille TG, 8 de taille G, 32 de taille M, 128 de taille P, ou 512 de taille TP ou inférieure.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le ténébreux rampant doit réussir une attaque de morsure. Il peut ensuite tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise et peut tenter d'engloutir sa proie lors du round suivant.

Pouvoirs magiques. *Contagion* (DD 18), *détection de l'invisibilité*, *détection de la magie*, *dissipation suprême*, *invisibilité*, *rapidité*, *ténèbres maudites* (DD 18) et *ténèbres profondes*, à volonté ; *cône de froid* (DD 19), *confusion* (DD 18) et *immobilisation de monstre* (DD 19), 3 fois/jour ; *changeement de plan* (DD 21), *doigt de mort* (DD 21) et *immobilisation de monstre de groupe* (DD 23), 1 fois/jour. Niveau 25 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 22) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Tertre errant

Plante de taille G

Dés de vie : 8d8+24 (60 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), nage 6 m

Classe d'armure : 20 (−1 taille, +11 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +6/+15

Attaque : coup (+11 corps à corps, 2d6+5)

Attaque à outrance : 2 coups (+11 corps à corps, 2d6+5)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : constriction (2d6+7), étreinte

Particularités : immunité contre l'électricité, plante, résistance au feu (10), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +9, Vol +4

Caractéristiques : For 21, Dex 10, Con 17, Int 7, Sag 10, Cha 9

Compétences : Déplacement silencieux +8, Discréption +3*, Perception auditive +8

Dons : Arme de prédilection (coup), Attaque en puissance, Volonté de fer

Environnement : marécages tempérés

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 6

Trésor : 1/10^e de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 9–12 DV (taille G), 13–24 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : +6

Le tertre errant ressemble à un tas de végétation en décomposition. En réalité, c'est une plante carnivore intelligente. Il est doté d'un cerveau et d'organes sensoriels situés au niveau de sa « poitrine ».

Il fait 2,40 mètres de diamètre à la base pour 1,80 mètre de haut. Il pèse environ 1,9 tonne.

Combat

Le tertre errant frappe et broie ses adversaires à l'aide de deux gros appendices semblables à des bras.

Constriction (Ext). Le tertre errant inflige 2d6+7 points de dégâts chaque fois qu'il remporte un test de lutte.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le tertre errant doit réussir ses deux attaques de coup. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il parvient à assurer sa prise et peut utiliser son pouvoir de constriction.

Immunité contre l'électricité (Ext). Le tertre errant n'est jamais blessé par les attaques électriques, quelle que soit leur puissance. Au contraire, toute attaque électrique (*décharge électrique, éclair, etc.*) le prenant pour cible lui permet de gagner temporairement 1d4 points de Constitution, qui disparaissent au rythme de 1 par heure.

Compétences. Il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux, Discréption et Perception auditive. * Dans les marécages et forêts, il a également droit à un bonus racial de +12 aux tests de Discréption.

Thallophyte

Criards et thallophtyes violettes s'associent souvent pour se nourrir. Le tintamarre produit par les premiers attire les proies, que les secondes éliminent. Une telle association est extrêmement bénéfique pour les deux espèces.

Criard

Plante de taille M

Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)

Initiative : -5

Vitesse de déplacement : 0 m

Classe d'armure : 8 (-5 Dex, +3 naturelle), contact 5, pris au dépourvu 8

Attaque de base/lutte : +1/+4

Attaque : —

Attaque à outrance : —

Espace occupé/allonge : 1,50 m/0 m

Attaques spéciales : hurlement

Particularités : plante, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf —, Vig +4, Vol -4

Caractéristiques : For —, Dex —, Con 13, Int —, Sag 2, Cha 1

Compétences : —

Dons : —

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire ou groupe (3–5)

Facteur de puissance : 1

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 3 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

Le criard est une thallophyte statique qui crie pour attirer ses proies ou quand on le dérange. Il vit dans les endroits sombres et souterrains, bien souvent en compagnie de thallophytes violettes (il est immunisé contre leur poison).

Il existe des criards de toutes les teintes de violet.

Combat

Le criard ne dispose d'aucune attaque. Il ne peut qu'attirer des proies potentielles en criant, d'où son nom.

Hurlement (Ext). Dès qu'il perçoit un mouvement ou une source de lumière distant de 3 mètres ou moins, le criard pousse un cri aigu pendant 1d3 rounds. Le vacarme risque d'attirer une ou plusieurs créatures des environs. Certains prédateurs vivant à proximité apprennent vite que les hurlements du criard signifient qu'il y a de la nourriture non loin.

Thallophyte violette

Plante de taille M

Dés de vie : 2d8+6 (15 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases)

Classe d'armure : 13 (-1 Dex, +4 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +1/+3

Attaque : tentacule (+3 corps à corps, 1d6+2 et venin)

Attaque à outrance : 4 tentacules (+3 corps à corps, 1d6+2 et venin)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/3 m

Attaques spéciales : venin

Particularités : plante, vison nocturne

Jets de sauvegarde : Réf -1, Vig +6, Vol +0

Caractéristiques : For 14, Dex 8, Con 16, Int —, Sag 11, Cha 9

Compétences : —

Dons : —

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire, groupe (2-4) ou groupe mixte (2-4 et 3-5 criards)

Facteur de puissance : 3

Trésor : 1/10^e de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 3-6 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

La thallophyte violette ressemble au criard, et il n'est pas rare que les deux végétaux poussent ensemble. Elle peut être intégralement violette, ou d'un gris terne parsemé de taches mauves ou violettes.

Combat

Les tentacules de la thallophyte violette frappent tous les êtres vivants qui commettent l'erreur de s'approcher d'un peu trop près.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 14) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force et de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Thallophyte spectrale

Plante de taille M

Dés de vie : 2d8+6 (15 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 14 (+4 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +1/+3

Attaque : morsure (+3 corps à corps, 1d6+3)

Attaque à outrance : morsure (+3 corps à corps, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : invisibilité suprême, plante, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +6, Vol +0

Caractéristiques : For 14, Dex 10, Con 16, Int 2, Sag 11, Cha 9

Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +4, Perception auditive +4

Dons : Vigilance

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 3–4 DV (taille M), 5–6 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Cette créature ressemble à une masse brune ou brun-vert, bien que n'apparaissant qu'une fois morte. L'amas de nodules disposé au sommet de la masse principale abrite ses organes sensoriels. Elle se nourrit par une large gueule garnie de dents. Quatre pattes courtaudes lui permettent de se déplacer.

Cette thallophyte mobile est naturellement invisible, ce qui en fait un redoutable prédateur souterrain.

Combat

La thallophyte spectrale passe son temps à chercher des proies en silence. Elle attaque les créatures isolées n'importe où. Par contre, quand elle s'en prend à un groupe, elle attend de se trouver dans un endroit dégagé, afin que ses adversaires éprouvent davantage de difficultés à la localiser.

Invisibilité suprême (Sur). Ce pouvoir fonctionne en permanence, ce qui permet à la thallophyte spectrale de rester invisible même en plein combat. L'effet est identique à celui du sort du même nom (niveau 12 de lanceur de sorts), si ce n'est qu'il fonctionne sans discontinuer tant que le monstre est vivant et qu'il n'est pas contré par le sort *négation de l'invisibilité*. La thallophyte spectrale redevient visible 1 minute après sa mort.

Compétences. La thallophyte spectrale bénéficie d'un bonus racial de +5 aux tests de Déplacement silencieux.

Thoqua

Élémentaire (extraplanaire, Feu, Terre) de taille M

Dés de vie : 3d8+3 (16 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), creusement 6 m

Classe d'armure : 18 (+1 Dex, +7 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +2/+4

Attaque : coup (+4 corps à corps, 1d6+3 plus 2d6 feu)

Attaque à outrance : coup (+4 corps à corps, 1d6+3 plus 2d6 feu)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : chaleur, départ de feu

Particularités : élémentaire, immunité contre le feu, perception des vibrations (18 m), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +4, Vol +2

Caractéristiques : For 15, Dex 13, Con 13, Int 6, Sag 12, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +3, Perception auditive +5, Survie +3

Dons : Pistage, Vigilance

Environnement : plan élémentaire du Feu

Organisation sociale : solitaire ou couple

Facteur de puissance : 2

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 4–9 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Un thoqua mesure entre 1,20 mètre et 1,50 mètre de long, pour un diamètre de 30 centimètres. Il pèse 100 kilos environ.

Combat

Lorsqu'un thoqua se sent dérangé, son instinct l'incite à attaquer. Sa tactique favorite consiste à se jeter sur son adversaire, soit en jaillissant d'une paroi, soit en se repliant sur lui-même pour se détendre ensuite comme un ressort. Dans les deux cas, traitez cette attaque comme une charge (même s'il n'a pas besoin de 3 mètres d'élan).

Chaleur (Ext). Le seul fait de toucher un thoqua (ou d'être touché par lui) inflige 2d6 points de dégâts de feu.

Départ de feu (Ext). Toute créature touchée par le thoqua doit réussir un jet de Réflexes (DD 12) sous peine de prendre feu. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution. Si cela se produit, les flammes brûlent pendant 1d4 rounds si personne ne les éteint avant. La victime peut les éteindre elle-même, mais il lui en coûte une action complexe.

Titan

Extérieur (Chaos, extraplanéaire) de taille TG

Dés de vie : 20d8+280 (370 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m en armure à plaques (8 cases), vitesse de base 18 m

Classe d'armure : 38 (-2 taille, +19 naturelle, +11 *armure à plaques* +4), contact 8, pris au dépourvu 38

Attaque de base/lutte : +20/+44

Attaque : *marteau de guerre en adamantium* +3 de taille TG (+37 corps à corps, 4d6+27/x3) ; ou *javeline* +3 (+22 distance, 2d6+19) ; ou coup (+34 corps à corps, 1d8+16)

Attaque à outrance : *marteau de guerre en adamantium* +3 de taille TG (+37/+32/+27/+22 corps à corps, 4d6+27/x3) ; ou *javeline* +3 (+22 distance, 2d6+19) ; ou 2 coups (+34 corps à corps, 1d8+16)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m

Attaques spéciales : arme disproportionnée, pouvoirs magiques

Particularités : réduction des dégâts (15/Loi), résistance à la magie (32), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +26, Vol +21

Caractéristiques : For 43, Dex 12, Con 39, Int 21, Sag 28, Cha 24

Compétences : Art de la magie +17, Artisanat (une forme au choix) +28, Bluff +19, Concentration +37, Connaissances (une au choix) +28, Déguisement +7 (+9 pour tenir un rôle), Détection +32, Diplomatie +11, Équilibre +7, Escalade +22, Fouille +28, Intimidation +32, Natation +16, Perception auditive +32, Premiers secours +20, Psychologie +32, Représentation (art oratoire) +30, Saut +38, Survie +9 (+11 pour suivre une piste)

Dons : Attaque en puissance, Combat en aveugle, Coup fabuleux, Enchaînement, Pouvoir magique rapide (*éclair multiple*), Science de la bousculade, Science de la destruction

Environnement : un plan d'alignement chaotique bon

Organisation sociale : solitaire ou couple

Facteur de puissance : 21

Trésor : normal (x2) plus *armure à plaques* +4 et *marteau de guerre en adamantium* +3 de taille TG

Alignement : toujours chaotique

Évolution possible : 21–30 DV (taille TG), 31–60 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Un titan mesure près de 7,50 mètres de haut et pèse dans les 7 tonnes.

Il parle l'abyssal, le commun, le céleste, le draconien et le géant. Le féminin de titan est titanide.

Combat

Le titan peut causer de terribles ravages avec son marteau de guerre, que l'on appelle parfois maillet. En plus de ses facultés martiales hors du commun, il est doté d'une grande vivacité et de pouvoirs magiques considérables. Les armes naturelles d'un titan, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes chaotiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Arme disproportionnée (Ext). Le titan manie un énorme marteau à deux mains (assez grand pour une créature de taille Gig) sans aucun malus.

Pouvoirs magiques. *charme-monstre* (DD 21), *détection de l'invisibilité*, *dissipation suprême*, *éclair multiple* (DD 23), *image prédéterminée* (DD 22), *immobilisation de monstre* (DD 22), *invisibilité*, *lévitation*, *métamorphose* (forme humanoïde uniquement, durée 1 heure), *soins critiques* (DD 21) et *tempête de feu* (DD 24), à volonté ; *convocation d'alliés naturels IX*, *parole du Chaos* (DD 22) et *passage dans l'éther*, 3 fois/jour ; *dédale*, *nuée de météores* (DD 26) et *portail*, 1 fois/jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

De plus, les titans bons ou neutres peuvent utiliser les pouvoirs magiques suivants : *châtiment sacré* (DD 21), *délivrance des malédictions* (DD 21) et *lumière du jour*, à volonté ; *restauration suprême*, 1 fois/jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

De leur côté, les titans mauvais peuvent utiliser les pouvoirs magiques supplémentaires suivants : *malédiction* (DD 21), *ténèbres maudites* (DD 21) et *ténèbres profondes*, à volonté ; *main broyeuse* (DD 26), 1 fois/jour. Niveau 20 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Tactique round par round

Appréciant le combat, le titan ne perd pas une minute pour venir au contact de l'adversaire. Si une telle tactique s'avère inefficace, il se replie pour se servir de ses sorts et pouvoirs magiques. Grâce au don Pouvoir magique rapide, il peut jeter *éclair multiple* au prix d'une action libre. Du reste, il utilise souvent ce pouvoir, même quand il combat au corps à corps.

Avant le combat. Détection de l'invisibilité ou invisibilité.

Round 1. Charge et tente de détruire l'arme de son plus dangereux adversaire. Jette *éclair multiple* sur les ennemis qui se tiennent à l'écart du combat.

Round 2. Attaque à outrance contre l'adversaire désarmé. Jette *éclair multiple* sur ses autres ennemis.

Round 3. S'écarte du premier adversaire et lance *dédale* ou *nuée de météores* sur tout lanceur de sorts menaçant.

Round 4. Détruit l'arme d'un second combattant dangereux ou lance *dissipation suprême* sur tous les adversaires alentour.

Round 5. Attaque à outrance contre l'ennemi le plus proche ou lance *tempête de feu*. Lance une nouvelle fois *éclair multiple* à incantation rapide si ses ennemis semblent réellement dangereux.

En général, un titan garde *portail* et *passage dans l'éther* pour fuir si le combat tourne à son désavantage.

Tojanida

	Jeune	Adulte	Ancien
Dés de vie :	Extérieur (Eau, extraplanatoire) de taille P 3d8+6 (19 pv)	Extérieur (Eau, extraplanatoire) de taille M 7d8+14 (45 pv)	Extérieur (Eau, extraplanatoire) de taille G 15d8+60 (127 pv)
Initiative :	+1	+1	+1
Vitesse de déplacement :	3 m (2 cases), nage 27 m	3 m (2 cases), nage 27 m	3 m (2 cases), nage 27 m
Classe d'armure :	22 (+1 taille, +1 Dex, +10 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 21	23 (+1 Dex, +12 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 22	24 (-1 taille, +1 Dex, +14 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 23
Attaque de base/lutte :	+3/+1	+7/+10	+15/+25
Attaque :	morsure (+6 corps à corps, 2d6+2)	morsure (+10 corps à corps, 2d8+3)	morsure (+20 corps à corps, 4d6+6)
Attaque à outrance :	morsure (+6 corps à corps, 2d6+2) et 2 pinces (+1 corps à corps, 1d4+1)	morsure (+10 corps à corps, 2d8+3) et 2 pinces (+5 corps à corps, 1d6+1)	morsure (+20 corps à corps, 4d6+6), 2 pinces (+15 corps à corps, 1d8+3)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m	3 m/1,50 m
Attaques spéciales :	étreinte, nuage d'encre	étreinte, nuage d'encre	étreinte, nuage d'encre
Particularités :	immunité contre l'acide et le froid, résistance à l'électricité (10) et au feu (10), vision à 360°, vision dans le noir (18 m)	immunité contre l'acide et le froid, résistance à l'électricité (10) et au feu (10), vision à 360°, vision dans le noir (18 m)	immunité contre l'acide et le froid, résistance à l'électricité (10) et au feu (10), vision à 360°, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +4, Vig +5, Vol +4	Réf +6, Vig +7, Vol +6	Réf +10, Vig +13, Vol +10
Caractéristiques :	For 14, Dex 13, Con 15, Int 10, Sag 12, Cha 9	For 16, Dex 13, Con 15, Int 10, Sag 12, Cha 9	For 22, Dex 13, Con 19, Int 10, Sag 12, Cha 9
Compétences :	Connaissances (plans) +6, Détection +9, Diplomatie +1, Discréption +11, Évasion +7, Fouille +6, Maîtrise des cordes +1 (+3 pour ligoter), Natation +10, Perception auditive +7, Psychologie +7, Survie +1 (+3 dans les autres plans et pour suivre une piste)	Connaissances (plans) +6, Détection +15, Diplomatie +1, Évasion +11, Discréption +11, Fouille +14, Maîtrise des cordes +1 (+3 pour ligoter), Natation +11, Perception auditive +11, Psychologie +11, Survie +1 (+3 dans les autres plans et pour suivre une piste)	Connaissances (plans) +18, Détection +25, Discréption +15, Évasion +19, Fouille +22, Intimidation +17, Maîtrise des cordes +1 (+3 pour ligoter), Natation +14, Perception auditive +21, Psychologie +17, Survie +1 (+3 dans les autres plans et pour suivre une piste)
Dons :	Combat en aveugle, Esquive	Attaque en puissance, Combat en aveugle, Esquive	Attaque en puissance, Combat en aveugle, Enchaînement, Esquive, Science de la destruction, Vigilance

Environnement :	plan élémentaire de l'Eau	plan élémentaire de l'Eau	plan élémentaire de l'Eau
Organisation sociale :	solitaire ou groupe (2-4)	solitaire ou groupe (2-4)	solitaire ou groupe (2-4)
Facteur de puissance :	3	5	9
Trésor :	normal	normal	normal
Alignment :	toujours neutre	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	4-6 DV (taille P)	8-14 DV (taille M)	16-24 DV (taille G), 25-45 DV (taille TG)
Ajustement de niveau :	—	—	—

Sa carapace du tojanida est bleu-vert. Sept membres en sortent : quatre nageoires grâce auxquelles il se déplace, deux bras s'achevant par des pinces semblables à celles d'un crabe, et un cou surmonté d'une tête. Tous ces membres sont interchangeables. Huit orifices dans sa carapace permettent au tojanida de sortir ses membres dans la configuration qui lui paraît la plus utile.

Jusqu'à 25 ans les individus sont jeunes, leur carapace fait 90 centimètres de long et ils pèsent environ 30 kilos. Les adultes, entre 26 et 80 ans, font 1,80 mètre de long pour un poids avoisinant les 110 kilos. Enfin, les anciens peuvent atteindre 150 ans ; longs de 2,70 mètres environ, ils pèsent dans les 250 kilos.

Le tojanida parle l'aquatique. Il peut se montrer extrêmement loquace, mais la nourriture est à peu près le seul sujet qui l'intéresse.

Combat

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le tojanida doit réussir une attaque de pince ou de morsure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Sous l'eau, il peut se déplacer à pleine vitesse en entraînant avec lui un adversaire de taille égale ou inférieure (mais ne peut alors pas entreprendre d'action de course). Sa tactique favorite consiste à attraper un adversaire et à se replier avec lui pour le séparer de ses alliés.

Nuage d'encre (Ext). Une fois par minute, le tojanida peut émettre un nuage d'encre noire de 9 mètres de rayon (action libre). Ce détail excepté, l'encre a le même effet que le sort *nappe de brouillard*, jeté comme par un lanceur de sorts dont le niveau est égal au nombre de dés de vie du tojanida. Hors de l'eau, l'encre prend la forme d'un jet de 9 mètres de long, que le tojanida peut tirer sur le visage de la cible de son choix. Cette dernière a droit à un jet de Réflexes ; si elle le rate, elle est aveuglée pendant 1 round. Le DD associé au jet de sauvegarde dépend de l'âge du tojanida : 13 pour un jeune, 15 pour un adulte et 19 pour un ancien. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Vision à 360° (Ext). Les multiples ouvertures de sa carapace lui permettent de regarder dans toutes les directions, ce qui se traduit par un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Fouille. Ses adversaires ne bénéficient d'aucun bonus de prise en tenaille quand ils s'en prennent à lui.

Compétences. Le tojanida bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

Tormante

Extérieur (extraplanéaire, Mal) de taille M

Dés de vie : 8d8+32 (68 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 22 (+1 Dex, +11 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 21

Attaque de base/lutte : +8/+12

Attaque : morsure (+12 corps à corps, 2d6+6 plus maladie)

Attaque à outrance : morsure (+12 corps à corps, 2d6+6 plus maladie)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : invasion des rêves, pouvoirs magiques

Particularités : immunité contre le feu, le froid, le charme, le *sommeil* et la terreur, résistance à la magie (25), réduction des dégâts (10/fer froid et magie)

Jets de sauvegarde : Réf +9*, Vig +12*, Vol +10*

Caractéristiques : For 19, Dex 12, Con 18, Int 11, Sag 15, Cha 12

Compétences : Art de la magie +11, Bluff +12, Concentration +15, Dguisement +1 (+3 pour tenir un rôle), Détection +15, Diplomatie +5, Équitation +12, Intimidation +14, Perception auditive +15, Psychologie +12

Dons : Combat monté, Magie de guerre, Vigilance

Environnement : un plan d'alignement mauvais

Organisation sociale : solitaire, montée (1, sur un destrier noir) ou cercle (3, sur des destriers noirs)

Facteur de puissance : 9

Trésor : normal

Alignement : toujours neutre mauvais

Évolution possible : 9–16 DV (taille M)

Ajustement de niveau : —

La tormante a la même corpulence qu'une femme humaine.

Elle parle l'abyssal, le céleste, le commun et l'infernal.

Combat

La tormante attaque à vue les créatures d'alignement bon si elle pense avoir de bonnes chances de l'emporter. Ses dents acérées peuvent transpercer la plus épaisse des armures. Elle adore utiliser son pouvoir de *sommeil* pour étrangler ensuite lentement ses victimes endormies.

Les armes naturelles de la tormante, ainsi que celles qu'elle manie, sont considérées comme d'alignement mauvais dès qu'il s'agit de vaincre la réduction des dégâts de son adversaire.

Invasion des rêves (Sur). La tormante peut s'insinuer dans les rêves des individus chaotiques ou mauvais. Pour cela, elle utilise un charme appelé *cardioline*, qui lui permet de passer dans le plan Éthéré et de flotter au-dessus de sa victime. Une fois qu'elle a réussi à s'insinuer dans les rêves du dormeur, elle le chevauche jusqu'à l'aube. Le cauchemar résultant est tel qu'au réveil, la victime a subi une diminution permanente de 1 point de Constitution. La seule façon de stopper ces intrusions nocturnes consiste à affronter la tormante dans le plan Éthéré.

Maladie (Ext). Peste infernale, morsure, jet de Vigueur (DD 18), temps d'incubation 1 jour ; effet : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. À partir du deuxième jour, dès que le malade rate son jet de Vigueur, il doit aussitôt en jouer un second (même DD). S'il le rate également, un des points de Constitution perdus l'est de façon permanente. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Pouvoirs magiques. *Détection de la Loi, détection de la magie, détection du Bien, détection du Chaos, détection du Mal, métamorphose* (sur soi uniquement), *projectile magique, rayon affaiblissant* (DD 12) et *sommeil* (DD 12), à volonté. Niveau 8 de lanceur de sorts. Toujours à volonté, la tormante peut également utiliser le pouvoir *passage dans l'éther* (niveau 16 de lanceur de sorts), à condition qu'elle possède sa *cardioline* (voir ci-dessous). Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Cardioline

Chaque tormante possède un charme du nom de *cardioline*, qui soigne instantanément son porteur de toute maladie qu'il pourrait contracter. De plus, la *cardioline* confère un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde (inclus dans le profil du monstre ci-dessus). Une tormante perdant ce charme ne peut plus utiliser son pouvoir de *passage dans l'éther* tant qu'elle n'en a pas confectionné un autre (ce qui lui prend environ un mois). Une créature d'alignement bon peut également bénéficier des bienfaits de la *cardioline*, mais dans ce cas, le charme ne confère pas le pouvoir de *passage dans l'éther* et vole en éclats au bout de 10 utilisations (une maladie soignée ou un jet de sauvegarde affecté compte comme une utilisation). Le prix de vente d'une *cardioline* intacte s'élève à 1 800 po.

Torve

Humanoïde monstrueux de taille M

Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+1 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +2/+4

Attaque : hache d'armes (+4 corps à corps, 1d8+3/x3)

Attaque à outrance : hache d'armes (+4 corps à corps, 1d8+3/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : immunités, odorat, vision aveugle (12 m)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +1, Vol +2

Caractéristiques : For 15, Dex 13, Con 13, Int 10, Sag 8, Cha 6

Compétences : Détection +3, Discréption +3*, Escalade +4, Perception auditive +5

Dons : Pistage^S, Vigilance

Environnement : souterrains

Organisation sociale : groupe (2–4), bande (10–20), tribu (10–60 plus 1 chef de niveau 3–5 tous les 10 adultes) ou culte (10–80 plus 1 chef de niveau 3–5 tous les 10 adultes et 1 flagelleur mental ou 1 méduse)

Facteur de puissance : 1

Trésor : pièces normales, biens précieux normaux (gemmes uniquement), objets normaux

Alignement : toujours neutre mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +2

Les torves parlent leur propre langue et le commun.

Combat

Les torves sont aveugles, mais une ouïe et un odorat hors du commun leur permettent de localiser leurs adversaires à coup sûr, pour peu que ces derniers soient suffisamment proches d'eux. Ils ont donc tendance à dédaigner les armes à distance, préférant charger au contact en brandissant leurs haches d'armes en pierre.

Vision aveugle (Ext.). Les torves repèrent quiconque se trouve à 12 mètres ou moins d'eux comme s'ils y voyaient normalement. Au-delà de cette distance, on considère que leurs adversaires bénéficient d'un camouflage total.

Les torves sont vulnérables aux attaques sonores et olfactives : ils sont affectés normalement par des sorts tels que *silence*, *son imaginaire* (pour le bruit) ou *nuage nauséabond* (pour les odeurs), mais s'ils perdent l'ouïe ou l'odorat, leur pouvoir de vision aveugle devient l'équivalent du don Combat en aveugle. Si ces deux sens sont rendus inopérants, ils deviennent aveugles.

Immunités. Les torves sont immunisés contre les regards, illusions et autres effets visuels.

Compétences. * Leur peau gris terne les aide à se camoufler dans leur environnement naturel, ce qui se traduit par un bonus racial de +10 aux tests de Discréption dans les montagnes ou sous terre.

Personnages torves

Voici les traits raciaux des torves :

- +4 en Force, +2 en Dextérité, +2 en Constitution, -2 en Sagesse, -4 en Charisme.
- Taille moyenne.
- Espace occupé/allonge. 3 m/1,5 m.
- La vitesse de base au sol d'un torve est de 9 mètres.
- Dés de vie raciaux. Un torve débute avec deux niveaux d'humanoïde monstrueux, ce qui lui confère 2d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +2 et des bonus de base aux sauvegardes de Réflexes +3, Vigueur +0 et Volonté +3.
- Compétences raciales. Les niveaux d'humanoïde monstrueux d'un torve lui donnent un nombre de points de compétence égal à 5 x (2 + modificateur d'Int, minimum 1). Ses compétences raciales sont Détection, Discréption, Escalade et Perception auditive. Les torves ont un bonus racial de +10 aux tests de Discréption dans les montagnes ou sous terre
- Dons raciaux. Les niveaux d'humanoïde monstrueux d'un torve lui donnent un don.
- Formation au maniement des armes. Un torve est automatiquement formé au maniement des haches de bataille.
- Bonus d'armure naturelle de +4.
- Particularités (voir ci-dessus). Immunités, odorat, vision aveugle (12 m).
- *Langages*. D'office : commun, torve. Supplémentaires : commun de Profondeurs, draconien, gnome, nain et terreux.
- *Classe de prédilection*. Barbare.
- *Ajustement de niveau*. +2.

Traqueur invisible

Élémentaire (Air, extraplanaire) de taille G

Dés de vie : 8d8+16 (52 pv)

Initiative : +8

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 9 m (parfaite)

Classe d'armure : 17 (-1 taille, +4 Dex, +4 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +6/+14

Attaque : coup (+10 corps à corps, 2d6+4)

Attaque à outrance : 2 coups (+10 corps à corps, 2d6+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : —

Particularités : élémentaire, invisibilité naturelle, pistage surnaturel, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +4, Vol +4

Caractéristiques : For 18, Dex 19, Con 14, Int 14, Sag 15, Cha 11

Compétences : Déplacement silencieux +15, Détection +13, Fouille +13, Perception auditive +13, Survie +2 (+4 pour suivre des traces)

Dons : Arme de prédilection (coup), Attaques réflexes, Science de l'initiative

Environnement : plan élémentaire de l'Air

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 7

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 9–12 DV (taille G), 13–24 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

Le traqueur invisible est une entité du plan de l'Air. Magiciens et ensorceleurs l'appellent parfois pour accomplir des tâches spécifiques.

Un traqueur invisible convoqué fait ce que son maître exige de lui, même si sa mission l'envoie à des milliers de kilomètres de là. Il obéit uniquement à celui qui l'a appelé et reste à ses ordres tant que la tâche confiée n'a pas été remplie. Toutefois, il déteste les missions prolongées ou trop complexes, et le montre en pervertissant autant que possible les instructions reçues.

Le traqueur invisible est sans forme. Détection de l'invisibilité révèle juste la vague silhouette d'un nuage, vision lucide permettant de voir un amas de nuées tourbillonnantes.

Il ne parle que l'aérien, mais comprend parfaitement le commun.

Combat

Le traqueur invisible attaque en se servant de l'air comme d'une arme. Il génère un vortex soudain et localisé qui heurte violemment la cible de son choix, pour peu que celle-ci se trouve dans le même plan que lui.

Il ne peut être tué que dans le plan de l'Air. Lorsqu'il est en train de remplir une mission ailleurs, il retourne automatiquement dans son plan natal quand il subit suffisamment de points de dégâts pour être détruit.

Invisibilité naturelle (Sur). Ce pouvoir permanent reste actif même quand le traqueur invisible attaque. Inné, il n'est pas affecté par le sort *négation de l'invisibilité*.

Pistage supérieur (Ext). Le traqueur invisible est un pisteur d'exception. Il suit ses proies à l'aide de tests de Détection (au lieu de Survie).

Triton

Extérieur (Eau, natif) de taille M

Dés de vie : 3d8+3 (16 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 1,50 m (1 case), nage 12 m

Classe d'armure : 16 (+6 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +3/+4

Attaque : trident (+4 corps à corps, 1d8+1) ; ou arbalète lourde (+3 distance, 1d10/19–20)

Attaque à outrance : trident (+4 corps à corps, 1d8+1) ; ou arbalète lourde (+3 distance, 1d10/19–20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +4, Vol +4

Caractéristiques : For 12, Dex 10, Con 12, Int 13, Sag 13, Cha 11

Compétences : Artisanat (une forme au choix) +7, Déplacement silencieux +6, Détection +7, Diplomatie +2, Discréption +6, Équitation +6, Fouille +7, Natation +9, Perception auditive +7, Psychologie +7, Survie +7 (+9 pour suivre une piste)

Dons : Attaque au galop, Combat monté

Environnement : milieux aquatiques tempérés

Organisation sociale : groupe (2–5), patrouille (6–11) ou bande (20–80)

Facteur de puissance : 2

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre bon

Évolution possible : 4–9 DV (taille M)

Ajustement de niveau : +2

Leur peau argentée se pare d'écaillles aux reflets bleutés pour ce qui est de la moitié inférieure de leur corps.

Leurs cheveux sont bleu nuit ou bleu-vert.

Les tritons ont la taille et le poids approximatifs d'humains.
Ils parlent le commun et l'aquatique.

Combat

Les tritons vivent naturellement à l'écart des autres races. Ils préfèrent éviter les affrontements quand ils le peuvent, mais se battent farouchement pour défendre leur repaire. Selon les circonstances, ils se battent de près ou de loin. En dehors de leur repaire, ils ont 90 % de chances d'être montés sur des créatures alliées telles que des marsouins.

Pouvoirs magiques. *Convocation d'alliés naturels IV*, 1 fois/jour. Niveau 7 de lanceur de sorts. Bien souvent, les tritons appellent un élémentaire de l'Eau.

Compétences. Le triton bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

Troglodyte

Humanoïde (reptilien) de taille M

Dés de vie : 2d8+4 (13 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (-1 Dex, +6 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +1/+1

Attaque : gourdin (+1 corps à corps, 1d6) ; ou griffes (+1 corps à corps, 1d4) ; ou javeline (+1 distance, 1d6)

Attaque à outrance : gourdin (+1 corps à corps, 1d6), griffes (-1 corps à corps, 1d4) et morsure (-1 corps à corps, 1d4) ; ou 2 griffes (+1 corps à corps, 1d4) et morsure (-1 corps à corps, 1d4) ; ou javeline (+1 distance, 1d6)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : puanteur

Particularités : vision dans le noir (27 m)

Jets de sauvegarde : Réf -1, Vig +5, Vol +0

Caractéristiques : For 10, Dex 9, Con 14, Int 8, Sag 10, Cha 10

Compétences : Discréption +5*, Perception auditive +3

Dons : Arme de prédilection (javeline), Attaques multiples (S)

Environnement : souterrains

Organisation sociale : groupe (2-5), bande (6-11 plus 1-2 lézards carnivores) ou tribu (20-80 plus 20 % de non-combattants et 3-13 lézards carnivores)

Facteur de puissance : 1

Trésor : 50 % de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets

Alignement : généralement chaotique mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +2

Haut de 1,50 mètre, un troglodyte pèse environ 75 kilos.

Il parle le draconien.

Combat

Au sein d'un groupe de troglodytes, la moitié n'ont généralement que leurs armes naturelles (griffes et crocs) pour se battre, les autres possédant chacun un gourdin et une ou deux javelines. Ils se dissimulent pour pouvoir utiliser leurs armes de jet puis se ruent au contact. Si le combat tourne en leur défaveur, ils fuient et tentent de se cacher.

Puanteur (Ext). Lorsqu'un troglodyte a peur ou se met en colère, il sécrète une substance musquée huileuse que la plupart des êtres vivants trouvent repoussante. Les autres troglodytes exceptés, toutes les créatures distantes de 9 mètres ou moins doivent réussir un jet de Vigueur (DD 13) pour ne pas se sentir fiévreuses pendant 10 rounds. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution. Une fois qu'une créature a été affectée par la puanteur d'un troglodyte ou qu'elle a réussi son jet de sauvegarde, elle est immunisée contre la puanteur de ce troglodyte pour les 24 heures qui suivent. Un sort de *neutralisation du poison* ou de *ralentissement du poison* soigne la victime fiévreuse. Les créatures qui sont immunisées contre le poison ne sont pas affectées. Celles qui possèdent une résistance aux poisons bénéficient de leur bonus habituel au jet de sauvegarde.

Compétences. La peau des troglodytes peut changer de couleur, ce qui leur permet de se fondre dans leur environnement à la manière des caméléons, ce qui se traduit par un bonus racial de +4 aux tests de Discréption). * Dans les rocallages ou sous la surface du sol, ce bonus passe à +8.

Personnages troglodytes

Voici les traits raciaux des personnages troglodytes :

- -2 en Dextérité, +4 en Constitution, -2 en Intelligence.
- Taille moyenne.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un troglodyte est de 9 mètres.
- Vision dans le noir (27 m).
- Dés de vie raciaux. Un troglodyte commence avec deux niveaux d'humanoïde qui lui confèrent 2d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +1 et les bonus de base aux sauvegardes suivants : Réf +0, Vig +3 et Vol +0.
- Compétences raciales. Les niveaux d'humanoïde d'un troglodyte lui confèrent un nombre de points de compétence égal à $5 \times (2 + \text{modificateur d'Int}, 1 \text{ minimum})$. Ses compétences de classe sont Discréption et Perception auditive. Il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Discréption (+8 dans les rocallles ou sous la surface du sol).
- Dons raciaux. Les niveaux d'humanoïde d'un troglodyte lui confèrent un don. Il gagne Attaques multiples en qualité de don supplémentaire.
- Bonus d'armure naturelle de +6.
- Armes naturelles. 2 griffes (1d4) et morsure (1d4).
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). Puanteur.
- *Langues*. D'office : draconien. Supplémentaires : commun, géant, gobelin, orque.
- *Classe de prédilection*. Prêtre.
- *Ajustement de niveau*. +2.

Troll

Géant de taille G

Dés de vie : 6d8+36 (63 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 16 (-1 taille, +2 Dex, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +4/+14

Attaque : griffes (+9 corps à corps, 1d6+6)

Attaque à outrance : 2 griffes (+9 corps à corps, 1d6+6) et morsure (+4 corps à corps, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : évaporation (2d6+9)

Particularités : odorat, régénération (5), vision dans le noir (27 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +11, Vol +3

Caractéristiques : For 23, Dex 14, Con 23, Int 6, Sag 9, Cha 6

Compétences : Détection +6, Perception auditive +5

Dons : Pistage, Vigilance, Volonté de fer

Environnement : montagnes froides (scrag : milieux aquatiques froids)

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-4)

Facteur de puissance : 5

Trésor : normal

Alignement : généralement chaotique mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +5

Ce monstre se déplace debout, mais voûté. Sa démarche est pataude et, quand il se met à courir, ses longs bras traînent au sol. Toutefois, cela ne l'empêche pas d'être très agile.

À l'âge adulte, il atteint généralement les 2,70 mètres pour un poids de 250 kilos. Les femelles sont légèrement plus grandes que les mâles. La peau caoutchouteuse du troll est grise, verte et grise ou vert olive comme un tapis de mousse. Leur chevelure est le plus souvent vert foncé ou gris terne.

Les trolls parlent le géant.

Combat

Le troll ne craint pas la mort. Il se rue au combat sans la moindre hésitation, frappant quiconque se dresse en travers de son chemin. Même face à du feu, il tente de contourner l'obstacle pour poursuivre le combat.

Évaporation (Ext). Si le troll réussit deux attaques de griffes, il lacère violemment son adversaire, lui infligeant automatiquement 2d6+9 points de dégâts supplémentaires.

Régénération (Ext). Le feu et l'acide infligent des dégâts normaux au troll.

Si ce monstre perd un membre, il repousse en 3d6 minutes. S'il l'accoste à la blessure, il se fixe instantanément.

Scrag

Ce cousin du troll affiche le sous-type aquatique. Il vit dans n'importe quel cours d'eau ou plan d'eau, quelle que soit la température ambiante. Sur la terre ferme, sa vitesse de déplacement de base au sol n'est que de 6 mètres par round, mais il nage beaucoup plus vite (12 mètres par round). Il ne se régénère que si la plus grande partie de son corps est sous l'eau.

Personnages trolls

Voici les traits raciaux des personnages trolls :

- +12 en Force, +4 en Dextérité, +12 en Constitution, -4 en Intelligence (3 minimum), -2 en Sagesse, -4 en Charisme.
- Grande taille. Malus de -1 à la classe d'armure, malus de -1 aux jets d'attaque, malus de -4 aux tests de Discréption, bonus de +4 aux tests de lutte. Le poids transportable et la charge qu'ils peuvent soulever correspondent au double de ceux des créatures de taille M.
- Espace occupé/allonge. 3 m/3 m.
- La vitesse de déplacement de base au sol d'un troll est de 9 mètres.
- Vision dans le noir (18 m) et vision nocturne.
- Dés de vie raciaux. Un troll commence avec six niveaux de géant qui lui confèrent 6d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +4 et les bonus de base aux sauvegardes suivants : Réf +2, Vig +5 et Vol +2.
- Compétences raciales. Les niveaux de géant d'un troll lui confèrent un nombre de points de compétence égal à $9 \times (2 + \text{modificateur d'Int}, 1 \text{ minimum})$. Ses compétences de classe sont Détection et Perception auditive.
- Dons raciaux. Les niveaux de géant d'un troll lui confèrent trois dons.
- Bonus d'armure naturelle de +5.
- Armes naturelles. Griffes (1d6) et morsure (1d6).
- Attaques spéciales (voir ci-dessus). Éventration, dégâts $2d6 + 1,5$ fois le modificateur de Force.
- Particularités. Odorat, régénération (5)
- *Langues.* D'office : géant. Supplémentaires : commun, orque.
- *Classe de prédilection.* Guerrier.
- *Ajustement de niveau.* +5.

Vampire

Lié à jamais à son cercueil et à la terre dans laquelle il a été enseveli, ce prédateur nocturne ourdit des plans pour devenir toujours plus puissant et envahir le monde à l'aide de ses rejetons.

Le vampire conserve l'aspect qui était le sien de son vivant, même si ses traits sont souvent plus durs, plus terrifiants. Comme la liche, il montre un goût prononcé pour la décadence et les beaux atours (souvent passés). Il s'octroie parfois un ou plusieurs titres de noblesse. Malgré son apparence humaine, on le reconnaît aisément à son absence d'ombre et de reflet quand il passe devant un miroir.

Le vampire parle toutes les langues qu'il connaissait de son vivant.

Création de vampire

L'archétype « vampire » peut être ajouté à n'importe quel humanoïde ou humanoïde monstrueux (appelé ci-après « créature de base »).

Le vampire conserve le profil et les pouvoirs spéciaux de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Taille et type. Son type devient automatiquement mort-vivant (humanoïde altéré ou humanoïde monstrueux altéré). Ne recalculez pas le bonus de base à l'attaque, les sauvegardes et les points de compétence. La taille ne change pas.

Dés de vie. Tous les dés de vie passés et à venir deviennent des d12.

Vitesse de déplacement. Comme la créature de base. Si celle-ci est dotée d'une vitesse de déplacement à la nage, le vampire la conserve et n'est pas vulnérable à l'immersion dans les cours d'eau (voir plus loin).

Classe d'armure. Le bonus d'armure naturelle de la créature de base augmente de +6.

Attaque. Le vampire conserve toutes les attaques de la créature de base et gagne une attaque de coup si la créature de base n'en disposait pas. Si cette dernière était capable d'utiliser des armes, le vampire l'est également. Si elle était dotée d'armes naturelles, le vampire les conserve également. Un vampire dépourvu d'arme exploite son attaque de coup ou son arme naturelle principale (le cas échéant). S'il est armé, il utilise son attaque de coup ou son arme, au choix.

Attaque à outrance. Un vampire dépourvu d'arme utilise son attaque de coup (voir ci-dessus) ou ses armes naturelles (le cas échéant). S'il possède une arme, il exploite celle-ci (attaque principale) et un coup ou quelque autre arme naturelle (attaque secondaire)

Dégâts. Le vampire est capable d'asséner de terribles coups. Si la créature de base ne possède pas ce mode d'attaque, le mort-vivant inflige des dégâts correspondant à sa taille, comme indiqué ci-dessous. Par contre, si la créature de base possédait cette attaque et causait des dégâts plus importants, elle la conserve.

Taille	Dégâts
Infime (I)	1
Minuscule (Min)	1d2
Très petite (TP)	1d3
Petite (P)	1d4
Moyenne (M)	1d6
Grande (G)	1d8
Très grande (TG)	2d6
Gigantesque (Gig)	2d8
Colossale (C)	4d6

Attaques spéciales. Le vampire conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base et gagne les suivantes. Sauf indication contraire, le DD assorti aux jets de sauvegarde est égal à $10 + 1/2 \text{ DV}$ du vampire + son modificateur de Charisme.

Absorption d'énergie (Sur). Tout être vivant touché par l'attaque de coup (ou quelque autre arme naturelle) d'un vampire acquiert 2 niveaux négatifs. Pour chaque niveau ainsi conféré, le vampire gagne 5 points de vie temporaires. Ce pouvoir est utilisable 1 fois par round.

Absorption de sang (Ext). Le vampire peut sucer le sang d'une créature vivante en réussissant un test de lutte pour planter ses crocs dans sa gorge. S'il réussit à immobiliser son adversaire, il lui vole son fluide vital, ce qui se traduit par une diminution permanente de 1d4 points de Constitution chaque round où sa victime reste immobilisée. Chaque fois qu'il réussit cette attaque, le vampire gagne 5 points de vie temporaires.

Création de rejetons (Sur). Tout humanoïde ou humanoïde monstrueux tué par le pouvoir d'absorption d'énergie d'un vampire revient à la vie sous forme de vampirien 1d4 jours après avoir été mis en terre.

Si le vampire fait tomber la Constitution de sa victime à 0 ou moins, celle-ci revient à la vie sous forme de vampirien si elle a 4 DV ou moins, ou sous forme de vampire si elle a 5 DV ou plus. Dans tous les cas, le vampirien ou le vampire nouvellement créé reste l'esclave de son créateur jusqu'à la destruction de ce dernier. Le nombre maximum d'esclaves dont le vampire peut disposer est égale à deux fois ses dés de vie. S'il a atteint cette limite et crée un nouveau rejeton, ce dernier est libre de tout contrôle. Un vampire asservi peut créer ses propres rejetons, ce qui explique qu'un maître puisse indirectement contrôler de nombreux sbires. Un vampire peut parfaitement relâcher l'un de ses rejetons pour en créer un nouveau. Néanmoins, dès qu'il est libéré, le rejeton ne peut plus être asservi.

Créatures des ténèbres (Sur). Le vampire commande aux autres créatures de la nuit. Une fois par jour, il peut appeler 1d6+1 nuées de rats, 1d4+1 nuées de chauves-souris ou une meute de 3d6 loups (action simple). (Si la créature de base n'est pas terrestre, ce pouvoir permet de convoquer d'autres monstruosités de même puissance.) Les animaux apparaissent au bout de 2d6 rounds ; ils le servent pendant 1 heure maximum.

Domination (Sur). Le vampire peut réduire à néant la volonté de sa proie en la regardant droit dans les yeux. L'utilisation de ce pouvoir est similaire à une attaque de regard, si ce n'est que le vampire doit la décider (il lui en coûte une action simple, et seule la créature qu'il fixe est en danger, pas les autres). La cible doit réussir un jet de Volonté pour ne pas tomber instantanément sous la coupe du vampire, comme si elle était affectée par le sort *domination* jeté par un lanceur de sorts de niveau 12. Ce pouvoir a une portée de 9 mètres.

Particularités. Le vampire conserve toutes les particularités de la créature de base, auxquelles viennent s'ajouter les suivantes.

État gazeux (Sur). Le vampire peut se transformer en brume à volonté, comme grâce à *état gazeux* (niveau 5 de lanceur de sorts ; action simple). Il peut rester dans cet état indéfiniment et bénéficie alors d'une vitesse de déplacement en vol de 6 mètres (manœuvrabilité parfaite).

Guérison accélérée (Ext). Tant qu'il lui reste au moins 1 point de vie, le vampire soigne 5 points de dégâts par round. S'il tombe à 0 point de vie ou moins, il adopte automatiquement son état gazeux et tente de s'enfuir. Il lui faut atteindre son cercueil dans les 2 heures s'il ne veut pas être détruit à jamais (au cours de ce laps de temps, il peut parcourir un maximum de 15 kilomètres). S'il subit de nouveaux dégâts, ceux-ci n'ont aucun effet tant qu'il est en état gazeux. Une fois dans son cercueil, il est sans défense. Il remonte à 1 point de vie après s'être reposé pendant 1 heure, après quoi il n'est plus sans défense et le processus de guérison accélérée reprend normalement (5 points de vie par round).

Pattes d'araignée (Ext). Il peut escalader les surfaces, même les plus verticales, comme s'il bénéficiait en permanence de l'effet du sort *pattes d'araignée*.

Réduction des dégâts (Sur). Le vampire bénéficie d'une réduction des dégâts de (10/argent et magie). Pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires, ses armes naturelles sont considérées comme des armes magiques.

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext). Le vampire bénéficie d'une résistance de +4 au renvoi des morts-vivants.

Résistances (Ext). Il possède une résistance de 10 points à l'électricité et au froid.

Transformation (Sur). Un vampire peut se transformer en chauve-souris, chauve-souris sanguinaire, loup ou loup sanguinaire, ce qui lui coûte une action simple. Ce pouvoir est similaire au sort *métamorphose* (niveau 12 de lanceur de sorts), si ce n'est que le vampire ne regagne pas de points de vie ne peut pas prendre d'autres formes que celles mentionnées ci-dessus. Une fois transformé, le vampire perd son attaque naturelle de coup et son pouvoir de domination, mais il acquiert les armes naturelles et attaques spéciales extraordinaires de sa nouvelle forme. Il conserve son apparence jusqu'à ce qu'il décide d'en changer ou jusqu'au lever du soleil. (Si la créature de base n'est pas terrestre, ce pouvoir peut proposer d'autres formes.)

Jets de sauvegarde. Comme la créature de base.

Caractéristiques. Ajoutez les bonus suivants aux caractéristiques de la créature de base : For +6, Dex +4, Int +2, Sag +2, Cha +4. Comme tous les morts-vivants, le vampire n'a pas de valeur de Constitution.

Compétences. Le vampire bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Bluff, Déplacement silencieux, Détection, Discréption, Fouille, Perception auditive et Psychologie. Sinon, comme la créature de base.

Dons. Le vampire acquiert automatiquement les dons suivants, si la créature de base ne les a pas déjà (et si elle remplit les conditions préalables) : Attaques réflexes, Esquive, Réflexes surhumains, Science de l'initiative et Vigilance.

Environnement. Quelconque, généralement identique à celui de la créature de base.

Organisation sociale. Solitaire, couple, groupe (3–5) ou bande (1–2 plus 2–5 vampiriens).

Facteur de puissance. Comme la créature de base +2.

Trésor. Normal (x2).

Alignement. Toujours mauvais.

Évolution possible. Par une classe de personnage.

Ajustement de niveau. Comme la créature de base +8.

Faiblesses du vampire

Malgré ses nombreux pouvoirs, le vampire possède certaines faiblesses.

Repousser un vampire. Le vampire ne supporte pas l'odeur de l'ail et n'entre jamais dans un lieu qui en est imprégné. De même, il recule devant les miroirs et les symboles sacrés, pour peu que ces derniers soient brandis avec conviction. À noter que ces objets l'empêchent juste de s'approcher ; ils ne lui font aucun mal. Il doit se tenir à 1,50 mètre au moins de la créature brandissant le miroir ou le symbole sacré et ne peut toucher ou porter une attaque de corps à corps contre celle-ci jusqu'au terme de la rencontre. On empêche un vampire de s'approcher au prix d'une action simple.

Le vampire ne peut pas traverser un cours d'eau à gué ou à la nage, mais il est possible de le lui faire franchir en le transportant dans son cercueil ou dans un bateau. Il ne peut pas entrer chez quelqu'un sans y avoir été invité par le propriétaire des lieux ou un membre de sa famille. Par contre, il peut pénétrer dans les lieux publics, qui sont par définition ouverts à tout le monde.

Tuer un vampire. Quand un vampire se retrouve à 0 point de vie ou moins, il est hors de combat, mais revient vite à la vie s'il peut rejoindre son cercueil (voir plus haut). Néanmoins, certaines actions permettent de le tuer. Tout vampire directement exposé aux rayons du soleil est instantanément désorienté : il n'a plus droit qu'à une action de mouvement ou d'attaque et est détruit à tout jamais lors du round suivant s'il ne parvient pas à se mettre à l'abri. De la même manière, plonger un vampire dans un cours d'eau lui fait perdre un tiers de ses points de vie par round et le détruit à la fin du troisième round.

Planter un pieu dans le cœur d'un vampire le tue également, mais il revient à la vie dès que le pieu est ôté, à moins que son corps n'ait été détruit au préalable. Après avoir planté leur pieu, les chasseurs de vampire ont l'habitude de trancher la tête du mort-vivant et de lui remplir la bouche d'hosties (ou de l'équivalent, selon leur religion).

Personnages vampires

Tous les vampires sont d'alignement mauvais, ce qui implique que certains personnages qui le deviennent perdent automatiquement tout ou partie de leurs aptitudes et pouvoirs de classe. De plus, certaines classes subissent des handicaps supplémentaires :

Ensorceleur ou magicien. Le personnage conserve ses aptitudes et pouvoirs de classe, mais s'il avait un familier autre qu'un rat ou une chauve-souris, il le perd aussitôt (le lien qui les unissait est rompu et le familier s'enfuit). Le personnage vampire peut appeler un autre familier, mais celui-ci doit impérativement être un rat ou une chauve-souris.

Prêtre. Le personnage perd le pouvoir de renvoyer les morts-vivants, mais gagne celui de les intimider. Cette faculté n'affecte pas le maître du PJ (le vampire qui l'a corrompu) ni les autres morts-vivants que celui-ci contrôle.

Les prêtres vampires ont accès à deux des domaines suivants : Chaos, Destruction, Duperie et Mal.

Vampirien

Mort-vivant de taille M

Dés de vie : 4d12+3 (29 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+2 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +2/+5

Attaque : poing (+5 corps à corps, 1d6+4 plus absorption d'énergie)

Attaque à outrance : poing (+5 corps à corps, 1d6+4 plus absorption d'énergie)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : absorption de sang, absorption d'énergie, domination

Particularités : état gazeux, guérison accélérée (2), mort-vivant, pattes d'araignée, réduction des dégâts (5/argent), résistance à l'électricité (10) et au froid (10), résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +1, Vol +5

Caractéristiques : For 16, Dex 14, Con —, Int 13, Sag 13, Cha 14

Compétences : Artisanat (une forme au choix) ou Profession (une au choix) +4, Bluff +6, Déplacement silencieux +10, Détection +11, Diplomatie +4, Discréption +10, Escalade +8, Fouille +8, Perception auditive +11, Psychologie +11, Saut +8

Dons : Réflexes surhumains (S), Robustesse, Science de l'initiative (S), Talent (Artisanat ou Profession), Vigilance (S)

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-5)

Facteur de puissance : 4

Trésor : normal

Alignement : toujours mauvais

Évolution possible : —

Ajustement de niveau : —

Le vampirien est un mort-vivant qui apparaît quand un vampire tue un mortel. Comme son créateur, il est lié à son cercueil et à la terre dans laquelle il a été enseveli.

Le vampirien a le même aspect que de son vivant, sauf que ses traits durcis lui donnent l'air d'un prédateur. Il parle le commun.

Combat

Le vampirien se sert de sa force inhumaine pour vaincre ses adversaires, en les martelant de ses poings ou en les projetant violemment contre les murs. Ses pouvoirs d'état gazeux et de vol lui permettent d'attaquer quand ses proies sont les plus vulnérables.

Absorption d'énergie (Sur). Toute créature vivante touchée par l'attaque de coup d'un vampirien acquiert 1 niveau négatif. Le jet de Vigueur nécessaire pour dissiper chaque niveau négatif s'accompagne d'un DD de 14. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Pour chaque niveau ainsi conféré, le vampirien gagne 5 points de vie temporaires.

Absorption de sang (Ext). Le vampirien peut boire le sang d'un être vivant en réussissant un test de lutte pour planter ses crocs dans sa gorge. S'il parvient à immobiliser son adversaire, il lui vole son fluide vital, ce qui se traduit par une diminution permanente de 1d4 points de Constitution par round. Chaque fois qu'il réussit cette attaque, il gagne 5 points de vie temporaires.

Domination (Sur). Le vampirien peut réduire à néant la volonté de sa proie en la regardant droit dans les yeux. L'utilisation de ce pouvoir est similaire à une attaque de regard, si ce n'est que le vampirien doit la décider (il lui en coûte une action simple, et seule la créature qu'il fixe est en danger, pas les autres). La cible doit réussir un jet de Volonté (DD 14) pour ne pas tomber instantanément sous la coupe du vampire, comme si elle était affectée par le sort *domination* (niveau 5 de lanceur de sorts). Ce pouvoir a une portée de 9 mètres. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

État gazeux (Sur). Le vampirien peut se transformer en brume à volonté, comme grâce à *état gazeux* (niveau 6 de lanceur de sorts ; action simple). Il peut rester dans cet état indéfiniment et bénéficie alors d'une vitesse de déplacement en vol de 6 mètres par round (manœuvrabilité parfaite).

Guérison accélérée (Ext). Le vampirien soigne 2 points de dégâts par round à condition qu'il lui reste au moins 1 point de vie. S'il tombe à 0 point de vie ou moins, il passe automatiquement en état gazeux et tente de s'enfuir. Il doit atteindre son cercueil dans les 2 heures qui suivent sous peine d'être irrémédiablement détruit (pendant ce

laps de temps, il peut parcourir jusqu'à 15 kilomètres). Une fois à l'abri dans son cercueil, il est sans défense. Il remonte à 1 point de vie après s'être reposé pendant 1 heure, après quoi il n'est plus sans défense et le processus de guérison accélérée reprend normalement (2 points de vie par round).

Pattes d'araignée (Ext). Le vampirien peut escalader les surfaces les plus abruptes comme s'il bénéficiait de l'effet du sort *pattes d'araignée*.

Compétences. Le vampirien bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Bluff, Déplacement silencieux, Détection, Discréption, Fouille, Perception auditive et Psychologie.

Faiblesses du vampirien

Le vampirien possède les mêmes faiblesses que le vampire. Reportez-vous à la description de ce dernier.

Vargouille

Extérieur (extraplanéaire, Mal) de taille P

Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : vol 9 m (bonne) (6 cases)

Classe d'armure : 12 (+1 taille, +1 Dex), contact 11, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +1/-3

Attaque : morsure (+3 corps à corps, 1d4 plus venin)

Attaque à outrance : morsure (+3 corps à corps, 1d4 plus venin)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : baiser, hurlement, venin

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +3, Vol +3

Caractéristiques : For 10, Dex 13, Con 12, Int 5, Sag 12, Cha 8

Compétences : Déplacement silencieux +5, Détection +5, Discréption +9, Intimidation +3, Perception auditive +5

Dons : Attaque en finesse

Environnement : un plan d'alignement mauvais

Organisation sociale : groupe (2-5) ou nuée (6-11)

Facteur de puissance : 2

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre mauvais

Évolution possible : 2-3 DV (taille P)

Ajustement de niveau : —

Une vargouille est légèrement plus grosse qu'une tête humaine. Elle fait 45 centimètres de haut, pour une envergure de 1,20 mètre. Elle pèse dans les 5 kilos.

Elle parle l'infernale.

Combat

La vargouille se bat en mordant ses adversaires, mais ce sont ses attaques spéciales qui la rendent particulièrement redoutable. Ses armes naturelles, ainsi que celles qu'elle manie, sont considérées comme des armes mauvaises pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Baiser (Sur). La vargouille peut embrasser une créature paralysée en réussissant une attaque de contact au corps à corps. La cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) si elle ne veut pas être victime d'une atroce transformation. Elle perd tous ses cheveux en 1d6 heures puis, 1d6 heures plus tard, ses oreilles se transforment en ailes de chauve-souris, des filaments poussent sur son crâne et son menton, et ses dents deviennent des crocs pointus. Au cours des 1d6 heures suivantes, elle subit une diminution permanente de 1 point d'Intelligence et de Charisme par heure (pour un minimum de 3). La transformation s'achève 1d6 heures après, par la séparation de la tête et du corps (lequel cesse aussitôt de vivre). La créature embrassée est devenue une vargouille.

La transformation est interrompue par la lumière du soleil ou un sort tel que *lumière du jour*, mais elle reprend dès la nuit tombée (ou dès que la luminosité diminue). *Guérison des maladies* est nécessaire pour soigner le malade. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +4.

Hurlement (Sur). Au lieu de mordre, la vargouille peut pousser un terrible hurlement affectant toutes les créatures distantes de 18 mètres ou moins. Si celles-ci la voient au moment où elles entendent son cri, elles doivent réussir un jet de Vigueur (DD 12) pour ne pas être paralysées de terreur pendant 2d4 round, ou jusqu'à ce que cette vargouille les attaque, s'en aille hors de portée ou sorte de leur champ de vision. Le monstre s'empresse d'aller embrasser les créatures paralysées (voir ci-dessus). Quiconque réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affecté par le hurlement de cette vargouille pendant 24 heures. Il s'agit d'un effet de terreur et

mental. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +1. Les autres vargouilles sont immunisées contre ce pouvoir.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 12) ; effet : les créatures empoisonnées ne peuvent pas récupérer les points de vie perdus par morsure quel que soit le moyen employé (naturel ou magique). *Neutralisation du poison et guérison suprême* annulent cet effet, tandis que *ralentissement du poison* permet les soins magiques (mais pas la récupération naturelle). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +1.

Vase

Les vases sont des créatures informes qui ne vivent que pour manger. Elles résident dans les souterrains, parcourant cavernes, ruines et donjons à la recherche de matière organique, morte ou vivante.

Combat

Les vases attaquent toutes les créatures qu'elles rencontrent. Elles le font en constituant un pseudopode qu'elles manient tel un gourdin ou en enveloppant leurs adversaires pour permettre à leurs sucs gastriques de les digérer.

Vision aveugle (Ext). Le corps entier des vases est un organe sensoriel rudimentaire, capable de repérer ses proies à l'odeur ou grâce aux vibrations qu'elles émettent (portée 18 mètres).

Cube gélatineux

Vase de taille TG

Dés de vie : 4d10+32 (54 pv)

Initiative : -5

Vitesse de déplacement : 4,50 m (3 cases)

Classe d'armure : 3 (-2 taille, -5 Dex), contact 3, pris au dépourvu 3

Attaque de base/lutte : +3/+11

Attaque : coup (+1 corps à corps, 1d6 plus 1d6 acide)

Attaque à outrance : coup (+1 corps à corps, 1d6 plus 1d6 acide)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : acide, enveloppement, paralysie

Particularités : immunité contre l'électricité, transparence, vase, vision aveugle (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf -4, Vig +9, Vol -4

Caractéristiques : For 10, Dex 1, Con 26, Int —, Sag 1, Cha 1

Compétences : —

Dons : —

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 3

Trésor : 1/10^e de pièces, 50 % de biens précieux (métaux ou en pierre uniquement), 50 % d'objets (métaux ou en pierre uniquement)

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 5–12 DV (taille TG), 13–24 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Le cube gélatineux est un monstre presque transparent qui erre lentement dans les donjons et les cavernes, absorbant déchets, charogne et créatures vivantes. Il ne digère que les matières organiques, les autres restant piégées et visibles à l'intérieur de son corps.

Un cube gélatineux typique fait 4,50 mètres d'arête et pèse environ 25 tonnes, mais il existe des spécimens bien plus imposants.

Combat

Le cube gélatineux se bat en se cognant violemment contre sa proie. Bien que capable de constituer un pseudopode pour donner des coups, il préfère envelopper ses proies.

Acide (Ext). L'acide sécrété par le cube gélatineux n'affecte pas la pierre ni les métaux.

Enveloppement (Ext). Le cube gélatineux avance lentement, mais cela ne l'empêche pas d'avaler une créature de taille G ou inférieure au prix d'une action simple. Il ne peut pas frapper au cours d'un round où il avale ses proies. S'il décide de se nourrir, il lui suffit d'avancer sur ses adversaires pour les absorber. Ceux-ci ont droit à une attaque d'opportunité, mais s'ils décident de la porter, ils perdent toute chance de s'écartier. S'ils n'attaquent pas, ils peuvent éviter le cube en réussissant un jet de Réflexes (DD 13). En cas de succès, ils sont simplement repoussés par le monstre (en arrière ou sur le côté, au choix). Les créatures enveloppées sont exposées chaque round à l'acide et à la paralysie. Elles se retrouvent piégées à l'intérieur du cube et l'on considère que ce dernier les a agrippées. Le DD de sauvegarde est lié à la Force et inclut un bonus racial de +1.

Paralysie (Ext). Le cube gélatineux secrète une substance visqueuse aux propriétés paralysantes. Toute créature touchée ou enveloppée par le monstre doit réussir un jet de Vigueur (DD 20) sous peine d'être paralysée pendant 3d6 rounds. Le cube peut envelopper automatiquement un adversaire paralysé. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Transparence (Ext). Le cube gélatineux est difficile à repérer, même quand la luminosité est bonne. Il faut réussir un test de Détection (DD 15) pour le remarquer. Quiconque se heurte à un cube qu'il n'a pas vu se retrouve automatiquement enveloppé.

Gelée ocre

Vase de taille G

Dés de vie : 6d10+36 (69 pv)

Initiative : -5

Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), escalade 3 m

Classe d'armure : 4 (-1 taille, -5 Dex), contact 4, pris au dépourvu 4

Attaque de base/lutte : +4/+10

Attaque : coup (+5 corps à corps, 2d4+3 plus 1d4 acide)

Attaque à outrance : coup (+5 corps à corps, 2d4+3 plus 1d4 acide)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : acide, constriction (2d4+3 plus 1d4 acide), étreinte

Particularités : division, vase, vision aveugle (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf -3, Vig +8, Vol -3

Caractéristiques : For 15, Dex 1, Con 22, Int —, Sag 1, Cha 1

Compétences : —

Dons : —

Environnement : marécages tempérés

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 7–9 DV (taille G), 10–18 DV (taille TG)

Ajustement de niveau : —

D'un diamètre de 4,50 mètres pour une épaisseur de 15 centimètres environ, elle peut se compresser pour se glisser dans des ouvertures de 2,5 centimètres de large seulement. Un spécimen moyen pèse 3,2 tonnes.

Combat

La gelée ocre tente d'envelopper sa proie pour la broyer.

Acide (Ext). L'acide sécrété par la gelée ocre n'attaque que la chair. Tous les coups portés par ce monstre (ce qui inclut l'attaque de constriction) s'accompagnent des dégâts infligés par l'acide.

Constriction (Ext). Chaque fois qu'elle remporte un test de lutte, la gelée ocre inflige à son adversaire les dégâts correspondant à son attaque et à l'acide.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la gelée ocre doit réussir une attaque de coup. Ensuite, elle peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle parvient à assurer sa prise, elle peut utiliser son pouvoir de constriction.

Division (Ext). Attaques électriques et coups portés par les armes n'infligent pas le moindre dégât à la gelée ocre. Au contraire, chaque fois qu'elle est prise pour cible par une telle attaque, la vase se divise en deux créatures identiques, qui ont chacune la moitié des points de vie de l'original (en arrondissant à l'entier inférieur). Une gelée ocre n'ayant plus que 10 points de vie ou moins ne peut plus se diviser et meurt si elle tombe à 0 pv.

Compétence. La gelée ocre bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Elle peut toujours faire 10 à ce type de test, même si elle est pressée ou menacée.

Pouding noir

Vase de taille TG

Dés de vie : 10d10+60 (115 pv)

Initiative : -5

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), escalade 6 m

Classe d'armure : 3 (-2 taille, -5 Dex), contact 3, pris au dépourvu 3

Attaque de base/lutte : +7/+18

Attaque : coup (+8 corps à corps, 2d6+4 plus 2d6 acide)

Attaque à outrance : coup (+8 corps à corps, 2d6+4 plus 2d6 acide)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : acide, constriction (2d6+4 plus 2d6 acide),

Particularités : division, vase, vision aveugle (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf -2, Vig +9, Vol -2

Caractéristiques : For 17, Dex 1, Con 22, Int —, Sag 1, Cha 1

Compétences : Escalade +11

Dons : —

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 7

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 11–15 DV (taille TG), 16–30 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Il mesure en moyenne 4,50 mètres de large pour une épaisseur de 60 centimètres. Il pèse dans les 9 tonnes.

Combat

Le pouding noir attaque en se saisissant de sa proie et en la serrant.

Acide (Ext). L'acide sécrété par le pouding noir dissout rapidement la chair et le métal, mais n'affecte pas la pierre. Tous les coups portés par ce monstre (ce qui inclut l'attaque de constriction) s'accompagnent des dégâts dus à l'acide. Armure et vêtements sont dissous et deviennent inutiles immédiatement, sauf s'ils réussissent un jet de Réflexes (DD 21). Toute arme en bois ou en métal frappant le pouding noir est dissoute si elle ne réussit pas un jet de Réflexes (DD 21). Les DD de sauvegarde sont liés à la Constitution.

De plus, l'acide inflige, chaque round, 21 points de dégâts aux objets métalliques ou en bois avec lesquels il est en contact. Toutefois, la vase doit rester en contact avec l'objet pendant 1 round entier pour infliger ces dégâts.

Constriction (Ext). Chaque fois qu'il remporte un test de lutte, le pouding noir inflige à son adversaire les dégâts correspondant à son attaque et à l'acide. Les vêtements et l'armure de sa victime subissent un malus de -4 aux jets de Réflexes contre l'acide.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le pouding noir doit réussir une attaque de coup. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il parvient à assurer sa prise et peut utiliser son pouvoir de constriction.

Division (Ext). Les armes tranchantes et perforantes n'infligent aucun dégât au pouding noir. Au contraire, à chaque coup porté, le pouding se divise en deux créatures identiques ayant chacune la moitié des points de vie de l'original (en arrondissant à l'entier inférieur). Un pouding noir n'ayant plus que 10 points de vie ou moins ne peut plus se diviser et meurt s'il tombe à 0 pv.

Vase grise

Vase de taille M

Dés de vie : 3d10+15 (31 pv)

Initiative : -5

Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases)

Classe d'armure : 5 (-5 Dex), contact 5, pris au dépourvu 5

Attaque de base/lutte : +2/+3

Attaque : coup (+3 corps à corps, 1d6+1 plus 1d6 acide)

Attaque à outrance : coup (+3 corps à corps, 1d6+1 plus 1d6 acide)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : acide, constriction (1d6+1 plus 1d6 acide), étreinte

Particularités : immunité contre le feu et le froid, transparence, vase, vision aveugle (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf -4, Vig +6, Vol -4

Caractéristiques : For 12, Dex 1, Con 21, Int —, Sag 1, Cha 1

Compétences : —

Dons : —

Environnement : marécages froids

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 4

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 4–6 DV (taille M), 7–9 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

La vase grise peut faire jusqu'à 3 mètres de diamètre pour une épaisseur maximale de 15 centimètres. Un spécimen moyen pèse 350 kilos.

Combat

La vase grise redresse une partie de son corps et se détend tel un cobra pour frapper ses adversaires.

Acide (Ext). L'acide sécrété par cette vase dissout rapidement la chair et le métal, mais n'affecte pas la pierre. Tous les coups portés par ce monstre (ce qui inclut l'attaque de constriction) s'accompagnent des dégâts dus à l'acide. Armure et vêtements sont dissous et deviennent inutiles immédiatement, sauf s'ils réussissent un jet de Réflexes (DD 16). Toute arme en bois ou en métal frappant le pouding noir est dissoute si elle ne réussit pas un jet de Réflexes (DD 16). Les DD de sauvegarde sont liés à la Constitution.

De plus, l'acide inflige, chaque round, 16 points de dégâts aux objets métalliques ou en bois avec lesquels il est en contact. Toutefois, la vase doit rester en contact avec l'objet pendant 1 round entier pour infliger ces dégâts.

Constriction (Ext). Chaque fois qu'elle remporte un test de lutte, la vase grise inflige à son adversaire les dégâts correspondant à son attaque et à l'acide. Les vêtements et l'armure de sa victime subissent un malus de -4 aux jets de Réflexes contre l'acide.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la vase grise doit réussir une attaque de coup. Ensuite, elle peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle parvient à assurer sa prise et peut utiliser son pouvoir de constriction.

Transparence (Ext). La vase grise est difficile à repérer, même quand la luminosité est bonne. Il faut réussir un test de Détection (DD 15) pour la remarquer. Quiconque se heurte à une vase grise qu'il n'a pas vue est automatiquement frappé et sujet aux dégâts d'acide.

Ver des glaces

Créature magique (froid) de taille TG

Dés de vie : 14d10+70 (147 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), creusement 3 m

Classe d'armure : 18 (-2 taille, +10 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +14/+30

Attaque : morsure (+21 corps à corps, 2d8+12 et 1d8 de froid)

Attaque à outrance : morsure (+21 corps à corps, 2d8+12 et 1d8 de froid)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : froid, souffle, stridulation

Particularités : immunité contre le froid, spasmes d'agonie, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +14, Vol +6

Caractéristiques : For 26, Dex 10, Con 20, Int 2, Sag 11, Cha 11

Compétences : Détection +5, Discréption +3*, Perception auditive +5

Dons : Arme de prédilection (morsure), Arme naturelle supérieure (morsure), Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer

Environnement : plaines froides

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 12

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 15–21 DV (taille TG), 22–42 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Le ver des glaces ne peut pas creuser à travers la pierre, mais il traverse la glace et la terre gelée. Lorsqu'il creuse dans un matériau solide, il laisse derrière lui un tunnel praticable de 1,50 mètre de diamètre.

Un ver des glaces mesure 12 mètres de long et 1,50 mètre de diamètre. Il pèse environ 4 tonnes.

Combat

Le ver des glaces se cache sous la neige jusqu'à ce que des proies arrivent à proximité. Il ouvre les hostilités en stridulant, puis attaque les créatures étourdies à l'aide de ses mandibules.

Froid (Ext). Le corps du ver des glaces génère un froid intense, qui se traduit par 1d8 points de dégâts supplémentaires chaque fois qu'il réussit une attaque de morsure. Les créatures qui le combattent à mains nues ou à l'aide d'armes naturelles subissent également 1d8 points de dégâts de froid chaque fois qu'elles le frappent.

Souffle (Sur). Cône de froid, 9 mètres de long, 1 fois par heure ; dégâts 15d6 de froid, jet de Réflexes DD 22 pour demi-dégâts. Les adversaires figés par les stridulations du ver n'ont pas droit au moindre jet de sauvegarde.

Stridulation (Sur). Le ver des glaces peut émettre un son étrange qui fige celui qui l'entend. C'est un effet de son et mental, de type coercition, qui affecte toutes les créatures (autres que des vers des glaces) comprises dans un rayon de 30 mètres de rayon. Ces dernières doivent réussir un jet de Volonté (DD 17) pour ne pas être étourdis tant que le ver émet ce bruit, même si elles sont attaquées. Elles ont droit à un nouveau jet de sauvegarde chaque fois qu'on les attaque ou si elles sont violemment secouées (action complexe). Lorsqu'une créature a réussi un jet de sauvegarde contre cette attaque (pas nécessairement le premier), elle n'est plus affectée par les stridulations de ce ver des glaces pendant une journée entière. Cet effet est produit au niveau 14 de lanceur de sort. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Spasmes d'agonie (Ext). Lorsqu'on le tue, le ver se transforme aussitôt en glace et explose. Cette explosion inflige 12d6 points de dégâts de froid et 8d6 points de dégâts perforants à toutes les créatures distantes de 30 mètres ou moins (jet de Réflexes DD 22 pour demi-dégâts). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. * La couleur du ver des glaces et sa tendance à se cacher sous la neige lui confèrent un bonus racial de +10 aux tests de Discréption dans son environnement naturel.

Ver pourpre

Créature magique de taille Gig

Dés de vie : 16d10+112 (200 pv)

Initiative : -2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), creusement 6 m, nage 3 m

Classe d'armure : 19 (-4 taille, -2 Dex, +15 naturelle), contact 4, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +16/+40

Attaque : morsure (+25 corps à corps, 2d8+12)

Attaque à outrance : morsure (+25 corps à corps, 2d8+12) et dard (+20 corps à corps, 2d6+6 plus venin)

Espace occupé/allonge : 6 m/4,50 m

Attaques spéciales : engloutissement, étreinte, venin

Particularités : perception des vibrations (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +17, Vol +4

Caractéristiques : For 35, Dex 6, Con 25, Int 1, Sag 8, Cha 8

Compétences : Natation +20, Perception auditive +18

Dons : Arme de prédilection (dard), Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Science de la bousculade

Environnement : souterrains

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 12

Trésor : pas de pièces, 50 % de biens précieux (pierre et gemmes uniquement), pas d'objets

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 16–32 DV (taille Gig), 33–48 DV (taille C)

Ajustement de niveau : —

À l'âge adulte, le ver pourpre mesure 24 mètres de long, pour un diamètre de 1,50 mètre et un poids avoisinant les 20 tonnes. L'extrémité de sa queue s'orne d'un dard venimeux.

Combat

En cas de combat, le ver pourpre a tendance à se lover, auquel cas il occupe une zone circulaire de près de 6 mètres de diamètre. Cela fait, il pique et mord quiconque approche de lui.

Engloutissement (Ext). Le ver pourpre peut avaler un adversaire de taille G ou moins qu'il a agrippé en remportant un test de lutte. Chaque round, la créature avalée subit 2d8+12 points de dégâts contondants, plus 8 points d'acide dus aux sucs gastriques. Il est possible de se libérer, en infligeant un total de 25 points de dégâts à l'estomac du ver (CA 17) à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux du ver pourpre se contractent aussitôt pour fermer le trou, et un autre PJ avalé doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir.

L'estomac du ver pourpre peut contenir 2 créatures de taille G, 8 de taille M, 32 de taille P, 128 de taille TP ou 512 de taille Min ou inférieure.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le ver pourpre doit réussir une attaque de morsure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il parvient à assurer sa prise et peut tenter d'engloutir sa victime.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 25) ; effet initial : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. Le ver pourpre bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 aux tests de Natation, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

Wiverne

Dragon de taille G

Dés de vie : 7d12+14 (59 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 18 m (médiocre)

Classe d'armure : 18 (-1 taille, +1 Dex, +8 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +7/+15

Attaque : dard (+10 corps à corps, 1d6+4 plus venin) ; griffes (+10 corps à corps, 2d6+4) ; ou morsure (+10 corps à corps, 2d8+4)

Attaque à outrance : dard (+10 corps à corps, 1d6+4 plus venin), morsure (+8 corps à corps, 2d8+4), 2 ailes (+8 corps à corps, 1d8+2) et 2 griffes (+8 corps à corps, 2d6+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : étreinte, venin

Particularités : immunité contre le *sommeil* et la paralysie, odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +7, Vol +6

Caractéristiques : For 19, Dex 12, Con 15, Int 6, Sag 12, Cha 9

Compétences : Déplacement silencieux +11, Détection +16, Discrétion +7, Perception auditive +13

Dons : Attaque en vol, Attaque spéciale renforcée (venin), Attaques multiples (S), Vigilance

Environnement : collines chaudes

Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3–6)

Facteur de puissance : 6

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 8–10 DV (taille TG), 11–21 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Cette lointaine cousine du dragon véritable est un grand reptile volant à la queue pourvue d'un dard venimeux. Longue de près de 4,50 mètres, la wiverne a le corps gris à brun sombre. La moitié de sa longueur est constituée de sa queue. Son envergure est d'environ 6 mètres.

Elle parle le draconien, mais elle se contente d'émettre un siflement particulièrement audible ou un grognement issu du fond de la gorge, à la manière de l'alligator mâle.

Combat

La bêtise de la wiverne n'a d'égal que son agressivité : elle attaque systématiquement toute créature qui a l'air moins puissante qu'elle. Pour ce faire, elle fond sur sa proie, qu'elle tente de capturer entre ses griffes pour l'emporter dans les airs et la piquer jusqu'à ce que mort s'ensuive.

La wiverne ne peut combattre à l'aide de ses griffes que lorsqu'elle effectue une attaque en vol.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la wiverne doit toucher à l'aide de ses griffes. Ensuite, elle peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle parvient à assurer sa prise et commence à piquer sa victime.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 17) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Con. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. La wiverne bénéficie d'un bonus racial de +3 aux tests de Détection.

Worg

Créature magique de taille M

Dés de vie : 4d10+8 (30 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 14 (+2 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +4/+7

Attaque : morsure (+7 corps à corps, 1d6+4)

Attaque à outrance : morsure (+7 corps à corps, 1d6+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : croc-en-jambe

Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +6, Vol +3

Caractéristiques : For 17, Dex 15, Con 15, Int 6, Sag 14, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +6, Discrétion +4, Perception auditive +6, Survie +2*

Dons : Pistage, Vigilance

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : solitaire, couple ou meute (6–11)

Facteur de puissance : 2

Trésor : 1/10^e de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets

Alignement : généralement neutre mauvais

Évolution possible : 5–6 DV (taille M), 7–12 DV (taille G)

Ajustement de niveau : +1 (compagnon d'armes)

Un worg typique a une fourrure noire ou grise. Il fait généralement 1,50 mètre de long, pour 90 centimètres au garrot. Il pèse 150 kilos.

Plus intelligents que leurs cousins, les worgs parlent leur propre langue. Quelques-uns parlent aussi le commun et le gobelin.

Combat

Un worg solitaire chasse presque exclusivement les proies plus petites que lui, tandis que les couples attaquent des créatures plus imposantes. Dans les deux cas, les worgs frappent le plus rapidement possible et se replient aussitôt, renouvelant la manœuvre jusqu'à épuisement de leur victime. Une meute s'en prend généralement aux proies importantes. Chaque worg attaque à tour de rôle, fatiguant l'adversaire jusqu'à l'assaut final. Si les worgs sont impatients ou beaucoup plus nombreux que leurs ennemis, il leur arrive de se jeter sur eux en masse pour en finir au plus vite.

Croc-en-jambe (Ext). Un worg parvenant à mordre sa proie peut tenter de la faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en-jambe (modificateur de +3 au test). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact de sa part ; elle ne l'expose pas non plus à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire un croc-en-jambe au worg.

Compétences. Le worg bénéficie d'un bonus racial de +1 aux tests de Déplacement silencieux, Détection et Perception auditive, d'un bonus racial de +2 aux tests de Discrétion, ainsi que d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.

Xill

Extérieur (extraplanéaire) de taille M

Dés de vie : 5d8+10 (32 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 20 (+3 Dex, +7 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +5/+7

Attaque : épée courte (+7 corps à corps, 1d6+2/19–20) ; ou griffes (+7 corps à corps, 1d4+2) ; ou arc long (+8 distance, 1d8/x3)

Attaque à outrance : 2 épées courtes (+5 corps à corps, 1d6+2/19–20) et 2 griffes (+5 corps à corps, 1d4+1) ; ou 4 griffes (+5 corps à corps, 1d4+2, 1d4+1) ; ou 2 arcs longs (+4 distance, 1d8/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : étreinte, implantation, paralysie

Particularités : passage entre les plans, résistance à la magie (21), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +6, Vol +5

Caractéristiques : For 15, Dex 16, Con 15, Int 12, Sag 12, Cha 11

Compétences : Acrobaties +11, Déplacement silencieux +11, Détection +9, Diplomatie +2, Équilibre +13, Escalade +10, Évasion +11, Intimidation +8, Maîtrise des cordes +3 (+5 pour ligoter), Perception auditive +9, Psychologie +8

Dons : Attaques multiples (S), Combat à plusieurs armes, Science de l'initiative

Environnement : plan Éthétré

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2–5)

Facteur de puissance : 6

Trésor : normal

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 6–8 DV (taille M), 9–15 DV (taille G)

Ajustement de niveau : +4

Il mesure entre 1,20 mètre et 1,50 mètre de haut, pour un poids de 50 kilos.
Le xill parle l'inféral.

Combat

Le xill est capable d'attaquer à l'aide de ses quatre bras sans subir le moindre malus, ce qui en fait un adversaire particulièrement redoutable. Quand il est civilisé, il se bat avec des armes, mais garde toutefois deux bras libres pour pouvoir étreindre.

Le plus souvent, il attend le passage de ses proies dans le plan Éthéré, puis les attaque par surprise en utilisant son pouvoir de passage entre les plans. Il utilise pleinement sa compétence Acrobaties au combat. Quand plusieurs xills attaquent ensemble, un ou deux ciblent les ennemis les plus puissants puis se mettent en position défensive grâce à cette compétence, tandis que les autres manœuvrent de manière à prendre l'avantage.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le xill doit réussir une attaque de griffes. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Il bénéficie d'un bonus de +2 au test de lutte opposé pour chaque attaque de griffes réussie. S'il remporte le test de lutte et parvient à maintenir sa prise au round suivant, il mord alors automatiquement sa victime. La morsure n'inflige aucun dégât, mais injecte un venin paralysant.

Implantation (Ext). Le xill pond ses œufs dans le corps des créatures qu'il a paralysées. Les jeunes émergent 90 jours plus tard, après avoir dévoré l'hôte de l'intérieur. *Guérison des maladies* détruit l'œuf, tout comme un test de Premiers secours réussi (DD 25). En cas d'échec au test de Premiers secours, il est possible de recommencer, mais chaque tentative (couronnée de succès ou non) inflige 1d4 points de dégâts au blessé.

Paralysie (Ext). Toute créature mordue par un xill doit réussir un jet de Vigueur (DD 14) pour ne pas être paralysée pendant 1d4 heures. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Passage entre les plans (Sur). Le xill aime passer d'un plan à l'autre pour surprendre ses proies en apparaissant brusquement à côté d'elles. Une action de mouvement lui suffit pour faire la traversée du plan Éthéré au plan Matériel, mais il a besoin de 2 rounds complets pour repartir dans l'autre sens. Pendant ce temps, il reste immobile et disparaît lentement, ce qui le rend de plus en plus difficile à toucher : ses adversaires ont 20 % de chances de le rater lors du premier round, et 50 % de chances durant le second. Il peut passer d'un plan à un autre avec une créature consentante ou sans défense.

Personnages xills

Un groupe de xills civilisés est souvent dirigé par un prêtre, lequel a accès à deux des domaines suivants : Force, Loi, Mal, Voyage.

Xorn

	Petit xorn	Xorn de taille moyenne	Grand xorn
Dés de vie :	3d8+9 (22 pv)	7d8+17 (48 pv)	15d8+63 (130 pv)
Initiative :	+0	+0	+0
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases), creusement 6 m	6 m (4 cases), creusement 6 m	6 m (4 cases), creusement 6 m
Classe d'armure :	23 (+1 taille, +12 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 23	24 (+14 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 24	25 (-1 taille, +16 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 25
Attaque de base/lutte :	+3/+1	+7/+11	+15/+26
Attaque :	morsure (+6 corps à corps, 2d8+2)	morsure (+10 corps à corps, 4d6+3)	morsure (+21 corps à corps, 4d8+7)
Attaque à outrance:	morsure (+6 corps à corps, 2d8+2) et 3 griffes (+4 corps à corps, 1d3+1)	morsure (+10 corps à corps, 4d6+3) et 3 griffes (+8 corps à corps, 1d4+1)	morsure (+21 corps à corps, 4d8+7) et 3 griffes (+19 corps à corps, 1d6+3)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m	3 m/3 m
Attaques spéciales :	—	—	—
Particularités :	creusement, immunités contre le feu et le froid,	creusement, immunités contre le feu et le froid,	creusement, immunités contre le feu et le froid, perception

Jets de sauvegarde :	perception des vibrations (18 m), réduction des dégâts (5/contondant), résistance à l'électricité(10), vision à 360°,vision dans le noir (18 m)	perception des vibrations (18 m), réduction des dégâts (5/contondant), résistance à l'électricité(10), vision à 360°,vision dans le noir (18 m)	des vibrations (18 m), réduction des dégâts (5/contondant), résistance à l'électricité(10), vision à 360°,vision dans le noir (18 m)
Caractéristiques :	For 15, Dex 10, Con 15, Int 10, Sag 11, Cha 10	For 17, Dex 10, Con 15, Int 10, Sag 11, Cha 10	For 25, Dex 10, Con 19, Int 10, Sag 11, Cha 10
Compétences :	Connaissances (exploration souterraine)+6, Déplacement silencieux +3, Détection +8, Discréption +10, Fouille +6, Intimidation +3, Perception auditive +6, Survie +6 (+8 pour suivre une piste ou sous terre)	Connaissances (exploration souterraine)+10, Déplacement silencieux +10, Détection +10, Discréption +10, Fouille +10, Intimidation +10, Perception auditive +10, Survie +10 (+12 pour suivre une piste ou sous terre)	Connaissances (exploration souterraine)+18, Déplacement silencieux +18, Détection +22, Discréption +14, Fouille +22, Intimidation +18, Perception auditive +18, Survie +18 (+20 pour suivre une piste ou sous terre)
Dons :	Attaques multiples, Robustesse	Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement (S), Robustesse	Attaque en puissance, Attaques multiples, Coup fabuleux, Enchaînement (S), Robustesse, Science de la bousculade, Succession d'enchaînements
Environnement :	plan élémentaire de la Terre solitaire, paire ou groupe (3–5)	plan élémentaire de la Terre solitaire, paire ou groupe (3–5)	plan élémentaire de la Terre solitaire, paire ou groupe (6–11)
Organisation sociale :	3	6	8
Facteur de puissance :	aucun	aucun	aucun
Trésor :	généralement neutre	généralement neutre	généralement neutre
Alignement :	4–6 DV (taille P)	8–14 DV (taille M)	16–21 DV (taille G), 22–45 DV (taille TG)
Évolution possible :	—	—	—
Ajustement de niveau :	—	—	—

Un petit xorn fait 90 centimètres de haut et de large, pour un poids de 60 kilos. Un xorn moyen mesure 1,50 mètre de haut et de large et pèse 300 kilos. Enfin, un grand xorn fait près de 2,40 mètres de haut et de large, pour un poids avoisinant les 4,5 tonnes.

Le xorn parle le terreux et le commun.

Combat

Le xorn n'attaque les êtres vivants que pour se protéger ou défendre ce qui lui appartient, car il est incapable de manger de la viande. Il ne s'intéresse pas aux créatures du plan Matériel, exception faite de celles qui transportent une quantité conséquente de métaux ou minéraux précieux, substances dont il se nourrit et qu'il sent à 6 mètres de distance. Il peut se montrer particulièrement agressif quand il a faim, surtout dans le plan Matériel (où il éprouve davantage de difficultés à se nourrir que dans son plan d'origine).

Sa tactique favorite consiste à attendre juste sous le sol qu'une créature passe au-dessus de lui, puis jaillir. Lorsqu'ils sont plusieurs, les xorns envoient souvent l'un des leurs négocier tandis que les autres se positionnent de manière à déclencher une attaque surprise.

Creusement (Ext). Le xorn se déplace dans la pierre, la terre, le sable et tous les types de sol (exception faite du métal) avec autant d'aisance qu'un poisson dans l'eau. Il traverse ces matières sans générer d'ondes de choc ni laisser de galeries derrière lui. Si le sort *glissement de terrain* est lancé à l'endroit où le xorn se trouve, celui-ci a droit à un jet de Vigueur (DD 15). S'il le rate, il est repoussé en arrière de 9 mètres et se retrouve étourdi pendant 1 round.

Vision à 360° (Ext). La disposition de ses trois yeux lui permet de voir dans toutes les directions à la fois, ce qui se traduit par un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Fouille. Il est impossible de le prendre en tenaille.

Yrthak

Créature magique de taille TG

Dés de vie : 12d10+36 (102 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 18 m (moyenne)

Classe d'armure : 18 (-2 taille, +2 Dex, +8 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +12/+25

Attaque : morsure (+15 corps à corps, 2d8+5) ; ou rayon sonique (+12 contact à distance, 6d6)

Attaque à outrance : morsure (+15 corps à corps, 2d8+5) et 2 griffes (+13 corps à corps, 1d6+2) ; ou rayon sonique (+12 contact à distance, 6d6)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : explosion, rayon sonique

Particularités : immunités, vision aveugle (36 m), vulnérabilité aux attaques soniques

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +11, Vol +5

Caractéristiques : For 20, Dex 14, Con 17, Int 7, Sag 13, Cha 11

Compétences : Déplacement silencieux +10, Perception auditive +12

Dons : Attaque en vol, Attaques multiples, Capture, Endurance, Science de l'initiative

Environnement : montagnes tempérées

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-4)

Facteur de puissance : 9

Trésor : aucun

Alignement : souvent neutre

Évolution possible : 13-16 DV (taille TG), 17-36 DV (taille Gig)

Ajustement de niveau : —

Ce reptile est aveugle. Il perçoit les sons et les mouvements grâce à un étrange organe situé sur sa longue langue. Une corne jaillissant au centre de son front peut émettre des rayons sonores extrêmement concentrés. Il est de couleur vert-jaune, les ailes et l'aileron étant plus jaunes, et la tête et l'avant du corps plus verts. Ses dents sont uniformément jaunes.

L'yrthak fait 6 mètres de long environ, son envergure est de 12 mètres et il pèse dans les 2,5 tonnes.

Malgré son intelligence, il est incapable de parler.

Combat

L'yrthak préfère combattre depuis les airs, en bombardant le sol d'attaques soniques et en capturant ses adversaires pour les lâcher à haute altitude (après quoi il se pose pour dévorer ce qu'il en reste).

Explosion (Sur). L'yrthak peut également produire une violente explosion en tirant son rayon sur le sol, un gros rocher ou un mur de pierre. Dans ce cas, les fragments de roche projetés en tous sens infligent 2d6 points de dégâts perforants à toutes les créatures distantes de 3 mètres ou moins du point pris pour cible.

Cette attaque compte comme une utilisation normale du rayon sonique ; elle ne peut donc pas intervenir lors du round suivant une autre utilisation du rayon.

Rayon sonique (Sur). Tous les 2 rounds, l'yrthak peut générer suffisamment d'énergie sonore pour produire un rayon de 18 mètres de long. Il s'agit d'une attaque de contact à distance infligeant 6d6 points de dégâts à la créature prise pour cible.

Vision aveugle (Ext). L'yrthak parvient à repérer toutes les créatures se trouvant jusqu'à 36 mètres de lui. Au-delà de cette distance, on considère qu'il est aveugle. Il est naturellement immunisé contre les regards, l'effet visuel des sorts tels que les illusions et les autres attaques s'appuyant sur la vue.

Un yrthak assourdi devient du même coup aveugle ; on considère que toutes ses cibles bénéficient d'un camouflage total contre ses attaques.

Compétences. L'yrthak bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Perception auditive.

Zombi

Le zombi est un cadavre animé par magie noire. En raison de son absence d'intelligence, il ne peut obéir qu'aux instructions simplistes, comme par exemple « Tue quiconque pénètre dans cette pièce ».

Création d'un squelette

L'archétype acquis « zombi » peut être ajouté à n'importe quelle créature tangible (appelée ci-après la « créature de base »), pour peu qu'elle soit dotée d'un squelette et qu'il ne s'agisse pas d'un mort-vivant.

Taille et type. Le type de la créature devient mort-vivant. Il conserve tout sous-type qu'il possède déjà, sauf si celui-ci relève d'un alignement ou d'une espèce. Il n'acquiert pas le sous-type altéré. Sauf indication contraire, il conserve le profil et les pouvoirs spéciaux de la créature de base.

Dés de vie. Débarrassez-vous des dés de vie issus de niveaux de classe (mais gardez 1 DV minimum), doublez ceux qui restent et transformez-les en d12. Si la créature de base a plus de 10 dés de vie (sans compter ceux qui découlent de l'expérience), le sort *animation des morts* ne permet pas d'en faire un zombi.

Vitesse de déplacement. Si la créature de base vole, sa manœuvrabilité tombe à déplorable.

Classe d'armure. Le bonus d'armure naturelle augmente selon la taille du zombi.

Très petite ou inférieure	+0
Petite	+1
Moyenne	+2
Grande	+3
Très grande	+4
Gigantesque	+7
Colossale	+11

Attaque de base. Un zombi a un bonus de base à l'attaque égal à la moitié de ses dés de vie.

Attaques. Un zombi conserve les armes naturelles, attaques à l'aide d'armes et formations martiales de la créature de base. Il acquiert également une attaque de coup.

Dégâts. Les armes (naturelles ou non) infligent des dégâts normaux. Une attaque de coup inflige des dégâts selon la taille du zombi. (Si la créature de base disposait déjà d'une attaque de coup, utilisez les dégâts de celles du zombi s'ils sont plus élevés uniquement.)

Infime	1
Minuscule	1d2
Très petite	1d3
Petite	1d4
Moyenne	1d6
Grande	1d8
Très grande	2d6
Gigantesque	2d8
e	
Colossale	4d6

Attaques spéciales. Un zombi ne conserve aucune des attaques spéciales de la créature de base.

Particularités. Un zombi perd la plupart des particularités de la créature de base. Il conserve les particularités extraordinaires relevant d'attaques au corps à corps ou à distance. En outre, il gagne la suivante :

Limité à une seule action (Ext). Les zombis ont de mauvais réflexes et ne peuvent exécuter qu'une action de mouvement ou d'attaque par round. Il a donc le choix entre attaquer et se déplacer, et ne peut faire les deux que s'il charge.

Jets de sauvegarde. Bonus de base aux sauvegarde : Réf +1/3 DV, Vig +1/3 DV et Vol 1/2 DV + 2.

Caractéristiques. La Force d'un zombi augmente de +2, sa Dextérité baisse de -2, il n'a pas de valeurs de Constitution et d'Intelligence, sa Sagesse passe à 10 et son Charisme tombe à 1.

Compétences. Un zombi n'a pas de compétences.

Dons. Un zombi perd tous les dons de la créature de base et acquiert Robustesse.

Environnement. Quelconque et souterrains.

Organisation sociale. Quelconque.

Facteur de puissance. Selon les dés de vie, comme suit :

Dés de vie	Facteur de puissance
1/2	1/8
1	1/4
2	1/2
4	1
6	2
8–10	3
12–14	4
15–16	5
18–20	6

Trésor. Aucun.

Alignement. Toujours neutre mauvais

Évolution possible. Comme la créature de base, mais doublez les dés de vie (20 maximum), ou « — » si celle-ci évolue par une classe de personnage.

Ajustement de niveau. —.

Zombi kobold

Zombi homme du

Zombi troglodyte

	peuple humain	Mort-vivant de taille M	Mort-vivant de taille M
Dés de vie :	Mort-vivant de taille P	Mort-vivant de taille M	Mort-vivant de taille M
2d12+3 (16 pv)	2d12+3 (16 pv)	2d12+3 (16 pv)	4d12+3 (29 pv)
Initiative :	+0	-1	-2
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases ; ne peut pas courir)	9 m (6 cases ; ne peut pas courir)	9 m (6 cases ; ne peut pas courir)
Classe d'armure :	13 (+1 taille, +2 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13	11 (-1 Dex, +2 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 11	16 (-2 Dex, +8 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte :	+1/-4	+1/+2	+2/+3
Attaque :	lance (+1 corps à corps, 1d6-1/x3) ; ou coup (+1 corps à corps, 1d4-1) ; ou arbalète légère (+2 distance, 1d6/19-20)	coup (+2 corps à corps, 1d6+1) ; ou gourdin (+2 corps à corps, 1d6+1)	massue (+3 corps à corps, 1d10+1) ; ou morsure (+3 corps à corps, 1d4+1) ; ou coup (+3 corps à corps, 1d6+1) ; ou javeline (+0 distance, 1d6+1)
Attaque à outrance :	lance (+0 corps à corps, 1d6-1/x3) ; ou coup (+0 corps à corps, 1d4-1) ; ou arbalète légère (+1 distance, 1d6/19-20)	coup (+2 corps à corps, 1d6+1) ; ou gourdin (+2 corps à corps, 1d6+1)	massue (+3 corps à corps, 1d10+1) ; ou morsure (+3 corps à corps, 1d4+1) ; ou coup (+3 corps à corps, 1d6+1) ; ou javeline (+0 distance, 1d6+1)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	—	—	—
Particularités :	limité à une seule action, mort-vivant, réduction des dégâts (5/tranchant), vision dans le noir (18 m) Réf +0, Vig +0, Vol +3	limité à une seule action, mort-vivant, réduction des dégâts (5/tranchant), vision dans le noir (18 m) Réf -, Vig +0, Vol +3	limité à une seule action, mort-vivant, réduction des dégâts (5/tranchant), vision dans le noir (18 m) Réf -1, Vig +1, Vol +4
Jets de sauvegarde :	For 8, Dex 11, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1	For 12, Dex 8, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1	For 12, Dex 7, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1
Caractéristiques :	—	—	—
Compétences :	Robustesse	Robustesse	Robustesse
Dons :	forêts tempérées	quelconque	souterrains
Environnement :	quelconque	quelconque	quelconque
Organisation sociale :	—	—	—
Facteur de puissance :	1/2	1/2	1
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais
Évolution possible :	—	—	—
Ajustement de niveau :	—	—	—
Dés de vie :	Zombi gobelours Mort-vivant de taille M	Zombi ogre Mort-vivant de taille G	Zombi minotaure Mort-vivant de taille G
6d12+3 (42 pv)	8d12+3 (55 pv)	12d12+3 (81 pv)	12d12+3 (81 pv)
Initiative :	+0	-2	-1
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases ; ne peut pas courir)	12 m (8 cases ; ne peut pas courir)	9 m (6 cases ; ne peut pas courir)
Classe d'armure :	16 (+5 naturelle, +1 rondache en bois), contact 10, pris au dépourvu 16	15 (-1 taille, -2 Dex, +8 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 15	16 (-1 taille, -1 Dex, +8 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte :	+3/+6	+4/+14	+6/+15
Attaque :	morgenstern (+6 corps à	massue (+9 corps à corps,	grande hache (+10 corps à

Attaque à outrance :	corps, 1d8+3) ; ou coup (+6 corps à corps, 1d6+3) ; ou javeline (+3 distance, 1d6+2)	2d8+9) ; ou coup (+9 corps à corps, 1d8+9) ; ou javeline (+1 distance, 1d8+6)	corps, 3d6+7/x3) ; ou cornes (+10 corps à corps, 1d8+5) ; ou coup (+10 corps à corps, 1d8+5)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	3 m/3 m	3 m/3 m
Attaques spéciales :	—	—	—
Particularités :	limité à une seule action, mort-vivant, réduction des dégâts (5/tranchant), vision dans le noir (18 m)	limité à une seule action, mort-vivant, réduction des dégâts (5/tranchant), vision dans le noir (18 m)	limité à une seule action, mort-vivant, réduction des dégâts (5/tranchant), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +2, Vig +2, Vol +5	Réf +0, Vig +2, Vol +6	Réf +3, Vig +4, Vol +8
Caractéristiques :	For 17, Dex 10, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1	For 23, Dex 6, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1	For 21, Dex 8, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1
Compétences :	—	—	—
Dons :	Robustesse	Robustesse	Robustesse
Environnement :	montagnes tempérées quelconque	collines tempérées quelconque	souterrains quelconque
Organisation sociale :	—	—	—
Facteur de puissance :	2	3	4
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais
Évolution possible :	—	—	—
Ajustement de niveau :	—	—	—
Dés de vie :	Zombi wiverne Mort-vivant de taille G 14d12+3 (94 pv)	Zombi ravageur gris Mort-vivant de taille G 20d12+3 (133 pv)	Zombi ravageur gris Mort-vivant de taille G 20d12+3 (133 pv)
Initiative :	+0	-1	-1
Vitesse de déplacement :	6 m (4 cases ; ne peut pas courir), vol 18 m (médiocre)	9 m (6 cases ; ne peut pas courir)	9 m (6 cases ; ne peut pas courir)
Classe d'armure :	20 (-2 taille, +12 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 20	16 (-1 taille, -1 Dex, +8 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 16	16 (-1 taille, -1 Dex, +8 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte :	+7/+16	+10/+21	+10/+21
Attaque :	coup (+11 corps à corps, 2d6+7) ; ou griffes (+11 corps à corps, 2d6+5)	morsure (+16 corps à corps, 2d6+7) ; ou coup (+16 corps à corps, 1d8+10)	morsure (+16 corps à corps, 2d6+7) ; ou coup (+16 corps à corps, 1d8+10)
Attaque à outrance :	coup (+11 corps à corps, 2d6+7) ; ou griffes (+11 corps à corps, 2d6+5)	morsure (+16 corps à corps, 2d6+7) ; ou coup (+16 corps à corps, 1d8+10)	morsure (+16 corps à corps, 2d6+7) ; ou coup (+16 corps à corps, 1d8+10)
Espace occupé/allonge :	3 m/1,50 m	3 m/3 m	3 m/3 m
Attaques spéciales :	—	—	—
Particularités :	limité à une seule action, mort-vivant, réduction des dégâts (5/tranchant), vision dans le noir (18 m)	limité à une seule action, mort-vivant, réduction des dégâts (5/tranchant), vision dans le noir (18 m)	limité à une seule action, mort-vivant, réduction des dégâts (5/tranchant), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +4, Vig +4, Vol +9	Réf +5, Vig +6, Vol +12	Réf +5, Vig +6, Vol +12
Caractéristiques :	For 21, Dex 10, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1	For 25, Dex 8, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1	For 25, Dex 8, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1

Compétences :	—	—
Dons :	Robustesse	Robustesse
Environnement :	collines chaudes	marécages tempérés
Organisation sociale :	quelconque	quelconque
Facteur de puissance :	4	6
Trésor :	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais
Évolution possible :	16–20 DV (taille TG)	—
Ajustement de niveau :	—	—

Glossaire D&D

Manuel des Joueurs, Guide du Maître, Manuel des Monstres

(Air) = (Air) ; sous-type de monstre.
(Aquatic) = (aquatique) ; sous-type de monstre.
(Chaotic) = (Chaos) ; sous-type de monstre.
(Cold) = (froid) ; sous-type de monstre.
(D) = (T) ; magie (durée de sort).
(Earth) = (Terre) ; sous-type de monstre.
(Electricity) = (électricité) ; sous-type de monstre.
(Evil) = (Mal) ; sous-type de monstre.
(Fire) = (Feu) ; sous-type de monstre.
(Goblinoid) = (gobline) ; sous-type de monstre.
(Good) = (Bien) ; sous-type de monstre.
(harmless) = (inoffensif) ; magie (jets de sauvegarde de sort).
(Incorporeal) = (intangible) ; sous-type de monstre.
(Lawful) = (Loi) ; sous-type de monstre.
(object) = (objet) ; magie (jets de sauvegarde de sort).
(Reptilian) = (reptilien) ; sous-type de monstre.
(Water) = (Eau) ; sous-type de monstre.
0-level spell = sort du niveau 0 ; magie (général).
1st-level character = personnage de niveau 1 ; général.
1st-level spell = sort du 1er niveau ; magie (général).
-2 sword, cursed = épée maudite -2 ; objet magique (objet maudit).
2nd-level spell = sort du 2e niveau ; magie (général).
3rd-level spell = sort du 3e niveau ; magie (général).
4th-level spell = sort du 4e niveau ; magie (général).
5-foot step = pas de placement ; combat.
5th-level spell = sort du 5e niveau ; magie (général).
6th-level spell = sort du 6e niveau ; magie (général).
7th-level spell = sort du 7e niveau ; magie (général).
8th-level spell = sort du 8e niveau ; magie (général).
9th-level spell = sort du 9e niveau ; magie (général).
a thousand faces = mille visages ; aptitude de druide.
aasimar = aasimar (m) ; créature.
aberration = aberration ; monstre (type de monstre).
abilities = caractéristiques ; monstre (masque de présentation).
ability = caractéristique ; général.
ability check = jet de caractéristique ; type de jet.
ability damage = affaiblissement temporaire de caractéristique ; pouvoir spécial de monstre.
ability damaged = caractéristique temporairement affaiblie ; état préjudiciable ; cf. GdM83.
ability drain = diminution permanente de caractéristique ; pouvoir spécial de monstre.
ability drained = caractéristique diminuée ; état préjudiciable ; cf. GdM83.
Ability Focus = Pouvoir renforcé ; don.
ability increase = augmentation de caractéristique ; général.
ability modifier = modificateur de caractéristique ; type de modificateur.
ability score = valeur de caractéristique ; général.
ability score loss = affaiblissement ou diminution de caractéristique ; pouvoir spécial de monstre ; cf. GdM72 et MdM8.

Abj (abjurier) = Abj (abjurateur) ; classe de spécialiste.
Abjuration = Abjuration ; école de magie.
abjurier (Abj) = abjurateur (Abj) ; classe de spécialiste.
boleth = boleth (m) ; créature.
Aboleth = l'boleth / la langue boleth ; langue ; cf. boleth, MdM15.
absorbing shield = bouclier phagocyte (ou écu phagocyte) ; objet magique (bouclier spécial).
abundant step = pas chassé ; aptitude de moine.
Abyss = (les) Abysses ; plan d'existence.
Abyssal = l'abyssal / la langue abyssale ; langue.
abyssal dire rat = rat sanguinaire fiélon ; créature ; ERRATA: rat sanguinaire des Abysses dans MdM vf.1 / cf. MdM212.
AC = CA ; monstre (masque de présentation).
AC (Armor Class) = CA (classe d'armure) ; combat.
accelerated climbing = escalade rapide ; général ; cf. Escalade, MdJ70.
achaierai = achaïeraï (m) ; créature.
Acheron = Achéron ; plan d'existence.
acid = acide ; pouvoir spécial de monstre ; ex : ankheg, MdM22.
acid = acide ; équipement (objet ordinaire).
acid = acide ; registre de magie.
acid damage = dégâts d'acide ; type de dégâts.
acid fog = brume acide ; sort.
acid immunity = immunité contre l'acide ; pouvoir spécial de monstre ; ex : arrawak, MdM24.
acid resistance = résistance à l'acide ; pouvoir spécial de monstre ; ex : bodak, MdM29.
acid resistance = résistant(e) à l'acide ; objet magique (propriété spéciale d'armure/bouclier).
acid spray = jet d'acide ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: acide dans MdM vf.1 / (ex : sécréteur, MdM161).
acid sting = dard acide ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: acide dans MdM vf.1 / (ex : fourmi géante, MdM207/208).
acorn grenade = gland explosif ; sort ; NOTE: version alternative du sort germes de feu.
activate magic item = activer un objet magique ; combat (action magique).
actor = acteur ; type d'employé ; cf. GdM148.
adamantine = adamantium ; équipement (métal).
adamantine = adamantium ; équipement (métal).
adamantine battleaxe = hache d'armes en adamantium ; équipement (arme spéciale) ; cf. GdM191.
adamantine breastplate = cuirasse en adamantium ; équipement (armure spéciale) ; cf. GdM195.
adamantine dagger = dague en adamantium ; équipement (arme spéciale) ; cf. GdM189.
adamantine shield = bouclier en adamantium (ou écu en adamantium) ; équipement (bouclier spécial) ; cf. GdM195.
additional attack = attaque supplémentaire ; général.

Glossaire D&D

adept (Adp) = adepte (Ade) ; classe de personnage (PNJ).

adhesive = substance adhésive ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: bouclier adhésif dans MdM vf.1 / (ex : kuo-toa, MdM123/124).

Adp (adept) = Ade (adepte) ; classe de personnage (PNJ).

adult = adulte ; catégorie d'âge des dragons.

adulthood = âge adulte ; catégorie d'âge des PJ.

advancement = évolution possible ; monstre (masque de présentation) ; ERRATA : puissance possible dans le MdM vf.1.

agate = agate ; équipement (gemme).

age = âge ; général.

aging effects = effets du vieillissement ; général.

aid = aide ; sort.

aid another = aider quelqu'un ; combat (type d'attaque spéciale).

Air = Air ; domaine de prêtre.

air elemental = élémentaire de l'Air ; créature.

air mastery = maîtrise de l'Air ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: maîtrise du ciel dans MdM vf.1 / (ex : élémentaire de l'Air, MdM77/78).

air mephit = mephite aérien (m) ; créature.

air sucked out of room = air aspiré hors de la pièce ; donjon (type de piège) ; cf. GdM116.

air walk = marche dans les airs ; sort.

alarm = alarme ; sort.

alchemist = alchimiste ; type d'employé ; cf. GdM148.

alchemist's fire = feu grégeois ; équipement (objet ordinaire).

alchemist's lab = laboratoire d'alchimie ; équipement (objet ordinaire).

Alchemy = Alchimie ; compétence.

ale = bière ; équipement (boisson).

Alertness = Vigilance ; don.

alexandrite = alexandrite ; équipement (gemme).

alignment = alignement ; général.

alignment = alignement ; monstre (masque de présentation).

all-around vision = vision à 360° ; pouvoir spécial de monstre ; ex : tyranneuil, MdM180/181.

allip = allip (m) ; créature.

altar = autel ; donjon (type de décor) ; cf. GdM112.

alter self = modification d'apparence ; pouvoir spécial de monstre ; ex : doppelganger, MdM57/58.

alter self = modification d'apparence ; sort.

alternate form = transformation ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: métamorphose dans MdM vf.1 / (ex : arachnéa, MdM22).

altitude sickness = mal des montagnes ; général ; cf. GdM88.

amazing lock = excellent cadenas ; équipement (objet ordinaire).

amber = ambre ; équipement (gemme).

Ambidexterity = Ambidextrie ; don.

amethyst = améthyste ; équipement (gemme).

amorphous = créature informe ; pouvoir spécial de monstre ; ex : babélien, MdM26.

amphibious = amphibia ; pouvoir spécial de monstre ; ex : kuo-toa, MdM123/124.

amulet of health = amulette de Constitution ; objet magique (objet merveilleux).

amulet of inescapable detection = amulette de localisation ; objet magique (objet maudit).

amulet of natural armor = amulette d'armure naturelle ; objet magique (objet merveilleux).

amulet of proof against detection and location = amulette d'antidétection ; objet magique (objet merveilleux).

amulet of the planes = amulette des plans ; objet magique (objet merveilleux).

amulet of undead turning = amulette d'ascendant sur les morts-vivants ; objet magique (objet merveilleux).

analyze dweomer = analyse d'enchantement ; sort.

ancient = vénérable ; catégorie d'âge des dragons.

androosphinx = androosphinx (m) ; créature.

animal = animal ; monstre (type de monstre).

Animal = Faune ; domaine de prêtre.

animal companion = compagnon animal ; général.

animal companion = compagnon animal ; aptitude de druide.

Animal Empathy = Empathie avec les animaux ; compétence.

animal friendship = amitié avec les animaux ; sort.

animal growth = croissance animale ; sort.

animal messenger = messager animal ; sort.

animal shapes = métamorphose animale ; sort.

animal task = tour ; général ; cf. description Dressage, MdJ68.

animal telepathy = télépathie avec les animaux ; pouvoir spécial de monstre ; ex : avoral, MdM30/33.

animal tender/groom = palefrenier ; type d'employé ; cf. GdM148.

animal trance = hypnose des animaux ; sort.

animal trick = tour ; général ; cf. description Dressage, MdJ68.

animate dead = animation des morts ; sort.

animate objects = animation d'objets ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: animation d'objet dans MdM vf.1 / (ex : ravid, MdM155).

animate objects = animation d'objets ; sort.

animate rope = corde animée ; sort.

animate trees = animation d'arbres ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : sylvanien, MdM168).

animated = animé(e) ; objet magique (propriété spéciale de bouclier).

animated object = objet animé ; créature.

ankheg = ankheg (m) ; créature.

annis = annis (f) ; créature.

antennae = antenne ; monstre (type d'attaque) ; ex : oxydeur, MdM150.

antilife shell = coquille antivie ; sort.

antimagic = antimagie ; pouvoir spécial de monstre ; cf. GdM72.

antimagic cone = cône d'antimagie ; pouvoir spécial de monstre ; ex : tyranneuil, MdM180/181.

antimagic field = zone d'antimagie ; sort.

antimatter rifle = fusil à antimatière ; équipement (arme) ; cf. GdM164.

Glossaire D&D

antimatter rifle energy pack = recharge énergétique pour fusil à antimatière ; équipement (arme) ; cf. GdM164.

antipathy = aversion ; sort.

antiplant shell = coquille antiplantes ; sort.

antitoxin = antidote ; équipement (objet ordinaire).

ape = gorille ; créature.

ape, dire = gorille sanguinaire ; créature.

apothecary = apothicaire ; type d'employé ; cf. GdM148.

apparatus of Kwalish = submersible de Kwalish ; objet magique (objet merveilleux).

applicable knowledge = savoir pratique ; gardien du savoir (secret).

Appraise = Estimation ; compétence.

apprentice level = (personnage) apprenti ; général ; cf. GdM40.

apprentice-level character = personnage apprenti ; général ; cf. GdM40.

aquamarine = aigue-marine ; équipement (gemme).

Aquan = l'aquatique / la langue aquatique ; langue.

aquatic = milieu aquatique ; type de milieu naturel ; cf. GdM154, MdM11.

aquatic elf = elfe aquatique ; créature.

aquatic elf traits = caractéristiques raciales des elfes aquatiques ; pouvoir spécial de monstre ; ex : elfes aquatiques, MdM82.

aquatic ogre = ogre aquatique ; créature.

aranea = arachnéa (f) ; créature.

Arc (arcane archer) = Arc (archer-mage) ; classe de prestige.

arcane archer (Arc) = archer-mage (Arc) ; classe de prestige.

arcane eye = œil du mage ; sort.

arcane lock = verrou du mage ; sort.

arcane magic = magie profane ; magie (général).

arcane mark = signature magique ; sort.

arcane spell = sort profane ; magie (type de sort).

arcane spell failure = risque d'échec des sorts profanes ; équipement (caractéristique des armures).

arcane spellcaster = lanceur (ou jeteur) de sorts profanes ; magie (général).

archdevil = archidiable ; monstre (famille de créatures).

architect/engineer = architecte ; type d'employé ; cf. GdM148.

archon = archon (m) ; monstre (famille de créatures) ; ex : archon lumineux, MdM30/31.

area = zone d'effet ; magie (caractéristique de sort).

area spell = sort de zone ; magie (type de sort).

Ari (aristocrat) = Nob (noble) ; classe de personnage (PNJ).

aristocrat (Ari) = noble (Nob) ; classe de personnage (PNJ).

arm = bras / tentacule ; monstre (type d'attaque) ; ex : kraken, MdM122.

armor = armure ; objet magique (catégorie d'objet magique).

armor bonus = bonus d'armure ; type de bonus/malus.

armor check penalty = pénalité d'armure ; équipement (caractéristique des armures).

Armor Class (AC) = classe d'armure (CA) ; combat.

armor damage = destruction d'armure ; pouvoir spécial de monstre ; ex : bélolith, MdM42/44.

armor of arrow attraction = armure d'attraction des projectiles ; objet magique (objet maudit).

armor of rage = armure de fureur ; objet magique (objet maudit).

Armor Proficiency (heavy) = Port d'armure lourde ; don.

Armor Proficiency (light) = Port d'armure légère ; don.

Armor Proficiency (medium) = Port d'armure intermédiaire ; don.

armor qualities = caractéristique des armures ; général.

armor spikes = pointes pour armure ; équipement (supplément d'armure).

armor, masterwork = armure de maître ; équipement (armure).

armorier = armurier ; type d'employé ; cf. GdM148.

arrow = flèche ; équipement (arme).

arrow deflection = antiprojectiles ; objet magique (propriété spéciale de bouclier).

arrow of death = flèche de mort ; aptitude de archer-mage.

arrow trap = flèche ; donjon (type de piège) ; cf. GdM115.

arrow, masterwork = flèche de maître ; équipement (arme).

arrow, silvered = flèche en argent ; équipement (arme).

arrowhawk = arrawak (m) ; créature.

arsenic = arsenic ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.

art object = objet d'art ; type de trésor ; cf. GdM171.

artifact = artefact ; objet magique (catégorie d'objet magique).

artisan's outfit = tenue d'artisan ; équipement (objet ordinaire).

artisan's tools = outils d'artisan ; équipement (objet ordinaire).

artisan's tools, masterwork = outils de maître artisan ; équipement (objet ordinaire).

Asn (assassin) = Asn (assassin) ; classe de prestige.

assassin (Asn) = assassin (Asn) ; classe de prestige.

assassin vine = liane chasseresse (f) ; créature.

assassin's dagger = dague de l'assassin ; objet magique (arme spéciale).

astral deva = déva astral (m) ; créature ; ERRATA : deva astral dans MdM vf.1.

Astral Plane = plan Astral ; plan d'existence.

astral projection = projection astrale ; pouvoir spécial de monstre ; ex : destrier noir, MdM48/49.

astral projection = projection astrale ; sort.

athach = ath-atch (inv.) ; créature.

atonement = pénitence ; sort.

attach = fixation ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA : fixation des mâchoires ou enlacement dans MdM vf.1 / (ex : belette sanguinaire, MdM18/19).

attack = attaque ; combat (action d'attaque).

attack = attaque ; monstre (tour de compagnon animal) ; cf. encadré GdM46.

attack action = action d'attaque ; combat (type d'action).

attack an object = attaquer un objet ; combat (type d'attaque spéciale).

Glossaire D&D

attack bonus = bonus d'attaque OU bonus à l'attaque ; combat (type de bonus/malus).

attack modifier = modificateur à l'attaque ; combat (type de modificateur).

attack of opportunity = attaque d'opportunité ; combat (type d'attaque).

attack partial action = action partielle d'attaque ; combat (type d'action).

attack roll = jet d'attaque ; combat (type de jet).

attacking with two weapons = combat (ou combattre) à deux armes ; combat.

attacks = attaques ; monstre (masque de présentation).

augmented critials = critiques augmentés ; pouvoir spécial de monstre ; ex : tarasque, MdM168/169.

augury = *augure* ; sort.

aura of courage = aura de bravoure ; aptitude de paladin.

aura of despair = aura de désespoir ; aptitude de chevalier noir.

aura of menace = aura de menace ; pouvoir spécial de monstre ; ex : céleste, MdM30.

Auran = l'aérien / la langue aérienne ; langue.

Autohypnosis = Autohypnose ; compétence.

automatic hit = coup au but automatique ; combat (option de jeu) ; cf. GdM64.

automatic language = langue parlée d'office ; général.

automatic miss = coup raté automatique (ou coup automatiquement raté) ; combat (option de jeu) ; cf. GdM64.

automatic pistol = pistolet automatique ; équipement (arme) ; cf. GdM163.

automatic rifle = fusil automatique ; équipement (arme) ; cf. GdM163.

average = moyenne ; manœuvrabilité en vol.

average lock = cadenas moyen ; équipement (objet ordinaire).

average salamander = salamandre commune (f) ; créature.

aversion = phobie ; pouvoir spécial de monstre ; ex : yuan-ti, MdM190.

aversion to daylight = aversion à la lumière du jour ; pouvoir spécial de monstre ; ex : ténébreux, MdM171.

avoral = avoral (m) ; créature.

awaken = éveil ; sort.

awareness = conscient du danger, ou de la présence de l'ennemi (selon phrase) ; combat.

axe, orc double = hache double d'orque ; équipement (arme).

axe, throwing = hache de lancer ; équipement (arme).

azer = azer (m) ; créature.

azurite = azurite ; équipement (gemme).

baatezu = baatezu (m) ; monstre (famille de créatures).

baatezu qualities = baatezu ; pouvoir spécial de monstre ; ex : lémure, MdM50.

Baator = Baator ; plan d'existence.

babble = babil ; pouvoir spécial de monstre ; ex : allip, MdM17.

baboon = babouin ; créature.

background = historique, passé, histoire personnelle, antécédents ; général.

backpack = sac à dos ; équipement (objet ordinaire).

badger = blaireau ; créature.

badger, dire = blaireau sanguinaire ; créature.

bag of devouring = *sac dévoreur* ; objet magique (objet maudit).

bag of holding = *sac sans fond* ; objet magique (objet merveilleux).

bag of holding (bag 1) = *sac sans fond* (1er modèle) ; objet magique (objet merveilleux).

bag of holding (bag 2) = *sac sans fond* (2e modèle) ; objet magique (objet merveilleux).

bag of holding (bag 3) = *sac sans fond* (3e modèle) ; objet magique (objet merveilleux).

bag of holding (bag 4) = *sac sans fond* (4e modèle) ; objet magique (objet merveilleux).

bag of tricks = *sac à malice* ; objet magique (objet merveilleux).

bag of tricks (gray) = *sac à malice* (gris) ; objet magique (objet merveilleux).

bag of tricks (rust) = *sac à malice* (rouille) ; objet magique (objet merveilleux).

bag of tricks (tan) = *sac à malice* (ocre) ; objet magique (objet merveilleux).

Balance = Équilibre ; compétence.

baleen whale = baleine ; créature.

ball lightning = *boules de foudre* ; magie ; cf. anneau de feu d'étoiles, GdM198.

ballista = baliste ; équipement (machine de guerre) ; cf. GdM152.

balor = balor (m) ; créature.

banded agate = agate xyloïde ; équipement (gemme).

banded mail = crevise ; équipement (armure).

banded mail of luck = *crevise de la seconde chance* ; objet magique (armure spéciale).

bane = tueur (ou tueuse) ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps/à distance).

bane = imprécation ; sort.

banishment = bannissement ; sort.

banquet = banquet ; équipement (nourriture).

barbarian (Bbn) = barbare (Barb) ; classe de personnage.

barbarian rage = rage de berserker ; aptitude de barbare.

barbazu = barbazu (m) ; créature.

bard (Brd) = barde (Bard) ; classe de personnage.

bardic knowledge = savoir bardique ; aptitude de barde.

bardic music = musique de barde ; aptitude de barde.

barding = barde ; équipement (objet ordinaire).

barding, heavy = barde lourd ; équipement (objet ordinaire).

barding, light = barde léger ; équipement (objet ordinaire).

barding, medium = barde intermédiaire ; équipement (objet ordinaire).

barghest = barghest (m) ; créature.

barkskin = peau d'écorce ; sort.

barrel = tonneau ; équipement (objet ordinaire).

barrister = légiste ; type d'employé ; cf. GdM148.

base attack bonus = bonus de base à l'attaque ; combat (type de bonus/malus).

base price = prix de base ; objet magique.

base save = jet de sauvegarde de base ; type de jet.

Glossaire D&D

base save bonus = bonus de base aux jets de sauvegarde ; type de bonus/malus.

base speed = vitesse de déplacement de base ; général.

bashing = d'attaque ; objet magique (propriété spéciale de bouclier).

basilisk = basilic (m) ; créature.

basket = panier ; équipement (objet ordinaire).

bastard sword = épée bâtarde ; équipement (arme).

bat = chauve-souris ; créature.

bat, dire = chauve-souris sanguinaire ; créature.

battle frenzy = frénésie guerrière ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: frénésie dans MdM vf.1 / (ex : barbazu, MdM51/53).

battleaxe = hache d'armes ; équipement (arme).

bay = abolement ; pouvoir spécial de monstre ; ex : molosse d'ombre, MdM138/139.

Bbn (barbarian) = Barb (barbare) ; classe de personnage.

bead of force = bille de force ; objet magique (objet merveilleux).

bear empathy = empathie avec les ours ; pouvoir spécial de monstre ; ex : ours-garou, MdM219.

bear, black = ours noir ; créature.

bear, brown = ours brun ; créature.

bear, dire = ours sanguinaire ; créature.

bear, polar = ours polaire ; créature.

beard = barbe ; pouvoir spécial de monstre ; ex : barbazu, MdM51/53.

beast = monstre primitif ; monstre (type de monstre).

bebilith = bébilith (m) ; créature.

bedroll = paillasse ; équipement (objet ordinaire).

behir = béhir (m) ; créature.

Beholder = la langue des tyrannœils ; langue.

beholder = tyrannœil (plur. tyrannœils) (m) ; créature ; AUSSI : globe aux mille yeux.

belker = fumigone (m) ; créature.

bell = cloche ; équipement (objet ordinaire).

belladonna = belladone ; poison ; cf. guérison de la lycanthropie, MdM218.

belt of dwarvenkind = ceinture des nains ; objet magique (objet merveilleux).

belt of giant strength = ceinturon de force de géant ; objet magique (objet merveilleux).

belt pouch = sacoche de ceinture ; équipement (objet ordinaire).

belt, monk's = ceinture de moine ; objet magique (objet merveilleux).

benefit = avantage ; don.

berserk = folie dévastatrice ; pouvoir spécial de monstre ; ex : golem de chair, MdM106/107.

berserking sword = épée de berserker ; objet magique (objet maudit).

beryl = beryl ; équipement (gemme) ; cf. sceptre de détection des métaux et des minéraux, GdM203.

bestow curse = malédiction ; sort.

between down and up = transition descente/montée ; déplacement aérien ; cf. GdM69.

bezekira = bazorka (m) ; créature ; NOTE : autre nom du chat d'enfer.

bezerika = bazorka (m) ; créature.

Bigby's clenched fist = poing de Bigby ; sort.

Bigby's crushing hand = main broyeuse de Bigby ; sort.

Bigby's forceful hand = main impérieuse de Bigby ; sort.

Bigby's grasping hand = poigne de Bigby ; sort.

Bigby's interposing hand = main interposée de Bigby ; sort.

binding = entrave ; sort.

bison = bison ; créature.

bit and bridle = mors et bride ; équipement (objet ordinaire).

bite = morsure / bec / mandibules ; monstre (type d'attaque) ; ex : naga, MdM140/141.

black adder venom = venin de vipère à tête noire ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.

black bear = ours noir ; créature.

black cloud = nuage noir ; pouvoir spécial de monstre ; ex : achaïeraï, MdM16.

black dragon = dragon noir ; créature.

black dragon orb of dragonkind = orbe du dragon noir ; objet magique (artefact unique).

black lotus extract = extrait de lotus noir ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.

black opal = opale noire ; équipement (gemme).

black pearl = perle noire ; équipement (gemme).

black pudding = pouding noir (m) ; créature.

black star sapphire = saphir noir ; équipement (gemme).

blackguard (Blk) = chevalier noir (Che) ; classe de prestige.

blacksmith = maréchal-ferrant ; type d'employé ; cf. GdM148.

blade barrier = barrière de lames ; sort.

blanket, winter = couverture d'hiver ; équipement (objet ordinaire).

blasphemy = blasphème ; sort.

bless = bénédiction ; sort.

bless water = bénédiction de l'eau ; sort.

bless weapon = bénédiction d'arme ; sort.

Blibdoolpoolp = Blibdoolpoolp ; divinité (kuo-toas) ; cf. kuo-toa, MdM124.

blind = aveuglement ; pouvoir spécial de monstre ; ex : objet animé, MdM145.

blinded = aveugle (ou aveuglé) ; état préjudiciable.

Blind-Fight = Combat en aveugle ; don.

blinding = aveuglant(e) ; objet magique (propriété spéciale de bouclier).

blinding beauty = beauté aveuglante ; pouvoir spécial de monstre ; ex : nymphe, MdM144.

blinding sickness = croupisseur ; maladie ; cf. table 3-14, GdM76.

blindness = cécité ; sort.

blindness/deafness = cécité/surdité ; sort.

blindsight = vision aveugle ; pouvoir spécial de monstre ; ex : liane chasseresse, MdM127.

blink = clignotement ; pouvoir spécial de monstre ; ex : chien esquiveur, MdM38/39.

blink = clignotement ; sort.

blink dog = chien esquiveur ; créature.

blizzard = blizzard ; général ; cf. GdM88.

Blk (blackguard) = Che (chevalier noir) ; classe de prestige.

block and tackle = palan ; équipement (objet ordinaire).

Glossaire D&D

blood bond = lien du sang ; monstre (pouvoir (serviteur fiélon)).

blood drain = absorption de sang ; pouvoir spécial de monstre ; ex : belette sanguinaire, MdM18/19.

blood frenzy = frénésie sanguinée ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: frénésie dans MdM vf.1 / (ex : sahuagin, MdM157/158).

bloodroot = tormentille ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.

bloodstone = héliotrope ; équipement (gemme).

bloomer = ouvrier de forge ; type d'employé ; cf. GdM148.

blowgun = sarbacane ; équipement (arme) ; cf. GdM162.

blowgun needle = aiguille pour sarbacane ; équipement (arme) ; cf. GdM151.

blown away = emporté par le vent ; état préjudiciable ; cf. GdM83.

bludgeoning weapon = arme contondante ; équipement (catégorie d'armes).

blue diamond = diamant bleu ; équipement (gemme).

blue dragon = dragon bleu ; créature.

blue dragon orb of dragonkind = orbe du dragon bleu ; objet magique (artefact unique).

blue quartz = quartz bleu ; équipement (gemme).

blue sapphire = saphir bleu ; équipement (gemme).

blue slaad = slaad bleu (m) ; créature.

blue star sapphire = saphir bleu ; équipement (gemme).

blue whinnis = ajonc à feuilles bleues ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.

blue-white diamond = diamant limpide ; équipement (gemme).

Bluff = Bluff ; compétence.

blur = flou ; sort.

boar = sanglier ; créature.

boar empathy = empathie avec les sangliers ; pouvoir spécial de monstre ; ex : sanglier-garou, MdM220.

boar, dire = sanglier sanguinaire ; créature.

boat, folding = bateau pliant ; objet magique (objet merveilleux).

Boccob = Boccob ; divinité.

Boccob's blessed book = livre magique de Boccob ; objet magique (objet merveilleux).

bodak = bodak (m) ; créature.

body flames = corps enflammé ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: flammes dans MdM vf.1 / (ex : balor, MdM42/47).

bolster undead = augmentation du moral des morts-vivants ; aptitude de prêtre.

bolstering undead = augmentation du moral des morts-vivants ; aptitude de prêtre.

bolt = carreau (d'arbalète) ; équipement (arme).

bolt, masterwork = carreau de maître (d'arbalète) ; équipement (arme).

bolt, silvered = carreau en argent (d'arbalète) ; équipement (arme).

bomb = bombe ; équipement (arme) ; cf. GdM163.

bonus = bonus ; général.

bonus feat = don supplémentaire ; général.

bonus feat = don supplémentaire ; aptitude de guerrier, magicien, protecteur tribal.

bonus hit points = points de vie supplémentaires ; général.

bonus language = langue supplémentaire ; aptitude de gardien du savoir.

bonus language = langue supplémentaire ; général.

bonus spell = sort en bonus ; magie (général).

book of exalted deeds = livre d'exaltation suprême ; objet magique (artefact rare).

book of infinite spells = recueil de sorts inépuisable ; objet magique (artefact rare).

book of vile darkness = livre de noire vilenie ; objet magique (artefact rare).

bookbinder = relieur ; type d'employé ; cf. GdM148.

boots of dancing = bottes de danse effrénée ; objet magique (objet maudit).

boots of elvenkind = bottes d'elfe ; objet magique (objet merveilleux).

boots of levitation = bottes de lévitation ; objet magique (objet merveilleux).

boots of speed = bottes de rapidité ; objet magique (objet merveilleux).

boots of striding and springing = bottes de sept lieues ; objet magique (objet merveilleux).

boots of the winterlands = bottes des terres gelées ; objet magique (objet merveilleux).

boots, winged = bottes ailées ; objet magique (objet merveilleux).

bottle of air = flacon d'air pur ; objet magique (objet merveilleux).

bottle, wine, glass = bouteille de vin en verre ; équipement (objet ordinaire).

bowl of commanding water elementals = jatte de contrôle des élémentaires de l'Eau ; objet magique (objet merveilleux).

bracelet of friends = bracelet d'assistance ; objet magique (objet merveilleux).

bracers of archery = bracelets d'archer ; objet magique (objet merveilleux).

bracers of armor = bracelets d'armure ; objet magique (objet merveilleux).

bracers of defenselessness = bracelets de vulnérabilité ; objet magique (objet maudit).

brass dragon = dragon d'airain ; créature.

brass dragon orb of dragonkind = orbe du dragon d'airain ; objet magique (artefact unique).

brazier of commanding fire elementals = brasero de contrôle des élémentaires du Feu ; objet magique (objet merveilleux).

Brd (bard) = Bard (barde) ; classe de personnage.

bread = pain ; équipement (nourriture).

break enchantment = annulation d'enchantement ; sort.

breaking open doors = enfouir les portes ; général.

breastplate = cuirasse ; équipement (armure).

breastplate of command = cuirasse de commandement ; objet magique (armure spéciale).

breath weapon = souffle ; pouvoir spécial de monstre ; ex : bêhir, MdM28.

Brew Potion = Préparation de potions ; don.

brewer = brasseur ; type d'employé ; cf. GdM148.

bridge = pont ; donjon (type de sol) ; cf. GdM107.

brilliant energy = de lumière ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps/à distance).

Glossaire D&D

bronze dragon = dragon de bronze ; créature.
bronze dragon orb of dragonkind = *orbe du dragon de bronze* ; objet magique (artefact unique).
brooch of shielding = *broche de défense* ; objet magique (objet merveilleux).
broom of animated attack = *balai frappeur* ; objet magique (objet maudit).
broom of flying = *balai volant* ; objet magique (objet merveilleux).
brown bear = ours brun ; créature.
brown diamond = diamant brun ; équipement (gemme).
brown-green garnet = grenat brun-vert ; équipement (gemme).
bucket = seau ; équipement (objet ordinaire).
buckler = targe ; équipement (bouclier).
bugbear = gobelours (m) ; créature.
bulette = bulette (f) ; créature.
bull rush = charge à mains nues ; combat (type d'attaque spéciale).
bullet = bille (de fronde) ; équipement (arme).
bullet, masterwork = bille de maître (de fronde) ; équipement (arme).
bullet, pistol = balle de pistolet ; équipement (arme) ; cf. GdM163.
bullet, rifle = balle de mousquet ; équipement (arme) ; cf. GdM163.
bullet, silvered = bille en argent (de fronde) ; équipement (arme).
bull's strength = *force de taureau* ; sort.
bullseye lantern = lanterne sourde ; équipement (objet ordinaire).
burn = départ de feu ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: combustion dans MdM vf.1 / (ex : élémentaire du Feu, MdM79/80).
burning hands = *mains brûlantes* ; sort.
burning touch = contact brûlant ; monstre (type d'attaque) ; ex : magmatique, MdM130/131.
burnt othur fumes = vapeurs d'othur brûlé ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.
burrow = creusement ; mode de déplacement.
burrow = creusement ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: déplacement dans le sol dans MdM vf.1 / (ex : xorn, MdM188).
burst = rayonnement ; magie (zone d'effet de sort).
bury zone = coulée ; général ; cf. avalanche, GdM85.
butt = coup de tête (ou corne) ; monstre (type d'attaque) ; ex : chimère, MdM39.
C (Colossal) = C (colossal) ; catégorie de taille.
cachalot whale = cachalot ; créature.
cackle fever (shrieks) = fièvre gloussante (démentia) ; maladie ; cf. table 3-14, GdM76.
call lightning = *appel de la foudre* ; sort.
calling = appel ; branche de magie.
calling spell = sort d'appel ; magie (type de sort).
calm animals = *apaisement des animaux* ; sort.
calm emotions = *apaisement des émotions* ; sort.
calm water = mer calme ; général ; cf. description Natation, MdJ72.
caltrop = chausse-trappe (plur. chausse-trappes) ; équipement (objet ordinaire).

cambion = cambion ; créature ; NOTE : autre nom des demi-fiélons (cf. MdM214).
camel = chameau ; créature.
camouflage = camouflage ; pouvoir spécial de monstre ; ex : liane chasseresse, MdM127.
campaign setting = univers de campagne ; général.
canary diamond = diamant jaune ; équipement (gemme).
candle = bougie ; équipement (objet ordinaire).
candle of invocation = *cierge d'invocation* ; objet magique (objet merveilleux).
candle of truth = *cierge de vérité* ; objet magique (objet merveilleux).
candlemaker = chandelier ; type d'employé ; cf. GdM148.
can't be tripped = immunité contre les crocs-en-jambe ; pouvoir spécial de monstre ; ex : béhir, MdM28.
can't run = incapable de courir ; général ; ex : golem, MdM106.
cantrip = tour de magie ; magie (type de sort).
canvas = toile ; équipement (objet ordinaire).
cape of the mountebank = *cape de prestidigitateur* ; objet magique (objet merveilleux).
capsize = retournement de navire ; pouvoir spécial de monstre ; ex : dragon-tortue, MdM74/75.
captivating song = chant captivant ; pouvoir spécial de monstre ; ex : harpie, MdM114.
carapace = carapace ; pouvoir spécial de monstre ; ex : tarasque, MdM168/169.
carnelian = cornaline ; équipement (gemme).
carpenter = charpentier ; type d'employé ; cf. GdM148.
carpet of flying = *tapis volant* ; objet magique (objet merveilleux).
carrion crawler = charognard rampant ; créature.
carrion crawler brain juice = fluide cervical de charognard rampant ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.
carrying capacity = poids transportable ; général.
cart = charrette ; équipement (objet ordinaire).
cart driver = conducteur de charrette (ou de chariot) ; type d'employé ; cf. GdM148.
cartwright = charron ; type d'employé ; cf. GdM148.
case, map = étui à carte ; équipement (objet ordinaire).
case, scroll = étui à parchemin ; équipement (objet ordinaire).
cast a spell = jeter (ou lancer) un sort ; magie (action magique).
caster level = niveau de lanceur de sorts ; magie (général).
caster level check = jet de lanceur de sorts ; magie (type de jet).
caster's shield = *bouclier des arcanes* (ou *rondache des arcanes*) ; objet magique (bouclier spécial).
casting defensively = incantation sur la défensive ; magie (général).
casting on the defensive = incantation sur la défensive ; magie (général).
casting time = temps d'incantation ; magie (caractéristique de sort).
castle = château ; équipement (bâtiment) ; cf. GdM152.
cat = chat ; créature.

Glossaire D&D

catapult, heavy = catapulte lourde ; équipement (machine de guerre) ; cf. GdM152.

catapult, light = catapulte légère ; équipement (machine de guerre) ; cf. GdM152.

cat's grace = grâce féline ; sort.

cause fear = frayeur ; sort.

cc (cross-class skill) = cac (compétence d'autre classe) ; compétence (type de compétence).

celestial = céleste (m) ; monstre (famille de créatures).

Celestial = le céleste / la langue céleste ; langue.

celestial armor = armure céleste ; objet magique (armure spéciale).

celestial creature = créature céleste ; monstre (archétype).

celestial lion = lion céleste ; créature ; cf. MdM211.

celestial qualities = céleste ; pouvoir spécial de monstre ; ex : archon lumineux, MdM30/31.

censer of controlling air elementals = encensoir de contrôle des élémentaires de l'Air ; objet magique (objet merveilleux).

centaur = centaure (m) ; créature.

Cha (Charisma) = Cha (Charisme) ; caractéristique.

chain = chaîne ; équipement (objet ordinaire).

chain lightning = éclair multiple ; sort.

chain rake = chaîne ; monstre (type d'attaque) ; ex : kyton, MdM51.

chain shirt = chemise de mailles ; équipement (armure).

chain, spiked = chaîne cloutée ; équipement (arme).

chainmail = cotte de mailles ; équipement (armure).

chalcedony = calcédoine ; équipement (gemme).

chalk = craie ; équipement (objet ordinaire).

Challenge Rating = facteur de puissance ; monstre (masque de présentation).

Challenge Rating (CR) = facteur de puissance (FP) ; général.

chameleon power = mimétisme ; pouvoir spécial de monstre ; ex : yuan-ti, MdM190.

chandler = chandelier ; type d'employé ; cf. GdM148.

change self = changement d'apparence ; sort.

changestaff = bâton sylvanien ; sort.

channel energy = canaliser de l'énergie ; magie (général).

Chaos = Chaos ; domaine de prêtre.

chaos beast = chaosien (m) ; créature.

chaos diamond = diamant du Chaos ; objet magique (objet merveilleux).

chaos hammer = marteau du Chaos ; sort.

chaotic = chaotique ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps/à distance).

chaotic = Chaos ; registre de magie.

chaotic evil = chaotique mauvais ; alignement.

chaotic good = chaotique bon ; alignement.

chaotic neutral = chaotique neutre ; alignement.

character = personnage ; général.

character class = classe de personnage ; général.

charge = charge ; combat (action d'attaque).

charge = charge ; pouvoir spécial de monstre ; ex : minotaure, MdM137/138.

charge for double damage = doubles dégâts sur une charge ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: charge

(double dégâts) dans MdM vf.1 / (ex : tricératops, MdM56/57).

charging range = (à) portée de charge ; combat.

Charisma (Cha) = Charisme (Cha) ; caractéristique.

Charisma damage = affaiblissement temporaire de Charisme ; pouvoir spécial de monstre.

Charisma drain = diminution permanente de Charisme ; pouvoir spécial de monstre.

Charisma modifier = modificateur de Charisme ; type de modificateur.

charm = charme ; pouvoir spécial de monstre ; ex : vampirien, MdM181.

charm = charme ; branche de magie.

charm monster = charme-monstre ; sort.

charm person = charme-personne ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : érynye, MdM51/54).

charm person = charme-personne ; sort.

charm person or animal = charme-personne ou animal ; sort.

charm reptiles = charme-reptiles ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : dragon noir, MdM64/65).

charm resistance = résistance aux charmes ; pouvoir spécial de monstre ; ex : naga ténébreux, MdM140/141.

charm spell = sort de charme ; magie (type de sort).

charming gaze = regard charmeur ; pouvoir spécial de monstre ; ex : naga corrupteur, MdM140/141.

chasm = gouffre ; donjon (type d'obstacle) ; cf. GdM113.

check = jet ; général.

checked = stoppé ; état préjudiciable.

cheese = fromage ; équipement (nourriture).

cheetah = guépard ; créature.

chest = coffre ; équipement (objet ordinaire).

children of the night = créatures des ténèbres ; pouvoir spécial de monstre ; ex : vampire, MdM221.

chill aura = aura glaciale ; pouvoir spécial de monstre ; ex : ténébreux, MdM171.

chill metal = métal gelé ; sort.

chill shield = bouclier froid ; sort ; NOTE: version alternative du sort bouclier de feu.

chill touch = contact glacial ; sort.

chime of interruption = carillon d'interruption ; objet magique (objet merveilleux).

chime of opening = carillon d'ouverture ; objet magique (objet merveilleux).

chimera = chimère (f) ; créature.

chimney = conduit vertical ; donjon (type de décor) ; cf. GdM110.

choker = étrangleur (m) ; créature.

chrysoberyl = chrysobéryl ; équipement (gemme).

chrysoprase = chrysoprase ; équipement (gemme).

chute = toboggan ; donjon (type de décor) ; cf. GdM110.

chuul = cthul (m) ; créature.

circle of death = cercle de mort ; sort.

circle of doom = cercle de douleur ; sort.

circlet of blasting, major = serre-tête de lumière dévastatrice ; objet magique (objet merveilleux).

Glossaire D&D

circlet of blasting, minor = serre-tête de lumière destructrice ; objet magique (objet merveilleux).

circlet of persuasion = serre-tête de persuasion ; objet magique (objet merveilleux).

circumstance bonus = bonus de circonstances ; type de bonus/malus.

circumstance modifier = modificateur de circonstances ; type de modificateur.

citrine = citrine ; équipement (gemme).

Cjr (conjurer) = Inv (invocateur) ; classe de spécialiste.

clairaudience = clairaudience ; sort.

clairaudience/clairvoyance = clairaudience/clairvoyance ; sort.

clairvoyance = clairvoyance ; sort.

clan structure = structure clanique ; système politique ; cf. GdM156.

class feature = aptitude de classe ; général ; traduit "caractéristiques de classe" dans la description des classes du MdJ.

class features = caractéristiques de la classe ; masque de présentation de personnages ; cf. description des classes dans le MdJ notamment.

class level = niveau de classe ; général.

class level +X = niveau de classe +X ; général ; cf. races monstrueuses, GdM22.

class skill = compétence de classe (cc) ; compétence (type de compétence).

class skills = compétences de classe ; masque de présentation de personnages ; cf. description des classes dans le MdJ notamment.

class-related language = langue de classe ; général.

class's starting package = exemple de personnage ; général.

claw = coup de griffes (dégâts : griffes) / coup de serres (dégâts: serres) / pince ; monstre (type d'attaque) ; ex : ours-hibou, MdM149/150.

clay golem = golem d'argile ; créature.

clay jug = jarre en terre cuite ; équipement (objet ordinaire).

clay mug = chope en terre cuite ; équipement (objet ordinaire).

clay pitcher = cruche en terre cuite ; équipement (objet ordinaire).

clay tankard = chope en terre cuite ; équipement (objet ordinaire).

clearest bright green emerald = émeraude pure ; équipement (gemme).

Cleave = Enchaînement ; don.

cleric (Clr) = prêtre, prêtresse (Prê) ; classe de personnage.

cleric's vestments = tenue sacerdotale ; équipement (objet ordinaire).

clerk = clerc ; type d'employé ; cf. GdM148.

climate/terrain = milieu naturel/climat ; monstre (masque de présentation) ; ERRATA : et non pas climat/milieu naturel.

climb = escalade ; mode de déplacement.

Climb = Escalade ; compétence.

climber's kit = matériel d'escalade ; équipement (objet ordinaire).

cloak of arachnida = cape de l'araignée ; objet magique (objet merveilleux).

cloak of chaos = manteau du Chaos ; sort.

cloak of Charisma = cape de Charisme ; objet magique (objet merveilleux).

cloak of displacement, major = cape de déplacement ; objet magique (objet merveilleux).

cloak of displacement, minor = cape de moindre déplacement ; objet magique (objet merveilleux).

cloak of elvenkind = cape d'elfe ; objet magique (objet merveilleux).

cloak of etherealness = cape éthérée ; objet magique (objet merveilleux).

cloak of poisonousness = cape empoisonnée ; objet magique (objet maudit).

cloak of resistance = cape de résistance ; objet magique (objet merveilleux).

cloak of the bat = cape de la chauve-souris ; objet magique (objet merveilleux).

cloak of the manta ray = cape de la raie manta ; objet magique (objet merveilleux).

cloaker = manteleur (m) ; créature.

clobbered = sonné ; combat (option de jeu) ; cf. GdM66.

clone = clone ; sort.

close = courte ; magie (portée de sort).

close = fermeture ; sort.

cloud giant = géant des nuages ; créature.

cloudkill = brume mortelle ; sort.

cloudwalking = marche sur les nuages ; pouvoir spécial de monstre ; ex : dragon d'argent, MdM69/70.

Clr (cleric) = Prê (prêtre, prêtresse) ; classe de personnage.

club = gourdin ; équipement (arme).

clumsy = déplorable ; manœuvrabilité en vol.

coach cab = diligence ; service (mode de transport) ; cf. GdM151.

cobbler = cordonnier ; type d'employé ; cf. GdM148.

cockatrice = cockatrice (f) ; créature.

code of conduct = code de conduite ; aptitude de maître samouraï, paladin.

cohort = compagnon d'armes ; général ; cf. don Prestige, GdM45.

cohort level = niveau des compagnons d'armes ; général ; cf. don Prestige, GdM45.

coiled = lové ; général ; ex : ver pourpre, MdM185.

coin = pièce ; type de trésor ; cf. GdM171.

coinmaker = frappeur de monnaie ; type d'employé ; cf. GdM148.

cold = froid ; monstre (effet de pouvoir spécial) ; NOTE : effet du pouvoir d'horreur chasseresse rayons oculaires (cf. MdM45).

cold = froid ; pouvoir spécial de monstre ; ex : gélugon, MdM52/54.

cold = région froide ; type de milieu naturel ; cf. GdM154, MdM11.

cold = froid ; registre de magie.

cold damage = dégâts de froid ; type de dégâts.

cold immunity = immunité contre le froid ; pouvoir spécial de monstre ; ex : céleste, MdM30.

cold resistance = résistance au froid ; pouvoir spécial de monstre ; ex : arrawak, MdM24.

Glossaire D&D

cold resistance = résistant(e) au froid ; objet magique (propriété spéciale d'armure/bouclier).

cold subtype = créature du froid ; pouvoir spécial de monstre ; ex : dragon blanc, MdM61/62.

cold weather outfit = tenue polaire ; équipement (objet ordinaire).

color spray = couleurs dansantes ; sort.

Colossal (C) = colossal (C) ; catégorie de taille.

Colossal monstrous centipede = colossal mille-pattes monstrueux ; créature.

Colossal monstrous scorpion = colossal scorpion monstrueux ; créature.

Colossal monstrous spider = colossale araignée monstrueuse ; créature.

colossal weapon = arme colossale ; équipement.

Com (commoner) = GdP (gens du peuple) ; classe de personnage (PNJ) ; AUSSI : "homme du peuple" ou "femme du peuple" selon le sexe.

Combat Casting = Magie de guerre ; don.

combat modifier = modificateur de combat ; combat (général).

Combat Reflexes = Attaques réflexes ; don ; ERRATA : et non Attaques réflexe comme c'est inscrit dans le MdJ.

combat round = round de combat ; général.

combustion = combustion ; pouvoir spécial de monstre ; ex : magmatique, MdM130/131.

come = viens ; monstre (tour de compagnon animal) ; cf. encadré GdM46.

command = *injonction* ; monstre (pouvoir (destrier de paladin)).

command = *injonction* ; sort.

command plants = *empire végétal* ; sort.

command undead = contrôle des morts-vivants ; aptitude de chevalier noir, prêtre.

command word item = objet à mot de commande ; objet magique (type d'objet magique).

Common = le commun / la langue commune ; langue.

common curse = malédiction courante ; objet magique ; cf. Objets maudits, GdM230/231.

common inn stay = séjour à l'auberge de qualité convenable ; service (logement).

common meal = repas de qualité convenable ; équipement (nourriture).

common melee weapon = arme de corps à corps usuelle ; objet magique ; cf. GdM186.

common musical instrument = instrument de musique courant ; équipement (objet ordinaire).

common ranged weapon = arme à distance usuelle ; objet magique ; cf. GdM187.

common weapon = arme usuelle ; objet magique ; cf. GdM186/187.

common wine = vin de table ; équipement (boisson).

commoner (Com) = gens du peuple (GdP) ; classe de personnage (PNJ) ; AUSSI : "homme du peuple" ou "femme du peuple" selon le sexe.

commune = *communion* ; sort.

commune with nature = *communion avec la nature* ; sort.

community = communauté ; général.

competence bonus = bonus d'aptitude ; type de bonus/malus.

complete rest = repos complet ; général ; cf. MdJ73 (soins suivis).

completely different effect = effet radicalement différent ; objet magique (malédiction courante d'objet maudit) ; cf. Objets maudits, GdM230/231.

component = composante ; magie (caractéristique de sort).

composite longbow = arc long composite ; équipement (arme).

composite shortbow = arc court composite ; équipement (arme).

comprehend languages = *compréhension des langages* ; sort.

compulsion = coercition ; pouvoir spécial de monstre ; cf. GdM73.

compulsion = coercition ; branche de magie.

compulsion spell = sort de coercition ; magie (type de sort).

Con (Constitution) = Con (Constitution) ; caractéristique.

concealed door = porte dissimulée ; général.

concealment = camouflage ; général.

concentrate to maintain a spell = se concentrer pour maintenir l'effet d'un sort ; magie (action partielle magique).

concentrating to maintain a spell = se concentrer pour maintenir l'effet d'un sort ; magie (action partielle magique).

Concentration = Concentration ; compétence.

concentration = concentration ; magie (durée de sort).

conditional modifier = modificateur particulier ; type de modificateur.

cone = cône ; magie (zone d'effet de sort).

cone of cold = *cône de froid* ; sort.

confused = en proie à la confusion (ou *confus*) ; état préjudiciable.

confusing gaze = regard déconcertant ; pouvoir spécial de monstre ; ex : ombre des roches, MdM147/148.

confusion = *confusion* ; sort.

Conjuration = Invocation ; école de magie.

conjurer (Cjr) = invocateur (Inv) ; classe de spécialiste.

consecrate = *consécration* ; sort.

Constitution (Con) = Constitution (Con) ; caractéristique.

Constitution damage = affaiblissement temporaire de Constitution ; pouvoir spécial de monstre.

Constitution drain = diminution permanente de Constitution ; pouvoir spécial de monstre ; ex : âme-en-peine, MdM17.

Constitution modifier = modificateur de Constitution ; type de modificateur.

constrict = constriction ; pouvoir spécial de monstre ; ex : objet animé, MdM146.

constrictor snake = serpent constricteur ; créature.

construct = créature artificielle ; pouvoir spécial de monstre ; ex : horreur chasseresse, MdM42/45.

construct = créature artificielle ; monstre (type de monstre).

contact = contact ; maladie (mode de transmission) ; cf. table 3-14, GdM76.

Glossaire D&D

contact = contact ; poison (mode de transmission) ; cf. table 3-15, GdM78.

contact other plane = *contact avec les plans* ; sort.

contagion = *contagion* ; sort.

contingency = prévoyance ; sort.

continual flame = flamme éternelle ; sort.

continuous damage = dégâts continus ; combat (type de dégâts).

control plants = *contrôle des plantes* ; sort.

Control Shape = Contrôle de forme ; compétence ; cf. encadre MdM218.

control undead = *contrôle des morts-vivants* ; sort.

control water = *contrôle de l'eau* ; sort.

control weather = *contrôle du climat* ; sort.

control winds = *contrôle des vents* ; sort.

cook = cuisinier ; type d'employé ; cf. GdM148.

cooper = tonnelier ; type d'employé ; cf. GdM148.

copper = cuivre ; équipement (métal).

copper dragon = dragon de cuivre ; créature.

copper dragon orb of dragonkind = *orbe du dragon de cuivre* ; objet magique (artefact unique).

copper piece (cp) = pièce de cuivre (pc) ; équipement (monnaie).

coral = corail ; équipement (gemme).

cordwainer = cordonnier ; type d'employé ; cf. GdM148.

Corellon Larethian = Corellon Larethian ; divinité (demi-elfes, elfes).

cornugon = cornugon (m) ; créature.

corporeal instability = instabilité corporelle ; pouvoir spécial de monstre ; ex : chaosien, MdM36.

corridor trap = couloir piégé ; donjon (type de couloir) ; cf. GdM110.

corrosive slime = mucus corrosif ; pouvoir spécial de monstre ; ex : foreur, MdM89.

corrupt water = corruption de l'eau ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : dragon noir, MdM64/65).

corrupting gaze = regard corrupteur ; pouvoir spécial de monstre ; ex : fantôme, MdM215.

corrupting touch = contact corrupteur ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: corruption dans MdM vf.1 / (ex : fantôme, MdM215).

corundum = corindon ; équipement (gemme).

cost = prix ; équipement (caractéristique des armes).

cost to create = coût de fabrication ; objet magique (masque de présentation).

couatl = couatl (m) ; créature.

countersong = contre-chant ; aptitude de bard.

counterspell = contresort ; magie (général).

coup de grace = coup de grâce ; combat (type d'attaque).

courtier's outfit = habit de cour ; équipement (objet ordinaire).

cover = abri (à couvert, mais pas « couverture » ! c.f. 2e Ed.) ; général.

cover AC bonus = bonus à la CA découlant de l'abri ; type de bonus/malus.

cover Reflex save bonus = bonus aux jets de Réflexes découlant de l'abri ; type de bonus/malus.

covered pit = trappe ; donjon (type d'obstacle) ; cf. GdM113.

cowering = recroqueillé sur soi-même ; état préjudiciable.

cp (copper piece) = pc (pièce de cuivre) ; équipement (monnaie).

CR (Challenge Rating) = FP (facteur de puissance) ; général.

Craft = Artisanat ; compétence.

Craft (armorsmithing) = Artisanat (fabrication d'armures) ; compétence (forme d'Artisanat) ; ERRATA: forge d'armures dans le MdM vf.1.

Craft (basketweaving) = Artisanat (vannerie) ; compétence (forme d'Artisanat).

Craft (blacksmithing) = Artisanat (travail de forge) ; compétence (forme d'Artisanat) ; ERRATA: ferrage des chevaux dans le MdJ (1 et 2) / cf. kyton, MdM51.

Craft (bookbinding) = Artisanat (reliure) ; compétence (forme d'Artisanat).

Craft (bowmaking) = Artisanat (fabrication d'arcs) ; compétence (forme d'Artisanat).

Craft (brewing) = Artisanat (brassage) ; compétence (forme d'Artisanat).

Craft (calligraphy) = Artisanat (calligraphie) ; compétence (forme d'Artisanat).

Craft (candlemaking) = Artisanat (fabrication de chandelles) ; compétence (forme d'Artisanat).

Craft (carpentry) = Artisanat (travaux de charpente) ; compétence (forme d'Artisanat).

Craft (cobbling) = Artisanat (cordonnerie) ; compétence (forme d'Artisanat).

Craft (explosives) = Artisanat (explosifs) ; compétence (forme d'Artisanat).

Craft (flower arranging) = Artisanat (art floral) ; compétence (forme d'Artisanat).

Craft (gemcutting) = Artisanat (taille des pierres fines ou précieuses) ; compétence (forme d'Artisanat).

Craft (herbalism) = Artisanat (herboristerie) ; compétence (forme d'Artisanat).

Craft (landscape gardening) = Artisanat (jardinage paysagiste) ; compétence (forme d'Artisanat).

Craft (leatherworking) = Artisanat (maroquinerie) ; compétence (forme d'Artisanat) ; ERRATA: travail du cuir dans S&F.

Craft (locks) = Artisanat (serrurerie) ; compétence (forme d'Artisanat).

Craft (locksmithing) = Artisanat (serrurerie) ; compétence (forme d'Artisanat).

Craft (masonry) = Artisanat (maçonnerie) ; compétence (forme d'Artisanat).

Craft (metalworking) = Artisanat (ferronnerie) ; compétence (forme d'Artisanat) ; ERRATA: travail du métal ou travail des métaux dans le MdM vf.1 / (ex : nain, MdM142).

Craft (origami) = Artisanat (origami) ; compétence (forme d'Artisanat).

Craft (painting) = Artisanat (peinture) ; compétence (forme d'Artisanat).

Craft (papermaking) = Artisanat (fabrication de papier) ; compétence (forme d'Artisanat).

Craft (poison) = Artisanat (fabrication de papier) ; compétence (forme d'Artisanat).

Craft (poisonmaking) = Artisanat (fabrication de poison) ; compétence (forme d'Artisanat).

Glossaire D&D

Craft (pottery) = Artisanat (poterie) ; compétence (forme d'Artisanat).

Craft (sculpting) = Artisanat (sculpture) ; compétence (forme d'Artisanat).

Craft (sculpture) = Artisanat (sculpture) ; compétence (forme d'Artisanat) ; ex : garde animé, MdM93.

Craft (shipmaking) = Artisanat (fabrication de navires) ; compétence (forme d'Artisanat) ; ERRATA: absent du MdJ vf.1.

Craft (silkmaking) = Artisanat (fabrication de soie) ; compétence (forme d'Artisanat).

Craft (stonecarving) = Artisanat (travail de la pierre) ; compétence (forme d'Artisanat).

Craft (stonemasonry) = Artisanat (maçonnerie) ; compétence (forme d'Artisanat).

Craft (tailoring) = Artisanat (tailleur) ; compétence (forme d'Artisanat).

Craft (tattooing) = Artisanat (tatouages) ; compétence (forme d'Artisanat).

Craft (trapmaking) = Artisanat (fabrication de pièges) ; compétence (forme d'Artisanat) ; ERRATA: pose de pièges dans le MdM vf.1.

Craft (weaponsmithing) = Artisanat (fabrication d'armes) ; compétence (forme d'Artisanat) ; ERRATA: forge d'armes dans le MdM vf.1.

Craft (weaving) = Artisanat (tissage) ; compétence (forme d'Artisanat).

Craft (woodcarving) = Artisanat (travail du bois) ; compétence (forme d'Artisanat).

Craft Magic Arms and Armor = Création d'armes et armures magiques ; don.

Craft Rod = Création de sceptres magiques ; don.

Craft Staff = Création de bâtons magiques ; don.

Craft Wand = Création de baguettes magiques ; don.

Craft Wondrous Item = Création d'objets merveilleux ; don.

create food and water = création de nourriture et d'eau ; sort.

create greater undead = création de mort-vivant dominant ; sort.

create spawn = création de rejetons ; pouvoir spécial de monstre ; ex : goule, MdM109.

create undead = création de mort-vivant ; sort.

create water = création d'eau ; sort.

create wine = création de vin ; sort ; NOTE : sort similaire à création d'eau, cf. pouvoirs magiques de djinn noble, MdM101.

create/destroy water = création/destruction d'eau ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : dragon bleu, MdM62/63).

creation = création ; branche de magie.

creation spell = sort de création ; magie (type de sort).

creature = monstre ; général ; ERRATA: créature dans le MdJ vf.1.

creature subtype = sous-type de monstre ; monstre (général) ; ERRATA : sous-type de créature dans le MdJ vf.1.

creature type = type de monstre ; monstre (général) ; ERRATA : type de créature dans le MdJ vf.1.

creatures = créatures ; magie (zone d'effet de sort).

creeping doom = mort rampante ; sort.

criosphinx = criocéphale (m) ; créature.

crippling strike = attaque handicapante ; aptitude de roubard.

crit (critical hit) = critique (coup critique) ; combat.

critical = critique ; équipement (caractéristique des armes).

critical failure = échec critique ; général ; cf. GdM92.

critical hit (crit) = coup critique (critique) ; combat.

critical miss = maladresse (échec critique) ; combat (option de jeu) ; cf. GdM64.

critical roll = jet de critique ; combat (type de jet).

critical success = succès critique ; général ; cf. GdM92.

crocodile = crocodile ; créature.

crocodile, giant = crocodile géant ; créature.

crossbow bolt = carreau d'arbalète ; équipement (arme).

crossbow, hand = arbalète de poing ; équipement (arme).

crossbow, heavy = arbalète lourde ; équipement (arme).

crossbow, light = arbalète légère ; équipement (arme).

crossbow, repeating = arbalète à répétition ; équipement (arme).

cross-class skill (cc) = compétence d'autre classe (cac) ; compétence (type de compétence).

crowbar = pied-de-biche ; équipement (objet ordinaire).

crush = écrasement ; monstre (type d'attaque) ; ex : dragon, MdM58/59.

crush item = destruction d'objet ; pouvoir spécial de monstre ; ex : ténébreux bipède, MdM170/171.

crushing wall trap = mur broyeur ; donjon (type de piège) ; cf. GdM115.

cryohydra = cryohydre (f) ; créature.

crypt = crypte ; donjon (type de décor) ; cf. GdM111.

crystal ball = boule de cristal ; objet magique (objet merveilleux).

crystal ball with detect thoughts = boule de cristal dotée de détection de pensées ; objet magique (objet merveilleux).

crystal ball with see invisibility = boule de cristal dotée de détection de l'invisibilité ; objet magique (objet merveilleux).

crystal ball with telepathy = boule de cristal dotée de télépathie ; objet magique (objet merveilleux).

crystal ball with true seeing = boule de cristal dotée de vision lucide ; objet magique (objet merveilleux).

crystal hypnosis ball = boule de cristal asservissante ; objet magique (objet maudit).

cube of force = cube de force ; objet magique (objet merveilleux).

cube of frost resistance = cube de résistance au froid ; objet magique (objet merveilleux).

cubic gate = cube des plans ; objet magique (objet merveilleux).

cure critical wounds = soins intensifs ; sort.

cure light wounds = soins légers ; sort.

cure minor wounds = soins superficiels ; sort.

cure moderate wounds = soins modérés ; sort.

cure serious wounds = soins importants ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : ouvrier formien, MdM90/91).

cure serious wounds = soins importants ; sort.

Glossaire D&D

cure spell = sort de *soins* (ou sort curatif) ; magie (général).

current hit points = points de vie actuels ; général.

curse of lycanthropy = transmission de lycanthropie ; pouvoir spécial de monstre ; ex : lycanthrope, MdM217.

curse water = *malédiction de l'eau* ; sort.

cursed -2 sword = épée maudite -2 ; objet magique (objet maudit).

cursed backbiter spear = lance traîtresse ; objet magique (objet maudit).

cursed item = objet maudit ; objet magique (type d'objet magique) ; cf. Objets maudits, GdM230.

cylinder = cylindre ; magie (zone d'effet de sort).

Daern's instant fortress = forteresse de Daern ; objet magique (objet merveilleux).

dagger = dague ; équipement (arme).

dagger of venom = dague venimeuse ; objet magique (arme spéciale).

dagger, punching = dague coup-de-poing ; équipement (arme).

dagger, silvered = dague en argent ; équipement (arme).

dais = estrade ; donjon (type de décor) ; cf. GdM111.

damage = dégâts ; combat.

damage = dégâts ; monstre (masque de présentation).

damage reduction (DR) = réduction des dégâts (RD) ; pouvoir spécial de monstre ; ex : barghest, MdM27.

damage reduction (DR) = réduction des dégâts (RD) ; aptitude de barbare, protecteur nain.

damage roll = jet de dégâts ; combat (type de jet).

damaging touch = contact blessant ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: contact dans MdM vf.1 / (ex : liche, MdM217).

dance of ruin = danse des ténèbres ; pouvoir spécial de monstre ; ex : vrock, MdM42/45.

dancer = danseur ; type d'employé ; cf. GdM148.

dancing = dansant(e) ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps).

dancing chains = danse des chaînes ; pouvoir spécial de monstre ; ex : kyton, MdM51/53.

dancing images = images dansantes ; monstre (effet de pouvoir spécial) ; NOTE : effet du pouvoir de manteleur manipulation des ombres (cf. MdM132).

dancing lights = *lumières dansantes* ; sort.

dark blessing = bénédiction impie ; aptitude de chevalier noir.

dark elf = elfe noir ; créature.

dark naga = naga ténébreux (m) ; créature.

dark reaver powder = ténébreux vireux ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.

darkmantle = mante obscure ; créature.

darkness = ténèbres ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : mante obscure, MdM131).

darkness = obscurité ; registre de magie.

darkness = ténèbres ; sort.

darkskull = crâne des ténèbres ; objet magique (objet merveilleux).

darkvision = vision dans le noir ; pouvoir spécial de monstre ; ex : gobelours, MdM105.

darkvision = vision dans le noir ; aptitude de maître des ombres.

darkvision = *vision dans le noir* ; sort.

darkwood = ébénite ; équipement (matière).

darkwood shield = bouclier en ébénite (ou écu en ébénite) ; équipement (bouclier spécial) ; cf. GdM195.

dart = dard ; équipement (arme).

daylight = *lumière du jour* ; sort.

daylight powerlessness = impuissance à la lumière du soleil ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: impuissance à la lumière du jour dans MdM vf.1 / (ex : âme-en-peine, MdM17/18).

daze = hébéttement ; sort.

dazed = hébété ; état préjudiciable.

dazzled = ébloui ; état préjudiciable.

DC (Difficulty Class) = DD (degré de difficulté) ; général.

dead = mort ; état préjudiciable.

deafened = sourd (ou assourdi) ; état préjudiciable.

deafness = surdité ; sort.

deal damage = infliger des dégâts ; combat.

death = mort ; registre de magie.

Death = Mort ; domaine de prêtre.

death attack = attaque mortelle ; pouvoir spécial de monstre ; cf. GdM73.

death attack = attaque mortelle ; aptitude de assassin) ; ERRATA : coup mortel dans le GdM vf. 1.

death effect = effet de mort ; général.

death gaze = regard mortel ; pouvoir spécial de monstre ; ex : bodak, MdM29.

death knell = *mise à mort* ; sort.

death slaad = slaad funeste (m) ; créature.

death throes = spasmes d'agonie ; pouvoir spécial de monstre ; ex : balor, MdM42/47.

death touch = *caresse mortelle* ; magie (pouvoir accordé (Mort).

death ward = *protection contre la mort* ; sort.

deathblade = mortelame ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.

deathwatch = *perception de la mort* ; sort.

decanter of endless water = carafe intarissable ; objet magique (objet merveilleux).

Decipher Script = Décryptage ; compétence.

deck of illusions = cartes fantasmagoriques ; objet magique (objet merveilleux).

deck of many things = cartes merveilleuses ; objet magique (artefact rare).

deep blue spinel = spinelle bleu nuit ; équipement (gemme).

deep dwarf = nain des profondeurs ; créature.

deep dwarf traits = caractéristiques raciales des nains des profondeurs ; pouvoir spécial de monstre ; ex : nains des profondeurs, MdM143.

deep gnome = gnome des profondeurs ; créature.

deep green spinel = spinelle vert sombre ; équipement (gemme).

deep halfling = halfelin des profondeurs (h muet, f: halfeline) ; créature.

deep halfling traits = caractéristiques raciales des halfelins des profondeurs ; pouvoir spécial de monstre ; ex : halfelins des profondeurs, MdM114.

Glossaire D&D

Deep Sashelas = Sashalas des Abîmes ; divinité (elfes aquatiques) ; cf. elfes aquatiques, MdM82.

deeper darkness = ténèbres profondes ; sort.

Def (dwarven defender) = Pro (protecteur nain) ; classe de prestige.

defend = défense ; monstre (tour de compagnon animal) ; cf. encadré GdM46.

defending = gardien (ou gardienne) ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps).

defense roll = jet de défense ; combat (option de jeu) ; cf. GdM64.

defensive awareness = sens du danger ; aptitude de protecteur nain.

defensive awareness (+1 vs. traps) = sens du danger (+1 contre les pièges) ; aptitude de protecteur nain.

defensive awareness (can't be flanked) = sens du danger (ne peut être pris en tenaille) ; aptitude de protecteur nain.

defensive awareness (Dex bonus to AC) = sens du danger (bonus de Dex à la CA) ; aptitude de protecteur nain.

defensive roll = roulé-boulé ; aptitude de maître des ombres, roublard.

defensive stance = position défensive ; aptitude de protecteur nain.

Deflect Arrows = Parade de projectiles ; don.

deflection bonus = bonus de parade ; type de bonus/malus.

degree of cover = type d'abri ; général.

deinonychus = deinonychus (m) ; créature.

deity = dieu, déesse, divinité, déité ; général.

delay = retarder son action ; combat (action modifiant l'initiative).

delay poison = ralentissement du poison ; sort.

delayed action = action retardée ; combat (action modifiant l'initiative).

delayed blast fireball = boule de feu à retardement ; sort.

delusion = pouvoir imaginaire ; objet magique (malédiction courante d'objet maudit) ; cf. Objets maudits, GdM230/231.

delver = foreur (m) ; créature.

demand = exigence ; sort.

democracy = démocratie ; système politique ; cf. GdM156.

demon = démon ; monstre (famille de créatures).

demon armor = armure démoniaque ; objet magique (armure spéciale).

demon fever = peste infernale ; maladie ; cf. table 3-14, GdM76.

demon prince = prince démon ; monstre (famille de créatures).

derro = derro(s) (m) ; créature.

derro traits = caractéristiques raciales des derros ; pouvoir spécial de monstre ; ex : derros, MdM143.

descriptor (of spell) = registre (de sort) ; magie (général).

desecrate = profanation ; sort.

desert = désert ; type de milieu naturel ; cf. GdM154, MdM11.

despair = désespoir ; pouvoir spécial de monstre ; ex : momie, MdM139/140.

destrachan = destrakhan (m) ; créature ; ERRATA : destrachan dans MdM vf.1.

destruction = destruction ; sort.

Destruction = Destruction ; domaine de prêtre.

destructive harmonics = sons destructeurs ; pouvoir spécial de monstre ; ex : destrakhan, MdM47.

detect animals or plants = détection de la faune ou de la flore ; sort.

detect chaos = détection du Chaos ; sort.

detect evil = détection du Mal ; aptitude de paladin.

detect evil = détection du Mal ; sort.

detect gems = détection des gemmes ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : dragon d'or, MdM74).

detect good = détection du Bien ; aptitude de chevalier noir.

detect good = détection du Bien ; sort.

detect law = détection de la Loi ; sort.

detect magic = détection de la magie ; pouvoir spécial de monstre ; ex : glabrezu, MdM42/46.

detect magic = détection de la magie ; sort.

detect poison = détection du poison ; sort.

detect scrying = détection de la scrutation ; sort.

detect secret doors = détection des passages secrets ; sort.

detect snares and pits = détection des collets et des fosses ; sort.

detect thoughts = détection de pensées ; pouvoir spécial de monstre ; ex : doppelganger, MdM57/58.

detect thoughts = détection de pensées ; sort.

detect undead = détection des morts-vivants ; sort.

deva = déva (m) ; monstre (famille de créatures) ; ERRATA: deva dans MdM vf.1.

devil = diable ; monstre (famille de créatures).

devil chills = diantrespasme ; maladie ; cf. table 3-14, GdM76.

devourer = dévoreur d'âme ; créature ; ERRATA : dévoreur dans le MdM vf.1.

Dex (Dexterity) = Dex (Dextérité) ; caractéristique.

Dexterity (Dex) = Dextérité (Dex) ; caractéristique.

Dexterity damage = affaiblissement temporaire de Dextérité ; pouvoir spécial de monstre.

Dexterity drain = diminution permanente de Dextérité ; pouvoir spécial de monstre.

Dexterity modifier = modificateur de Dextérité ; type de modificateur.

DF (divine focus) = FD (focalisateur divin) ; magie (type de composante).

diabolist = diaboliste ; général ; cf. description du chevalier noir, GdM30.

diamond = diamant ; équipement (gemme).

diamond body = corps de diamant ; aptitude de moine.

diamond soul = âme de diamant ; aptitude de moine.

dictum = décret ; sort.

die roll = jet de dé ; type de jet.

Difficulty Class (DC) = degré de difficulté (DD) ; général.

digeste = sécréteur (m) ; créature.

Diirinka = Diirinka ; divinité (derros) ; cf. derros, MdM143.

dimension door = porte dimensionnelle ; pouvoir spécial de monstre ; ex : chien esquiveur, MdM38/39.

Glossaire D&D

dimension door = porte dimensionnelle ; sort.
dimensional anchor = ancre dimensionnelle ; sort.
dimensional shackles = chaînes dimensionnelles ; objet magique (objet merveilleux).
diminish plants = rabougrissement des plantes ; sort.
Diminutive = minuscule (Min) ; catégorie de taille.
dinosaur = dinosaure ; monstre (famille de créatures) ; NOTE : connu aussi sous le nom de "terrible lézard" (cf. MdM56).
Diplomacy = Diplomatie ; compétence.
dire animal = animal sanguinaire ; monstre (famille de créatures).
dire ape = gorille sanguinaire ; créature.
dire badger = blaireau sanguinaire ; créature.
dire bat = chauve-souris sanguinaire ; créature.
dire bear = ours sanguinaire ; créature.
dire boar = sanglier sanguinaire ; créature.
dire flail = fléau double ; équipement (arme).
dire lion = lion sanguinaire ; créature.
dire rat = rat sanguinaire ; créature.
dire shark = requin sanguinaire ; créature.
dire tiger = tigre sanguinaire ; créature.
dire weasel = belette sanguinaire ; créature.
dire wolf = loup sanguinaire ; créature.
dire wolverine = glouton sanguinaire ; créature.
Disable Device = Désamorçage/sabotage ; compétence.
disabled = hors de combat ; état préjudiciable.
disarm = désarmement (ou désarmer) ; combat (type d'attaque spéciale).
disbelief = dévoile (ex : Volonté, dévoile) ; magie (jets de sauvegarde de sort).
discern lies = détection du mensonge ; sort.
discern location = localisation suprême ; sort.
discharge = utilisation ; magie (durée de sort).
disease = maladie ; pouvoir spécial de monstre ; ex : diantrefosse, MdM52/55.
disease immunity = immunité contre les maladies ; pouvoir spécial de monstre ; ex : tarasque, MdM169.
Disguise = Déguisement ; compétence.
disguise kit = trousse de déguisement ; équipement (objet ordinaire).
disintegrate = désintégration ; sort.
dismiss a spell = mettre un terme à un sort ; magie (action partielle magique).
dismissal = renvoi ; sort.
dispel = dissiper ; général.
dispel chaos = rejet du Chaos ; sort.
dispel check = jet de dissipation ; type de jet.
dispel evil = rejet du Mal ; sort.
dispel good = rejet du Bien ; sort.
dispel law = rejet de la Loi ; sort.
dispel magic = dissipation de la magie ; sort.
dispel turning = dissiper une tentative de renvoi des morts-vivants ; combat.
dispel vil = rejet du Mal ; sort.
dispelling turning = dissipation d'une tentative de renvoi des morts-vivants ; combat.
displacement = déplacement ; pouvoir spécial de monstre ; ex : bête éclipsante, MdM29.
displacement = déplacement ; sort.
displacer beast = bête éclipsante (f) ; créature.
disrupt undead = destruction de mort-vivant ; sort.

disruption = de destruction ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps).
distance = à longue portée ; objet magique (propriété spéciale d'arme à distance).
ditchdigger = terrassier ; type d'employé ; cf. GdM148.
Div (diviner) = Dev (devin) ; classe de spécialiste.
dive attack = attaque en piqué ; monstre (type d'attaque) ; cf. Vol, MdM7.
Divination = Divination ; école de magie.
divination = divination ; sort.
divine favor = faveur divine ; sort.
divine focus (DF) = focalisateur divin (FD) ; magie (type de composante).
divine grace = grâce divine ; aptitude de paladin.
divine health = santé divine ; aptitude de paladin.
divine magic = magie divine ; magie (général).
divine power = puissance divine ; sort.
divine spell = sort divin ; magie (type de sort).
divine spellcaster = lanceur (ou jeteur) de sorts divins ; magie (général).
diviner (Div) = devin (Dev) ; classe de spécialiste.
djinni (plur. djinn) = djinn (m) ; créature.
DM (dungeon master) = MD (maître du donjon) ; général.
DMG (Dungeon Master's Guide) = GdM (Guide du Maître) ; supplément.
Dodge = Esquive ; don.
dodge bonus = bonus d'esquive ; type de bonus/malus.
dodge trick = secret de l'esquive ; gardien du savoir (secret).
dog = chien ; créature.
dog, riding = chien de selle ; créature.
domain = domaine ; général.
domain spell = sort de domaine ; magie (type de sort).
domestic animal = animal domestique ; monstre (famille de créatures) ; cf. description Dressage, MdJ68.
dominate animal = domination d'animal ; sort.
dominate monster = domination universelle ; sort.
dominate person = domination ; pouvoir spécial de monstre ; ex : contremaître formien, MdM90/92.
dominate person = domination ; sort.
dominated creature = créatures dominées ; pouvoir spécial de monstre ; ex : contremaître formien, MdM90/92.
domination = domination ; pouvoir spécial de monstre ; ex : vampire, MdM221.
don = enfiler (une armure) ; général.
don hastily (an armor) = enfiler à la hâte (une armure) ; général.
donkey = âne ; créature.
doom = anathème ; sort.
door trap = porte piégée ; donjon (type de porte) ; cf. GdM109.
doppelganger = doppelganger (m) ; créature.
double damage against objects = dégâts doublés contre les objets ; pouvoir spécial de monstre ; ex : sylvanien, MdM168.
double move = double déplacement ; combat (action de déplacement total).
double weapon = arme double ; équipement (catégorie d'armes).

Glossaire D&D

down = arrête ; monstre (tour de compagnon animal) ; cf. encadré GdM46.

down angle = angle de descente ; déplacement aérien ; cf. GdM69.

down speed = vitesse de descente ; déplacement aérien ; cf. GdM69.

downpour = trombes d'eau ; général ; cf. GdM89.

DR (damage reduction) = RD (réduction des dégâts) ; pouvoir spécial de monstre.

DR (damage reduction) = RD (réduction des dégâts) ; aptitude de barbare, protecteur nain.

Draconic = le draconien / la langue draconienne ; langue.

dragon = dragon ; monstre (type de monstre).

dragon bile = bile de dragon ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.

dragon turtle = dragon-tortue ; créature.

dragonne = dragonne (f) ; créature.

draper = drapier ; type d'employé ; cf. GdM148.

drawback = inconvenient ; objet magique (malédiction courante d'objet maudit) ; cf. Objets maudits, GdM230/231.

Drawmij's instant summons = invocation instantanée de Drawmij ; sort.

Drd (druid) = Dru (druide, druidesse) ; classe de personnage.

dream = songe ; sort.

dream haunting = invasion des rêves ; pouvoir spécial de monstre ; ex : tormante, MdM176.

drench = extinction du feu ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: extinction des feux dans MdM vf.1 / (ex : élémentaire de l'Eau, MdM78/79).

dretch = dretch (m) ; créature.

drider = drider (m) ; créature.

drow = drow(s) ; créature ; NOTE : autre nom des elfes noirs.

drow traits = caractéristiques raciales des drows ; pouvoir spécial de monstre ; ex : elfes noirs, MdM83.

drowning = noyade ; général ; cf. GdM85.

druid (Drd) = druide, druidesse (Dru) ; classe de personnage.

Druidic = langue des druides ; langue.

druid's vestment = robe de druide ; objet magique (objet merveilleux).

drums of panic = timbales de panique ; objet magique (objet merveilleux).

dryad = dryade (f) ; créature.

duergar = duergar(s) (m) ; créature.

duergar traits = caractéristiques raciales des duergars ; pouvoir spécial de monstre ; ex : duergars, MdM143.

dungeon master (DM) = maître du donjon (MD) ; général.

Dungeon Master's Guide (DMG) = Guide du Maître (GdM) ; supplément.

duration = durée ; magie (caractéristique de sort).

dust mephit = méphite poussiéreux (m) ; créature.

dust of appearance = poudre d'apparition ; objet magique (objet merveilleux).

dust of disappearance = poudre de disparition ; objet magique (objet merveilleux).

dust of dryness = poudre dessiccative ; objet magique (objet merveilleux).

dust of illusion = poudre d'illusion ; objet magique (objet merveilleux).

dust of sneezing and choking = poudre à éternuer ; objet magique (objet maudit).

dust of tracelessness = poudre de dissimulation des traces ; objet magique (objet merveilleux).

duststorm = tempête de sable ; général ; cf. GdM87.

dwarf = nain (f: naine) ; créature.

Dwarven = le nain / la langue des nains ; langue.

dwarven defender (Def) = protecteur nain (Pro) ; classe de prestige.

dwarven plate = harnois nain ; équipement (armure spéciale) ; cf. GdM195.

dwarven thrower = marteau de lancer des nains ; objet magique (arme spéciale).

dwarven traits = caractéristiques raciales des nains ; pouvoir spécial de monstre ; ex : nain, MdM142.

dwarven urgrosh = urgrosh de nain ; équipement (arme).

dwarven waraxe = hache d'armes de nain ; équipement (arme).

dyer = teinturier ; type d'employé ; cf. GdM148.

dying = mourant ; état préjudiciable.

dynamite = dynamite ; équipement (arme) ; cf. GdM164.

Eadro = Eadro ; divinité (hommes-poissons, locathahs) ; cf. locathah, MdM129 et cf. hommes-poissons, MdM118.

eagle = aigle ; créature.

Earth = Terre ; domaine de prêtre.

earth elemental = élémentaire de la Terre ; créature.

earth mastery = maîtrise de la Terre ; pouvoir spécial de monstre ; ex : élémentaire de la Terre, MdM80/81.

earth mephit = méphite terreux (m) ; créature.

earthquake = tremblement de terre ; sort.

effect = effet ; magie (caractéristique de sort).

effect spell = sort à effet ; magie (type de sort) ; cf. GdM80.

effective ability decrease = réduction effective de caractéristique ; général.

effective hit point increase = augmentation ponctuelle de points de vie ; général.

effective level = niveau effectif ; général.

efreeti (plur. efreet) = éfrit (m) ; créature.

efreeti bottle = urne du mauvais génie ; objet magique (objet merveilleux).

Ego = Ego ; objet magique ; cf. Objets intelligents, GdM229/230.

Ego point = point d'Ego ; objet magique ; cf. Objets intelligents, GdM229/230.

Ego score = valeur d'Ego ; objet magique ; cf. Objets intelligents, GdM229/230.

EHD (extra hit dice) = DV sup (DV supplémentaires) ; monstre (général) ; cf. MdM11.

EHD (extra hit die) = DV sup (DV supplémentaire) ; monstre (général) ; cf. MdM11.

Ehlonna = Ehlonna ; divinité.

eight-headed hydra = hydre à huit têtes (f) ; créature.

EL (encounter level) = ND (niveau de difficulté) ; général.

eladrin = eladrin (m) ; monstre (famille de créatures) ; ex : ghæle, MdM32/33.

Glossaire D&D

elasmosaurus = élasmosaure (m) ; créature.

elder elemental = seigneur élémentaire ; créature.

electricity = électricité ; monstre (effet de pouvoir spécial) ; NOTE : effet du pouvoir d'horreur chasseresse rayons oculaires (cf. MdM45).

electricity = électricité ; registre de magie.

electricity damage = dégâts d'électricité ; type de dégâts.

electricity immunity = immunité contre l'électricité ; pouvoir spécial de monstre ; ex : arrawak, MdM24.

electricity ray = rayon électrique ; pouvoir spécial de monstre ; ex : arrawak, MdM24.

electricity resistance = résistance à l'électricité ; pouvoir spécial de monstre ; ex : kuo-toa, MdM123.

electricity sense = perception des courants électriques ; pouvoir spécial de monstre ; ex : lézard voltaïque, MdM125/126.

electrified floor = plancher électrifié ; donjon (type de piège) ; cf. GdM116.

electrum = électrum ; équipement (métal).

elemental = élémentaire ; pouvoir spécial de monstre ; ex : élémentaire de l'Air, MdM77/78.

elemental = Élémentaire ; monstre (type de monstre).

elemental endurance = endurance élémentaire ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: endurance aux énergie destructives dans MdM vf.1 / (ex : jann, MdM99/100).

Elemental Plane = plan élémentaire ; plan d'existence.

Elemental Plane of Air = plan de l'Air ; plan d'existence.

Elemental Plane of Earth = plan de la Terre ; plan d'existence.

Elemental Plane of Fire = plan du Feu ; plan d'existence.

Elemental Plane of Water = plan de l'Eau ; plan d'existence.

elemental swarm = nuée d'élémentaires ; sort.

elephant = éléphant ; créature.

elevator = monte-chARGE ; donjon (type de décor) ; cf. GdM111.

eleven-headed hydra = hydre à onze têtes (f) ; créature.

elf = elfe (f: elfe) ; créature.

Elven = l'elfique / la langue elfique ; langue.

elven blood = sang elfique ; monstre (caractéristique raciale) ; cf. description des demi-elfes.

elven chain = cotte de mailles elfique ; équipement (armure spéciale) ; cf. GdM195.

elven traits = caractéristiques raciales des elfes ; pouvoir spécial de monstre ; ex : elfe, MdM81/82.

emanation = émanation ; magie (zone d'effet de sort).

emerald = émeraude ; équipement (gemme).

emotion = émotion ; sort.

empathic link = lien télépathique ; monstre (pouvoir (destrier de paladin, familier, serviteur fiélon)).

Empower Spell = Extension d'effet ; don.

empty body = désertion de l'âme ; aptitude de moine.

Enc (enchanter) = Enc (enchanteur) ; classe de spécialiste.

enchant arrow = flèche magique ; aptitude de archer-mage.

enchant arrow +X = flèche magique +X ; aptitude de archer-mage.

enchanter (Enc) = enchanter (Enc) ; classe de spécialiste.

Enchantment = Enchantement ; école de magie.

encounter = rencontre ; général.

encounter level (EL) = niveau de difficulté (d'une rencontre) (ND) ; général.

encumbrance = charge portée (ou transportée) ; général.

end of round = fin du round ; combat.

endurance = endurance ; sort.

Endurance = Endurance ; don.

endure elements = endurance aux énergies destructives ; sort.

energy drain = absorption d'énergie ; pouvoir spécial de monstre ; ex : succube, MdM41/44.

energy drain = absorption d'énergie ; sort.

energy drained = vidé de son énergie ; état préjudiciable ; cf. GdM85.

energy pack = recharge énergétique ; équipement (arme) ; cf. GdM164.

energy pack, antimatter rifle = recharge énergétique pour fusil à antimatière ; équipement (arme) ; cf. GdM164.

energy pack, laser pistol = recharge énergétique pour pistolet-laser ; équipement (arme) ; cf. GdM164.

energy pack, laser rifle = recharge énergétique pour fusil-laser ; équipement (arme) ; cf. GdM164.

Energy Plane = plan d'énergie ; plan d'existence.

enervation = énergie négative ; sort.

engaged = au corps à corps (et non au combat) ; général.

engulf = enveloppement ; pouvoir spécial de monstre ; ex : manteleur, MdM131/132.

enhancement bonus = bonus d'altération ; type de bonus/malus.

enlarge = agrandissement ; sort.

Enlarge Spell = Extension de portée ; don.

enlargement bonus = bonus de croissance ; type de bonus/malus ; ERRATA : et non pas "bonus de taille".

enslave = asservissement ; pouvoir spécial de monstre ; ex : aboleth, MdM15.

entangle = enchevêtement ; pouvoir spécial de monstre ; ex : liane chasseresse, MdM127.

entangle = enchevêtement ; sort.

entangled = enchevêtré ; état préjudiciable.

entertainer/performer = artiste ; type d'employé ; cf. GdM148.

entertainer's outfit = costume d'artiste ; équipement (objet ordinaire).

enthall = discours captivant ; sort.

entropic shield = bouclier entropique ; sort.

erase = effacement ; sort.

erinyes = érinye (f) ; créature.

Erythnul = Érythnul ; divinité.

Escape Artist = Évasion ; compétence.

ethereal = éthéré ; général.

ethereal filcher = chapardeur éthéré ; créature.

ethereal jaunt = forme éthérée ; pouvoir spécial de monstre ; ex : couatl, MdM40.

ethereal jaunt = forme éthérée ; sort.

ethereal marauder = maraudeur éthéré ; créature.

Ethereal Plane = plan Éthéré ; plan d'existence.

Glossaire D&D

etherealness = passage dans l'éther ; pouvoir spécial de monstre ; ex : destrier noir, MdM48/49.

etherealness = éthétré(e) ; objet magique (propriété spéciale d'armure).

etherealness = *passage dans l'éther* ; sort.

ettercap = ettercap ; créature.

ettin = ettin ; créature.

Evard's black tentacles = *tentacules noirs d'Evard* ; sort.

evasion = esquive totale ; pouvoir spécial de monstre ; ex : aigle géant, MdM16.

evasion = esquive totale ; aptitude de maître des ombres, moine, roublard.

event-based adventure = aventure liée à un événement ; général ; cf. GdM98.

everburning torch = *torche éternelle* ; objet magique (objet merveilleux).

eversmoking bottle = *urne fumigène* ; objet magique (objet merveilleux).

evil = Mal ; registre de magie.

Evil = Mal ; domaine de prêtre.

evil cleric = prêtre d'alignement mauvais ; général.

evil eye = regard maléfique ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA : œil maléfique dans le MdM vf. 1 / (ex : annis, MdM112).

evil gaze = regard imprécatoire ; pouvoir spécial de monstre ; ex : ténébreux bipède, MdM170/172.

evil spell = sort du Mal ; magie (type de sort).

Evo (evoker) = Évo (évacuateur) ; classe de spécialiste.

Evocation = Évocation ; école de magie.

evoker (Evo) = évacuateur (Évo) ; classe de spécialiste.

Ex (extraordinary ability) = Ext (pouvoir extraordinaire) ; type de pouvoir.

exclusive skill = compétence réservée ; compétence (type de compétence).

exhausted = épuisé ; état préjudiciable.

exotic saddle = selle spéciale ; équipement (objet ordinaire).

exotic weapon = arme exotique ; équipement (catégorie d'armes).

Exotic Weapon Proficiency = Maniement des armes exotiques ; don.

Exp (expert) = Exp (expert) ; classe de personnage (PNJ).

expeditious retreat = *repli expéditif* ; sort.

experience points (XP) = points d'expérience (PX) ; général.

expert (Exp) = expert (Exp) ; classe de personnage (PNJ).

Expertise = Expertise du combat ; don.

explorer's outfit = tenue d'explorateur ; équipement (objet ordinaire).

explosion = explosion ; pouvoir spécial de monstre ; ex : yrthak, MdM189.

explosive runes = *runes explosives* ; sort.

Extend Spell = Extension de durée ; don.

extra feat = don supplémentaire ; général.

Extra Hit Dice (EHD) = DV supplémentaires (DV sup) ; monstre (général) ; cf. MdM11.

Extra Hit Die (EHD) = DV supplémentaire (DV sup) ; monstre (général) ; cf. MdM11.

extra skill point = point de compétence supplémentaire ; général.

Extra Turning = Emprise sur les morts-vivants ; don.

extract = décervelage ; pouvoir spécial de monstre ; ex : flagelleur mental, MdM88.

extraordinary ability (Ex) = pouvoir extraordinaire (Ext) ; type de pouvoir.

extraordinary power = propriété extraordinaire ; objet magique (type de propriété) ; cf. Objets intelligents, GdM229/230.

eye agate = œil-de-chat ; équipement (gemme).

eye of Vecna = *œil de Vecna* ; objet magique (artefact unique).

eye rays = rayons oculaires ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: rayon dan MdM vf.1 / (ex : tyranneuil, MdM180).

eye tyrant = tyranneuil (m) (plur. tyranneils) ; créature.

eyebite = mauvais œil ; sort.

eyes of charming = yeux de charme ; objet magique (objet merveilleux).

eyes of doom = yeux d'anathème ; objet magique (objet merveilleux).

eyes of petrification = yeux de pétrification ; objet magique (objet merveilleux).

eyes of the eagle = yeux de lynx ; objet magique (objet merveilleux).

F (focus) = F (focalisateur) ; magie (type de composante).

fabricate = fabrication ; sort.

face = espace occupé (dans le contexte ad hoc) ; combat.

face/reach = espace occupé/allonge ; monstre (masque de présentation).

faerie fire = *lueur féerique* ; sort.

fail = échec ; général.

falchion = cimeterre à deux mains ; équipement (arme).

fallen paladin = paladin déchu ; général ; cf. GdM33.

fallen paladin ability = pouvoir de paladin déchu ; aptitude de chevalier noir.

falling block trap = bloc en équilibre ; donjon (type de piège) ; cf. GdM115.

false vision = *leurre* ; sort.

familiar = familier ; créature.

Far Shot = Tir de loin ; don.

fascinate = *fascination* ; aptitude de bard.

fast healing = guérison accélérée ; pouvoir spécial de monstre ; ex : myrmarque, MdM91/92.

fast movement = déplacement accéléré ; aptitude de barbare, moine.

fatigued = fatigué ; état préjudiciable.

faun = faune ; créature ; NOTE : autre nom du satyre (cf. satyre, MdM160).

favorable condition = circonstance favorable ; combat.

favored class = classe de prédilection ; général.

favored enemy = ennemi juré ; aptitude de rôdeur.

favored of the dark deities = faveur des dieux infernaux ; aptitude de paladin déchu ; cf. chevalier noir, GdM32.

favored weapon = arme de prédilection ; général.

fear = terreur ; monstre (effet de pouvoir spécial) ; NOTE : effet du pouvoir de manteleur infrasons (cf. MdM132).

Glossaire D&D

fear = terreur ; pouvoir spécial de monstre ; ex : balor, MdM42/47.

fear = terreur ; registre de magie.

fear = *terreur* ; sort.

fear aura = aura de terreur ; pouvoir spécial de monstre ; ex : avoral, MdM30/33.

fear cone = cône de terreur ; pouvoir spécial de monstre.

fear effect = effet de terreur ; général.

fear ray = rayon de terreur ; pouvoir spécial de monstre.

feat = don ; général.

feather fall = *feuille morte* ; sort.

feats = dons ; monstre (masque de présentation).

feeblemind = *débilité* ; sort.

feed = ingestion de cadavres ; pouvoir spécial de monstre ; ex : barghest, MdM27.

feed = nourriture pour animaux ; équipement (nourriture).

ferocity = féroceité ; pouvoir spécial de monstre ; ex : sanglier sanguinaire, MdM19/21.

fetch = va chercher ; monstre (tour de compagnon animal) ; cf. encadré GdM46.

feudalism = féodalisme ; système politique ; cf. GdM156.

fey = fée ; monstre (type de monstre).

Fharlanghn = Fharlanghn ; divinité.

fiddle = violon ; pouvoir spécial de monstre ; ex : grig, MdM84.

field plate = harnois complet ; équipement (armure) ; NOTE : autre nom du harnois.

fiend = fiélon (f. fiélon) ; monstre (famille de créatures).

fiendish creature = créature fiélon ; monstre (archétype).

fiendish servant = serviteur fiélon ; aptitude de chevalier noir) ; ERRATA : serviteur infernal dans le GdM vf. 1.

fiendish summoning = convocation infernale ; aptitude de chevalier noir ; cf. pouvoirs de paladin déchu.

fiery aura = aura de feu ; pouvoir spécial de monstre ; ex : magmatique, MdM130/131.

fiery yellow corundum = corindon jaune ambré ; équipement (gemme).

fight defensively = combat (ou combattre) sur la défensive ; combat.

fighter (Ftr) = guerrier, guerrière (Gue) ; classe de personnage.

fighting defensively = combat (ou combattre) sur la défensive ; combat.

figment = chimère ; branche de magie.

figment spell = sort de chimère ; magie (type de sort).

figurine of wondrous power = *statuette merveilleuse* ; objet magique (objet merveilleux).

figurine of wondrous power (bronze griffon) = *statuette merveilleuse* (griffon de bronze) ; objet magique (objet merveilleux).

figurine of wondrous power (ebony fly) = *statuette merveilleuse* (mouche d'ébène) ; objet magique (objet merveilleux).

figurine of wondrous power (golden lions) = *statuette merveilleuse* (lions d'or) ; objet magique (objet merveilleux).

figurine of wondrous power (ivory goats) = *statuette merveilleuse* (chèvres d'ivoire) ; objet magique (objet merveilleux).

figurine of wondrous power (marble elephant) = *statuette merveilleuse* (éléphant de marbre) ; objet magique (objet merveilleux).

figurine of wondrous power (obsidian steed) = *statuette merveilleuse* (destrier d'obsidienne) ; objet magique (objet merveilleux).

figurine of wondrous power (onyx dog) = *statuette merveilleuse* (chien d'onyx) ; objet magique (objet merveilleux).

figurine of wondrous power (serpentine owl) = *statuette merveilleuse* (hibou de chrysolite) ; objet magique (objet merveilleux).

figurine of wondrous power (silver raven) = *statuette merveilleuse* (corbeau d'argent) ; objet magique (objet merveilleux).

figurine of wondrous power (the goat of terror) = *statuette merveilleuse* (chèvre de la terreur) ; objet magique (objet merveilleux).

figurine of wondrous power (the goat of travail) = *statuette merveilleuse* (chèvre des titans) ; objet magique (objet merveilleux).

figurine of wondrous power (the goat of traveling) = *statuette merveilleuse* (chèvre de voyage) ; objet magique (objet merveilleux).

filth fever = fièvre des marais ; maladie ; cf. table 3-14, GdM76.

find master = localisation du maître ; pouvoir spécial de monstre ; ex : garde animé, MdM93.

find target = détection de cible ; pouvoir spécial de monstre ; ex : horreur chasseresse, MdM42/45.

find the path = *orientation* ; sort.

find traps = détection des pièges ; sort.

Fine = infime (I) ; catégorie de taille.

fine wine = vin de bon cru ; équipement (boisson).

finger of death = *doigt de mort* ; sort.

fire = feu ; pouvoir spécial de monstre.

fire = feu ; monstre (effet de pouvoir spécial) ; NOTE : effet du pouvoir d'horreur chasseresse rayons oculaires (cf. MdM45).

fire = feu ; registre de magie.

Fire = Feu ; domaine de prêtre.

fire damage = dégâts de feu ; type de dégâts.

fire elemental = élémentaire du Feu ; créature.

fire giant = géant du feu ; créature.

fire immunity = immunité contre le feu ; pouvoir spécial de monstre ; ex : azer, MdM25.

fire mephit = méphite enflammé (m) ; créature.

fire opal = opale de feu ; équipement (gemme).

fire resistance = résistance au feu ; pouvoir spécial de monstre ; ex : arrawak, MdM24.

fire resistance = résistant(e) au feu ; objet magique (propriété spéciale d'armure/bouclier).

fire seeds = *germes de feu* ; sort.

fire shield = *bouclier de feu* ; sort.

fire storm = *tempête de feu* ; sort.

Glossaire D&D

fire subtype = créature du Feu ; pouvoir spécial de monstre ; ex : azer, MdM25.

fire trap = *piège à feu* ; sort.

fire vulnerability = vulnérabilité au feu ; pouvoir spécial de monstre ; ex : momie, MdM139/140.

firearm = arme à feu ; équipement (catégorie d'armes) ; cf. GdM163.

fireball = *boule de feu* ; sort.

firewood = bois de chauffage ; équipement (objet ordinaire).

firing into a crowd = tirer (ou tir) dans le tas ; combat (option de jeu) ; cf. MdJ 123 et GdM64.

firm ground = sol ferme ; général ; cf. description Pistage MdJ84.

fishhook = hameçon ; équipement (objet ordinaire).

fishing net = filet de pêche ; équipement (objet ordinaire).

five-headed hydra = hydre à cinq têtes (f) ; créature.

flagstone floor = sol de dalles ; donjon (type de sol) ; cf. GdM107.

flail, dire = fléau double ; équipement (arme).

flail, heavy = fléau d'armes lourd ; équipement (arme).

flail, light = fléau d'armes léger ; équipement (arme).

flame arrow = *flèches enflammées* ; sort.

flame blade = *lame de feu* ; sort.

flame jet = jet de flammes ; donjon (type de piège) ; cf. GdM116.

flame strike = *colonne de feu* ; sort.

flame tongue = épée ardente ; objet magique (arme spéciale).

flamebrother = flamion (m) ; créature.

flamer = lance-flammes ; équipement (arme) ; cf. GdM164.

flamer fuel pack = recharge de combustible pour lance-flammes ; équipement (arme) ; cf. GdM164.

flaming = de feu ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps/à distance).

flaming burst = de feu intense ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps/à distance).

flaming hooves = sabots enflammés ; pouvoir spécial de monstre ; ex : destrier noir, MdM48/49.

flaming sphere = *sphère de feu* ; sort.

flank = prendre en tenaille ; combat.

flanked = être pris en tenaille ; combat.

flanking attack = prise en tenaille ; combat.

flare = *illumination* ; sort.

flash flood = crue éclair ; général ; cf. GdM88.

flashbacks = flash-back ; pouvoir spécial de monstre ; ex : bodak, MdM29/30.

flask = flasque ; équipement (objet ordinaire).

flask of curses = flasque maudite ; objet magique (objet maudit).

flat-footed = pris au dépourvu ; état préjudiciable.

flesh golem = golem de chair ; créature.

flesh to stone = *pétrification* ; sort.

flight = vol ; pouvoir spécial de monstre ; ex : tyranneuil, MdM180/181.

flight maneuverability = manœuvrabilité en vol ; général ; cf. GdM69.

flint and steel = silex et amorce ; équipement (objet ordinaire).

flooding room trap = inondation ; donjon (type de piège) ; cf. GdM115.

floor transforms into acid = plancher transformé en acide ; donjon (type de piège) ; cf. GdM116.

flurry of blows = déluge de coups ; aptitude de moine.

fly = vol ; mode de déplacement.

fly = *vol* ; sort.

fly backward = vol vers l'arrière ; déplacement aérien ; cf. GdM69.

Flyby Attack = Attaque en vol ; don.

focus = focaliseur ; magie (type de composante).

fog cloud = *nappe de brouillard* ; sort.

folding boat = *bateau pliant* ; objet magique (objet merveilleux).

follower = suivant ; général ; cf. don Prestige, GdM45.

forbiddance = *interdiction* ; sort.

force = force ; registre de magie.

forcecage = *cage de force* ; sort.

forced march = marche forcée ; mode de déplacement.

foresight = *prémonition* ; sort.

forest = forêt ; type de milieu naturel ; cf. GdM154, MdM11.

forest gnome = gnome des forêts ; créature.

forest gnome traits = caractéristiques raciales des gnomes des forêts ; pouvoir spécial de monstre ; (ex : gnomes des forêts, MdM103).

Forge Ring = Création d'anneaux magiques ; don.

Forgery = Contrefaçon ; compétence.

forgeworker = ouvrier de forge ; type d'employé ; cf. GdM148.

formian = formien (m) ; monstre (famille de créatures).

Formian = le formien / la langue formienne ; langue.

formian myrmarch = myrmarque ; créature.

formian queen = reine formienne ; créature.

formian taskmaster = contremaître formien ; créature.

formian warrior = soldat formien ; créature.

formian worker = ouvrier formien ; créature.

fortification = de défense ; objet magique (propriété spéciale d'armure/bouclier).

fortification, heavy = de défense lourde ; objet magique (propriété spéciale d'armure/bouclier).

fortification, light = de défense légère ; objet magique (propriété spéciale d'armure/bouclier).

fortification, moderate = de défense intermédiaire ; objet magique (propriété spéciale d'armure/bouclier).

Fortitude save = jet de Vigueur ; général.

Fortitude saving throw = jet de Vigueur ; général.

fragmentation grenade = grenade à fragmentation ; équipement (arme) ; cf. GdM164.

free action = action libre ; type d'action.

freedom = *délivrance* ; sort.

freedom of movement = liberté de mouvement ; pouvoir spécial de monstre ; ex : géant des tempêtes, MdM96/99.

freedom of movement = *liberté de mouvement* ; sort.

freeze = immobilité ; pouvoir spécial de monstre ; ex : gargouille, MdM94.

freezing fog = brouillard gelant ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : dragon blanc, MdM61/62).

freshwater pearl = perle d'eau douce ; équipement (gemme).

Glossaire D&D

freshwater sensitivity = sensibilité à l'eau douce ; pouvoir spécial de monstre ; ex : sahuagin, MdM157/158.

friendly = amical ; attitude de PNJ ; cf. GdM149.

friendly creature = créature amicale ; général.

frightened = effrayé ; état préjudiciable.

frightful moan = lamentation d'épouvante ; pouvoir spécial de monstre ; ex : fantôme, MdM215.

frightful presence = présence terrifiante ; pouvoir spécial de monstre ; ex : dragon, MdM59.

frost = de froid ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps/à distance).

frost brand = épée de givre ; objet magique (arme spéciale).

frost giant = géant du givre ; créature.

frost worm = ver des glaces ; créature.

Ftr (fighter) = Gue (guerrier, guerrière) ; classe de personnage.

fuel pack = recharge de combustible ; équipement (arme) ; cf. GdM164.

fuel pack, flamer = recharge de combustible pour lance-flammes ; équipement (arme) ; cf. GdM164.

full attack = attaque à outrance ; combat (action d'attaque).

full base attack bonus = bonus de base à l'attaque maximal ; combat (type de bonus/malus).

full plate = harnois ; équipement (armure).

full-round action = action complexe ; type d'action.

fumble = maladresse (échec critique) ; combat (option de jeu) ; cf. GdM64.

fungus (plur. fungi) = thallophyte (f) ; monstre (famille de créatures).

futuristic weapon = arme futuriste ; équipement (catégorie d'armes) ; cf. GdM164.

G (Gargantuan) = Gig (gigantesque) ; catégorie de taille.

galley = trirème ; équipement (navire) ; cf. GdM150.

ganging up = attaque à plusieurs ; général.

Gargantuan (G) = gigantesque (Gig) ; catégorie de taille.

Gargantuan monstrous centipede = gigantesque mille-pattes monstrueux ; créature.

Gargantuan monstrous scorpion = gigantesque scorpion monstrueux ; créature.

Gargantuan monstrous spider = gigantesque araignée monstrueuse ; créature.

gargantuan weapon = arme gigantesque ; équipement.

gargoyle = gargouille ; créature.

Garl Glittergold = Garl Brilledor ; divinité (gnomes).

garnet = grenat ; équipement (gemme).

gaseous form = état gazeux ; pouvoir spécial de monstre ; ex : vampire, MdM222.

gaseous form = état gazeux ; sort.

gate = portail ; sort.

gate toll = droit d'entrée ; service (mode de transport) ; cf. GdM151.

Gather Information = Renseignements ; compétence.

gauntlet = gantelet ; équipement (arme).

gauntlet of rust = gantelet de rouille ; objet magique (objet merveilleux).

gauntlet, locked = gantelet d'armes ; équipement (supplément d'armure).

gauntlet, spiked = gantelet clouté ; équipement (arme).

gauntlets of fumbling = gants de maladresse ; objet magique (objet maudit).

gauntlets of ogre power = gantelets d'ogre ; objet magique (objet merveilleux).

gaze (ex: petrifying gaze) = regard (ex: regard pétrifiant) ; pouvoir spécial de monstre ; ex : ghæle, MdM32/33.

gaze attack = regard ; pouvoir spécial de monstre.

geas = quête ; sort.

gelatinous cube = cube gélatineux ; créature.

gelugon = gélugon (m) ; créature.

gem = gemme ; type de trésor ; cf. GdM171.

gem of brightness = gemme d'illumination ; objet magique (objet merveilleux).

gem of seeing = gemme de vision ; objet magique (objet merveilleux).

gemcutter = tailleur de pierre ; type d'employé ; cf. GdM148.

gender = sexe ; général.

general feat = don général ; don.

genie = génie ; monstre (famille de créatures).

gentle repose = préservation des morts ; sort.

ghæle = ghæle (m) ; créature.

ghast = blême (f) ; créature.

ghost = fantôme ; monstre (archétype).

ghost sound = son imaginaire ; sort.

ghost touch = spectral(e) ; objet magique (propriété spéciale d'armure/bouclier).

ghost touch = spectral(e) ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps).

ghoul = goule (f) ; créature.

ghoul touch = baiser de la goule ; sort.

giant = géant ; monstre (type de monstre).

giant = géant ; monstre (famille de créatures).

Giant = le géant / la langue des géants ; langue.

giant ant = fourmi géante ; créature.

giant ant queen = reine fourmi géante ; créature.

giant ant soldier = fourmi soldat géante ; créature.

giant ant worker = fourmi ouvrière géante ; créature.

giant bee = abeille géante ; créature.

giant beetle = coléoptère géant ; créature.

giant bombardier beetle = scarabée géant ; créature.

giant constrictor snake = serpent constricteur géant ; créature.

giant crocodile = crocodile géant ; créature.

giant eagle = aigle géant ; créature.

giant fire beetle = punaise de feu géante ; créature ; ERRATA: luciole géante dans MdM vf.1.

giant lizard = lézard géant ; créature.

giant octopus = pieuvre géante ; créature.

giant owl = hibou géant ; créature.

giant praying mantis = mante religieuse géante ; créature.

giant squid = calmar géant ; créature.

giant stag beetle = charançon géant ; créature.

giant vermin = vermine géante ; sort.

giant wasp = guêpe géante ; créature.

giant wasp poison = venin de guêpe géante ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.

Glossaire D&D

gibbering = charabia ; pouvoir spécial de monstre ; ex : babélier, MdM26.

gibbering moucher = babélier (m) ; créature.

gills = branchies ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : c'est une des caractéristiques raciales des elfes aquatiques / (ex : elfes aquatiques, MdM82).

girallon = girallon (m) ; créature.

glabrezu = glabrezu (m) ; créature.

glaive = coutille ; équipement (arme).

glamer = hallucination ; branche de magie.

glamer spell = sort d'hallucination ; magie (type de sort).

glamered = de mimétisme ; objet magique (propriété spéciale d'armure).

glass = verre ; équipement (matière).

glass wine bottle = bouteille de vin en verre ; équipement (objet ordinaire).

glitterdust = poussière scintillante ; sort.

globe of cold = sphère de froid ; donjon (type de piège) ; cf. GdM116.

globe of invulnerability = globe d'invulnérabilité renforcée ; sort.

glove of storing = gant de rangement ; objet magique (objet merveilleux).

gloves of arrow snaring = gants antiprojectiles ; objet magique (objet merveilleux).

gloves of Dexterity = gants de Dextérité ; objet magique (objet merveilleux).

gloves of swimming and climbing = gants de nage et d'escalade ; objet magique (objet merveilleux).

glyph of warding = glyphe de garde ; sort.

Gnoll = le gnoll / la langue gnoll ; langue.

gnoll = gnoll ; créature.

Gnome = le gnome / la langue gnome ; langue.

gnome = gnome (f: gnome) ; créature.

gnome hooked hammer = marteau-piolet de gnome ; équipement (arme).

gnome tinkerer = inventeur gnome ; général ; cf. GdM27.

gnome traits = caractéristiques raciales des gnomes ; pouvoir spécial de monstre ; ex : gnome, MdM102/103.

Goblin = le gobelin / la langue gobeline ; langue.

goblin = gobelin ; créature.

goggles of minute seeing = lunettes grossissantes ; objet magique (objet merveilleux).

goggles of night = lunettes de nyctalope ; objet magique (objet merveilleux).

gold = or ; équipement (métal).

gold dragon = dragon d'or ; créature.

gold dragon orb of dragonkind = orbe du dragon d'or ; objet magique (artefact unique).

gold piece (gp) = pièce d'or (po) ; équipement (monnaie).

golden pearl = perle dorée ; équipement (gemme).

golden yellow topaz = topaze jaune d'or ; équipement (gemme).

goldsmith = orfèvre ; type d'employé ; cf. GdM148.

golem = golem ; monstre (famille de créatures).

golembane scarab = broche antigolems ; objet magique (objet merveilleux).

golembane scarab (any golem) = broche antigolems (tous les golems) ; objet magique (objet merveilleux).

golembane scarab (clay) = broche antigolems (golems d'argile) ; objet magique (objet merveilleux).

golembane scarab (flesh and clay) = broche antigolems (golems de chair ou d'argile) ; objet magique (objet merveilleux).

golembane scarab (flesh) = broche antigolems (golems de chair) ; objet magique (objet merveilleux).

golembane scarab (iron) = broche antigolems (golems de fer) ; objet magique (objet merveilleux).

golembane scarab (stone) = broche antigolems (golems de pierre) ; objet magique (objet merveilleux).

good = bonne ; manœuvrabilité en vol.

good = Bien ; registre de magie.

Good = Bien ; domaine de prêtre.

good cleric = prêtre d'alignement bon ; général.

good door = porte solide ; donjon (type de porte) ; cf. GdM108.

good inn stay = séjour à l'auberge de bonne qualité ; service (logement).

good lock = bon cadenas ; équipement (objet ordinaire).

good meal = repas de bonne qualité ; équipement (nourriture).

good save = jet de sauvegarde favorable ; général.

good saving throw = jet de sauvegarde favorable ; général.

goodberry = baie nourricière ; sort.

gore = corne(s) / défense(s) ; monstre (type d'attaque) ; ex : tricératops, MdM56/57.

gorgon = gorgone (f) ; créature.

gp (gold piece) = po (pièce d'or) ; équipement (monnaie).

grab = saisir l'adversaire ; combat (action de lutte).

grand house = grande maison ; équipement (bâtiment) ; cf. GdM151.

granted power = pouvoir accordé ; magie (général).

grapple = lutte ; combat (type d'attaque spéciale).

grapple check = jet de lutte ; combat.

grappled = agrippé ; état préjudiciable.

grappling = poursuivre la lutte ; combat (action de lutte).

grappling hook = grappin ; équipement (objet ordinaire).

grate = grille ; donjon (type de sol) ; cf. GdM107.

gravedigger = fossoyeur ; type d'employé ; cf. GdM148.

gray dwarf = nain gris ; créature ; NOTE : autre nom des duergars.

gray elf = elfe gris ; créature.

gray ooze = vase grise ; créature.

gray render = ravageur gris ; créature.

gray slaad = slaad gris (m) ; créature.

grease = graisse ; sort.

Great Cleave = Succession d'enchaînements ; don.

Great Fortitude = Vigueur surhumaine ; don.

great wyrm = grand dracosire ; catégorie d'âge des dragons.

greataxe = grande hache ; équipement (arme).

greatclub = massue ; équipement (arme).

greater barghest = barghest noble (m) ; créature.

greater command = injonction suprême ; sort.

Glossaire D&D

greater dispelling = dissipation suprême ; sort.
greater elemental = élémentaire noble ; créature.
greater glyph of warding = glyphe de garde divin ; sort.
greater lore = savoir supérieur ; aptitude de gardien du savoir.
greater magic fang = morsure magique aggravée ; sort.
greater magic weapon = arme magique supérieure ; sort.
greater planar ally = allié suprême d'outreplan ; sort.
greater planar binding = contrat suprême ; sort.
greater rage = rage de grand berserker ; aptitude de barbare.
greater restoration = restauration suprême ; sort.
greater scrying = scrutation ultime ; sort.
greater shadow conjuration = convocation d'ombres majeure ; sort.
greater shadow evocation = grande magie des ombres ; sort.
greater slaying arrow = grande flèche mortelle ; objet magique (arme spéciale).
greatsword = épée à deux mains ; équipement (arme) ; NOTE: espadon n'est jamais utilisé..
green dragon = dragon vert ; créature.
green dragon orb of dragonkind = orbe du dragon vert ; objet magique (artefact unique).
green hag = guenaude verte (f) ; créature.
green slaad = slaad vert (m) ; créature.
greenblood oil = extrait de sanvert ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.
grenade launcher = lance-grenades ; équipement (arme) ; cf. GdM163.
grenade, fragmentation = grenade à fragmentation ; équipement (arme) ; cf. GdM164.
grenade, smoke = grenade fumigène ; équipement (arme) ; cf. GdM164.
grenadelike weapon = arme à impact ; équipement (catégorie d'armes).
grenadelike weapon attack = projectile à impact ; combat (type d'attaque spéciale).
grick = grick (m) ; créature.
griffon = griffon (m) ; créature.
grig = grig (m) ; créature.
grimlock = torve (m) ; créature.
ground manipulation = manipulation du sol ; pouvoir spécial de monstre ; ex : babélier, MdM26.
grugach = grugach(s) ; créature ; NOTE : autre nom des elfes sauvages.
Gruumsh = Gruumsh ; divinité (demi-orques, orques).
guard = garde du corps ; pouvoir spécial de monstre ; ex : garde animé, MdM93.
guard = garder ; monstre (tour de compagnon animal) ; cf. encadré GdM46.
guarded thoughts = pensées protégées ; pouvoir spécial de monstre ; ex : naga ténébreux, MdM140/141.
guardian naga = naga gardien (m) ; créature.
guardinal = guardinal (m) ; monstre (famille de créatures) ; ex : avoral, MdM30/33.
guards and wards = défense magique ; sort.
guidance = assistance divine ; sort.
guisarme = guisarme ; équipement (arme).

gunpowder = poudre ; équipement (arme) ; cf. GdM163.
gust of wind = bourrasque ; sort.
gynosphinx = sphinge (f) ; créature.
H (Huge) = TG (très grand) ; catégorie de taille.
haberdasher = mercier ; type d'employé ; cf. GdM148.
hag = guenaude (f) ; monstre (famille de créatures).
hag covey = cercle de guenaudes ; général ; cf. guenaude, MdM113.
hag eye = œil des sorcières ; objet magique ; cf. MdM113.
hail of arrows = pluie de flèches ; aptitude de archer-mage.
hail of needles = pluie d'aiguilles ; donjon (type de piège) ; cf. GdM115.
halberd = hallebarde ; équipement (arme).
half = 1/2 dégâts ; magie (jets de sauvegarde de sort).
half damage = demi-dégâts ; pouvoir spécial de monstre ; ex : hezrou, MdM42/46.
half damage from piercing = demi-dégâts contre les armes perforantes ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: résistance aux armes perforantes dans MdM vf.1 / (ex : sylvanien, MdM168).
half damage from slashing = demi-dégâts contre les armes tranchantes ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: résistance aux armes tranchantes dans MdM vf.1 / (ex : xorn, MdM188).
half-celestial = demi-céleste ; monstre (archétype).
half-dragon = demi-dragon ; monstre (archétype).
half-elf = demi-elfe (f: demi-elfe) ; créature.
half-elven traits = caractéristiques raciales des demi-elfes ; pouvoir spécial de monstre ; ex : demi-elfes, MdM82.
half-fiend = demi-fiélon ; monstre (archétype).
Halfling = l'halfelin / la langue halfeline ; langue.
halfling = halfelin (h muet, f: halfeline) ; créature.
halfling kama = kama pour halfelin ; équipement (arme).
halfling nunchaku = nunchaku pour halfelin ; équipement (arme).
halfling siangham = siangham pour halfelin ; équipement (arme).
halfling traits = caractéristiques raciales des halfelins ; pouvoir spécial de monstre ; ex : halfelin, MdM113.
half-medusa = demi-méduse ; créature ; cf. MdM214/215.
half-ogre = demi-ogre ; créature ; cf. MdM213/214.
half-orc = demi-orque (f: demi-orque) ; créature.
half-plate = armure à plaques ; équipement (armure) ; NOTE: demi-harnois n'est jamais utilisé..
halfspear = demi-pique ; équipement (arme).
half-unicorn = demi-licorne ; créature ; cf. MdM212.
hallow = sanctification ; sort.
hallucinatory terrain = terrain hallucinatoire ; sort.
halt undead = immobilisation de morts-vivants ; sort.
hamatula = hamatula (m, h muet) ; créature.
hamlet = hameau ; type de ville ; cf. GdM137.
hammer = marteau ; équipement (objet ordinaire).
hammer of thunderbolts = marteau de tonnerre ; objet magique (artefact rare).
hammer, gnome hooked = marteau-piolet de gnome ; équipement (arme).

Glossaire D&D

hammer, light = marteau léger ; équipement (arme).
hampered movement = déplacements contrariés ; général.
hand crossbow = arbalète de poing ; équipement (arme).
hand of glory = main miraculeuse ; objet magique (objet merveilleux).
hand of the mage = main du mage ; objet magique (objet merveilleux).
hand of Vecna = main de Vecna ; objet magique (artefact unique).
handaxe = hachette ; équipement (arme).
Handle Animal = Dressage ; compétence.
hard ground = sol dur ; général ; cf. description Pistage MdJ84.
hardness = solidité ; général.
hardness = solidité ; pouvoir spécial de monstre ; ex : objet animé, MdM146.
harm = mise à mal ; sort.
harp of charming = harpe de suggestion ; objet magique (objet merveilleux).
harpy = harpie (f, h aspiré) ; créature.
haste = rapidité ; pouvoir spécial de monstre ; ex : étrangleur, MdM85/86.
haste = rapidité ; sort.
haste bonus = bonus de vitesse ; type de bonus/malus.
hat of disguise = couvre-chef de déguisement ; objet magique (objet merveilleux).
hawk = faucon ; créature.
HD (Hit Die) = DV (dé de vie) ; général.
headband of intellect = bandeau d'Intelligence ; objet magique (objet merveilleux).
heal = guérison suprême ; sort.
Heal = Premiers secours ; compétence.
heal mount = guérison de destrier ; sort.
healer's kit = trousse de premiers secours ; équipement (objet ordinaire).
healing = guérison ; branche de magie.
Healing = Guérison ; domaine de prêtre.
healing ability damage = guérison des caractéristiques affaiblies ; général.
healing circle = cercle de guérison ; sort.
healing spell = sort de guérison ; magie (type de sort).
heartstone = cardioline (f) ; objet magique (objet merveilleux) ; cf. MdM177.
heat = chaleur ; pouvoir spécial de monstre ; ex : azer, MdM25.
heat metal = métal brûlant ; sort.
heavy armor = armure lourde ; équipement (catégorie d'armures).
heavy barding = barde lourd ; équipement (objet ordinaire).
heavy catapult = catapulte lourde ; équipement (machine de guerre) ; cf. GdM152.
heavy crossbow = arbalète lourde ; équipement (arme).
heavy flail = fléau d'armes lourd ; équipement (arme).
heavy fortification = de défense lourde ; objet magique (propriété spéciale d'armure/bouclier).
heavy horse = cheval lourd ; créature.
heavy lance = lance d'arçon lourde ; équipement (arme).

heavy load = charge lourde ; catégorie de charge transportable.
heavy mace = masse d'armes lourde ; équipement (arme).
heavy pick = pic de guerre lourd ; équipement (arme).
heavy war horse = cheval de guerre lourd (ou destrier lourd) ; créature.
heel = au pied ; monstre (tour de compagnon animal) ; cf. encadré GdM46.
height = taille ; général.
Heighten Spell = Augmentation d'intensité ; don.
Heironeous = Héronéus ; divinité.
held = immobilisé ; état préjudiciable.
hell hound = molosse satanique ; créature.
hellcat = chat d'enfer ; créature.
helm of brilliance = casque de mille feux ; objet magique (objet merveilleux).
helm of comprehending languages and reading magic = casque de compréhension ; objet magique (objet merveilleux).
helm of opposite alignment = casque de changement d'alignement ; objet magique (objet maudit).
helm of telepathy = casque de télépathie ; objet magique (objet merveilleux).
helm of teleportation = casque de téléportation ; objet magique (objet merveilleux).
helm of underwater action = casque de l'homme-poisson ; objet magique (objet merveilleux).
helpful = serviable ; attitude de PNJ ; cf. GdM149.
helping hand = main du berger ; sort.
helpless = sans défense ; état préjudiciable.
hematite = hématite ; équipement (gemme).
hemp rope = corde en chanvre ; équipement (objet ordinaire).
henchman = compagnon d'armes ; général.
heroes' feast = festin des héros ; sort.
Heward's handy haversack = havresac d'Hévard ; objet magique (objet merveilleux).
hewn stone floor = sol de pierre taillée ; donjon (type de sol) ; cf. GdM107.
hewn stone wall = paroi de pierre taillée ; donjon (type de mur) ; cf. GdM107.
Hextor = Hextor ; divinité.
hezrou = hezrou (m, h aspiré, pl. hezrous) ; créature.
Hide = Discréption ; compétence.
hide armor = armure de peau ; équipement (armure) ; NOTE: buffletin n'est jamais utilisé..
hide in plain sight = discréption totale ; aptitude de maître des ombres.
hieracosphinx = hiéracosphinx (m) ; créature.
high elf = haut-elfe (pl. hauts-elfes) ; créature.
higher ground = position surélevée ; combat ; cf. table 8-8, MdJ132.
hill = collines ; type de milieu naturel ; cf. GdM154, MdM11.
hill dwarf = nain des collines ; créature.
hill giant = géant des collines ; créature.
hippogriff = hippogriffe (m) ; créature.
hireling = employé ; général ; cf. GdM147.
hit = toucher ; général.
hit dice = dés de vie ; monstre (masque de présentation).

Glossaire D&D

Hit Die (pl: Hit Dice) (HD) = dé de vie (DV) ; général.
hit point total = total de points de vie ; général.
hit points (HP) = points de résistance des objets (pr) ; général.
hit points (hp) = points de vie (pv) ; général.
hive mind = esprit de fourmilière ; pouvoir spécial de monstre ; ex : formien, MdM90.
hobgoblin = hobgobelins (m) ; créature.
hold = immobilisation ; pouvoir spécial de monstre ; cf. GdM77.
hold = assurer sa prise ; combat (action de lutte).
hold animal = immobilisation d'animal ; sort.
hold monster = immobilisation de monstre ; sort.
hold person = immobilisation de personne ; sort.
hold portal = verrouillage ; sort.
holding the charge = retenir un sort de contact ; magie (général).
holly and mistletoe = houx et gui ; équipement (objet ordinaire).
holly berry bomb = fruit de houx explosif ; sort ; NOTE: version alternative du sort germes de feu.
holy = saint(e) ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps/à distance).
holy aura = aura sacrée ; sort ; ERRATA : aura divine dans le MdJ vf. 1.
holy avenger = épée de justice ; objet magique (arme spéciale).
holy smite = châtiment sacré ; sort ; ERRATA : châtiment divin dans le MdJ vf. 1.
holy sword = épée sainte ; sort.
holy symbol = symbole sacré ; équipement (objet ordinaire).
holy symbol, silver = symbole sacré en argent ; équipement (objet ordinaire).
holy symbol, wooden = symbole sacré en bois ; équipement (objet ordinaire).
holy water = eau bénite ; équipement (objet ordinaire).
holy word = parole sacrée ; sort ; ERRATA : parole divine dans le MdJ vf. 1.
homunculus (plur. homonculi) = homoncule ; créature.
homunculus (plur. homunculi) = homoncule ; créature.
hooded lantern = lanterne à capote ; équipement (objet ordinaire).
hoof (pl. hooves) = coup de sabot ou sabot (dégâts : sabot) ; monstre (type d'attaque) ; ex : centaure, MdM35.
horn = corne ; monstre (type d'attaque) ; ex : tarasque, MdM168.
horn of blasting = cor de dévastation ; objet magique (objet merveilleux).
horn of evil = cor du Mal ; objet magique (objet merveilleux).
horn of fog = corne de brume ; objet magique (objet merveilleux).
horn of goodness = cor du Bien ; objet magique (objet merveilleux).
horn of goodness/evil = cor du Bien/du Mal ; objet magique (objet merveilleux).
horn of the tritons = conque des tritons ; objet magique (objet merveilleux).

horn of Valhalla = cor du Valhalla ; objet magique (objet merveilleux).
horn of Valhalla (brass) = cor du Valhalla (laiton) ; objet magique (objet merveilleux).
horn of Valhalla (bronze) = cor du Valhalla (bronze) ; objet magique (objet merveilleux).
horn of Valhalla (iron) = cor du Valhalla (fer) ; objet magique (objet merveilleux).
horn of Valhalla (silver) = cor du Valhalla (argent) ; objet magique (objet merveilleux).
horrid wilting = flétrissure ; sort.
horrific appearance = aspect terrifiant ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: présence d'autre-tombe dans MdM vf. 1 / (ex : guenau de marine, MdM111/112).
horse = cheval ; créature.
horse, heavy = cheval lourd ; créature.
horse, heavy war = cheval de guerre lourd, destrier lourd ; créature.
horse, light = cheval léger ; créature.
horse, light war = cheval de guerre léger, destrier léger ; créature.
horseshoes of a zephyr = fers à cheval du zéphyr ; objet magique (objet merveilleux).
horseshoes of speed = fers à cheval de rapidité ; objet magique (objet merveilleux).
hosier = bonnetier ; type d'employé ; cf. GdM148.
hostile = hostile ; attitude de PNJ ; cf. GdM149.
hound archon = archon canin (m) ; créature.
hourglass = sablier ; équipement (objet ordinaire).
hover = vol stationnaire ; déplacement aérien ; cf. GdM69.
Hover = Vol stationnaire ; don ; cf. MdM60.
howl = hurlement ; pouvoir spécial de monstre ; ex : hurleur, MdM119.
howler = hurleur ; créature.
HP (hit points) = pr (points de résistance des objets) ; général.
hp (hit points) = pv (points de vie) ; général.
Hruggek = Hruggek ; divinité (gobelours) ; cf. gobelours, MdM105.
Huge (H) = très grand (TG) ; catégorie de taille.
huge castle = grand château ; équipement (bâtiment) ; cf. GdM152.
Huge elemental = très grand élémentaire ; créature.
Huge greataxe = très grande hache ; équipement (arme).
Huge greatclub = très grande massue ; équipement (arme).
Huge greatsword = très grande épée à deux mains ; équipement (arme).
Huge longbow = très grand arc long ; équipement (arme).
Huge longspear = très grande pique ; équipement (arme).
Huge monstrous centipede = très grand mille-pattes monstrueux ; créature.
Huge monstrous scorpion = très grand scorpion monstrueux ; créature.
Huge monstrous spider = très grande araignée monstrueuse ; créature.
Huge shark = très grand requin ; créature.

Glossaire D&D

Huge viper = très grand serpent venimeux ; créature.
huge weapon = arme géante (bien que de taille TG ; ex : « massue géante ») ; équipement.
human = humain (f: humaine) ; créature.
humanoid = humanoïde ; monstre (type de monstre).
hurricane = ouragan ; général ; cf. GdM88.
hurricane-force wind = ouragan ; général ; cf. GdM87.
hustle = footing ; mode de déplacement.
hydra = hydre (f) ; créature.
hypnotic pattern = *lueurs hypnotiques* ; sort.
hypnotism = *hypnose* ; sort.
Iaijutsu Focus = Frappe iaijutsu ; compétence.
ice = glace ; équipement (matière).
ice mephit = méphite gelé (m) ; créature.
ice storm = *tempête de grêle* ; sort.
icewalking = marche sur la glace ; pouvoir spécial de monstre ; ex : dragon blanc, MdM61/62.
icy burst = de froid intense ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps/à distance).
id moss = amnésite ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.
identify = *identification* ; sort.
Ignan = l'igné / la langue igneuse ; langue.
Ill (illusionist) = Ill (illusionniste) ; classe de spécialiste.
illiteracy = illétrisme ; aptitude de barbare.
illithid = illithid (m) ; créature ; AUSSI : flagelleur mental.
Illusion = Illusion ; école de magie.
illusion over spiked pit = trappe hérissée de pieux et dissimulée par une illusion ; donjon (type de piège) ; cf. GdM116.
illusionist (III) = illusionniste (III) ; classe de spécialiste.
illusory script = *texte illusoire* ; sort.
illusory wall = *mur illusoire* ; sort.
imbue arrow = flèche enchantée ; aptitude de archer-mage.
imbue with spell ability = *transfert de sorts* ; sort.
immobile object = objet immobile ; général.
immobilized = immobilisé ; général ; NOTE : synonyme des états préjudiciables held et pinned.
immovable rod = sceptre inamovible ; objet magique (sceptre).
immune to critical hits = immunité contre les coups critiques ; pouvoir spécial de monstre ; ex : chaosien, MdM36.
immune to slashing and piercing = immunité contre les armes tranchantes et perforantes ; pouvoir spécial de monstre ; ex : golem d'argile, MdM106/107.
immune to transformation = immunité contre les changements de forme ; pouvoir spécial de monstre ; ex : chaosien, MdM36/37.
immunities = immunités ; pouvoir spécial de monstre ; ex : céleste, MdM30.
imp = diablotin ; créature.
impale = empallement ; pouvoir spécial de monstre ; ex : hamatula, MdM51/54.
implant = implantation ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: ponte dans MdM vf.1 / (ex : slaad, MdM161/162).
implosion = *implosion* ; sort.
imprisonment = *emprisonnement* ; sort.

Improved Bull Rush = Science de la charge à mains nues ; don.
Improved Control Shape = Contrôle total de forme ; don ; cf. encadré MdM218.
Improved Critical = Science du critique ; don.
Improved Disarm = Science du désarmement ; don.
improved evasion = esquive surnaturelle ; pouvoir spécial de monstre.
improved evasion = esquive surnaturelle ; monstre (pouvoir (destrier de paladin, familier, serviteur fiélon)).
improved evasion = esquive surnaturelle ; aptitude de maître des ombres, moine, ninja du Croissant de lune, roubard.
improved grab = étreinte ; pouvoir spécial de monstre ; ex : ankheg, MdM22.
Improved Initiative = Science de l'initiative ; don.
improved invisibility = invisibilité suprême ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: invisibilité naturelle dans MdM vf.1 / (ex : thallophyte spectrale, MdM173/174).
improved invisibility = *invisibilité suprême* ; sort.
improved speed = vitesse augmentée ; pouvoir spécial de monstre ; ex : objet animé, MdM146.
improved tracking = pistage surnaturel ; pouvoir spécial de monstre ; (ex : traqueur invisible, MdM177/178).
Improved Trip = Science du croc-en-jambe ; don.
Improved Two-Weapon Fighting = Science du combat à deux armes ; don.
Improved Unarmed Strike = Science du combat à mains nues ; don.
improvement = évolution des capacités ; monstre ; cf. MdM12.
improvised thrown weapon = arme de jet improvisée ; équipement (catégorie d'armes).
inanimate object = objet inanimé ; général.
incapacitated = incapable d'agir ; état préjudiciable.
incendiary cloud = *nuage incendiaire* ; sort.
incense of meditation = *encens de méditation* ; objet magique (objet merveilleux).
incense of obsession = *encens d'obsession* ; objet magique (objet maudit).
incorporeal = intangible ; pouvoir spécial de monstre ; ex : ombre, MdM147.
incorporeal = intangible (ou désincarné) ; état préjudiciable.
incorporeal touch = contact intangible ; monstre (type d'attaque) ; ex : ombre, MdM147.
incorporeality = intangibilité ; pouvoir spécial de monstre.
increased critical multiplier = critiques plus meurtriers ; combat.
increased threat range = critiques plus fréquents ; combat.
incubation = incubation ; maladie (masque de présentation) ; cf. table 3-14, GdM76.
incubus (plur. incubi) = incubé (m) ; créature ; cf. succube, MdM41/43.
indifferent = indifférent ; attitude de PNJ ; cf. GdM149.
infection = transmission ; maladie (masque de présentation) ; cf. table 3-14, GdM76.

Glossaire D&D

Infernal = l'infernal / la langue infernale ; langue.
inflict critical wounds = *blessure critique* ; sort.
inflict light wounds = *blessure légère* ; sort.
inflict minor wounds = *blessure superficielle* ; sort.
inflict moderate wounds = *blessure modérée* ; sort.
inflict serious wounds = *blessure grave* ; sort.
inflict spell = sort de *blessure* ; magie (général).
ingested = ingestion ; maladie (mode de transmission) ; cf. table 3-14, GdM76.
ingested = ingestion ; poison (mode de transmission) ; cf. table 3-15, GdM78.
inhaled = inhalation ; maladie (mode de transmission) ; cf. table 3-14, GdM76.
inhaled = inhalation ; poison (mode de transmission) ; cf. table 3-15, GdM78.
inherent bonus = bonus inné ; type de bonus/malus.
initial damage = effet initial ; poison (masque de présentation) ; cf. table 3-15, GdM78.
initiative = initiative ; combat.
initiative = initiative ; monstre (masque de présentation).
initiative check = jet d'initiative ; combat (type de jet).
initiative modifier = modificateur d'initiative OU modificateur à l'initiative ; type de modificateur.
initiative roll = jet d'initiative ; combat (type de jet).
injury = blessure ; maladie (mode de transmission) ; cf. table 3-14, GdM76.
injury = blessure ; poison (mode de transmission) ; cf. table 3-15, GdM78.
ink = encre ; équipement (objet ordinaire).
ink cloud = nuage d'encre ; pouvoir spécial de monstre ; ex : kraken, Mdm122.
ink vial = fiole pour encre ; équipement (objet ordinaire).
inkpen = plume d'écriture ; équipement (objet ordinaire).
inn stay = séjour à l'auberge ; service (logement).
inn stay, common = séjour à l'auberge de qualité convenable ; service (logement).
inn stay, good = séjour à l'auberge de bonne qualité ; service (logement).
inn stay, poor = séjour à l'auberge de qualité médiocre ; service (logement).
Inner Plane = plan intérieur ; plan d'existence.
Innuendo = Langage secret ; compétence.
insanity = *aliénation mentale* ; sort.
insanity mist = brume de folie ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.
insect plague = *fléau d'insectes* ; sort.
insight bonus = bonus d'intuition ; type de bonus/malus.
inspire competence = inspiration ; aptitude de bard.
inspire courage = encouragement ; aptitude de bard.
inspire greatness = inspiration héroïque ; aptitude de bard.
instant kill = mort instantanée ; combat (option de jeu) ; cf. GdM64.
instant mastery = secret de maîtrise ; gardien du savoir (secret).
instantaneous = instantanée ; magie (durée de sort).
Int (Intelligence) = Int (Intelligence) ; caractéristique.
Intelligence (Int) = Intelligence (Int) ; caractéristique.

Intelligence damage = affaiblissement temporaire d'Intelligence ; pouvoir spécial de monstre.
Intelligence drain = diminution permanente d'Intelligence ; pouvoir spécial de monstre.
Intelligence modifier = modificateur d'Intelligence ; type de modificateur.
intelligent item = objet intelligent ; objet magique (type d'objet magique) ; cf. Objets intelligents, GdM227.
intermittent functioning = fonctionnement intermittent ; objet magique (malédiction courante d'objet maudit) ; cf. Objets maudits, GdM230/231.
interpreter = interprète ; type d'employé ; cf. GdM148.
Intimidate = Intimidation ; compétence.
Intuit Direction = Sens de l'orientation ; compétence.
invisibility = invisibilité ; pouvoir spécial de monstre.
invisibility = *invisibilité* ; sort.
invisibility purge = *négation de l'invisibilité* ; sort.
invisibility sphere = sphère d'invisibilité ; sort.
invisibility to animals = *invisibilité pour les animaux* ; sort.
invisibility to undead = *invisibilité pour les morts-vivants* ; sort.
invisible = invisible ; état préjudiciable.
invisible in light = invisibilité dans la lumière ; pouvoir spécial de monstre ; ex : chat d'enfer, MdM51/53.
invisible stalker = traqueur invisible ; créature.
invulnerability = d'invulnérabilité ; objet magique (propriété spéciale d'armure).
iolite = cordiérite ; équipement (gemme).
ioun stone = pierre ioun ; objet magique (objet merveilleux).
ioun stone (clear spindle) = pierre ioun (fuseau translucide) ; objet magique (objet merveilleux).
ioun stone (dark blue rhomboid) = pierre ioun (rhomb bleu nuit) ; objet magique (objet merveilleux).
ioun stone (deep red sphere) = pierre ioun (sphère rouge sang) ; objet magique (objet merveilleux).
ioun stone (dull gray) = pierre ioun (gris terne) ; objet magique (objet merveilleux).
ioun stone (dusty rose prism) = pierre ioun (prisme rose laiteux) ; objet magique (objet merveilleux).
ioun stone (incandescent blue sphere) = pierre ioun (sphère bleu incandescent) ; objet magique (objet merveilleux).
ioun stone (iridescent spindle) = pierre ioun (fuseau irisé) ; objet magique (objet merveilleux).
ioun stone (lavender and green ellipsoid) = pierre ioun (ellipsoïde vert et lavande) ; objet magique (objet merveilleux).
ioun stone (pale blue rhomboid) = pierre ioun (rhomb bleu pâle) ; objet magique (objet merveilleux).
ioun stone (pale green prism) = pierre ioun (prisme vert pâle) ; objet magique (objet merveilleux).
ioun stone (pale lavender ellipsoid) = pierre ioun (ellipsoïde lavande) ; objet magique (objet merveilleux).
ioun stone (pearly white spindle) = pierre ioun (fuseau blanc laiteux) ; objet magique (objet merveilleux).
ioun stone (pink and green sphere) = pierre ioun (sphère rose et verte) ; objet magique (objet merveilleux).

Glossaire D&D

ioun stone (pink rhomboid) = pierre ioun (rhombé rose vif) ; objet magique (objet merveilleux).

ioun stone (scarlet and blue sphere) = pierre ioun (sphère rouge et bleue) ; objet magique (objet merveilleux).

ioun stone (vibrant purple prism) = pierre ioun (prisme violet vif) ; objet magique (objet merveilleux).

iron = fer ; équipement (métal).

iron bands of Bilarro = liens mystiques de Bilarro ; objet magique (objet merveilleux).

iron body = corps de fer ; sort.

iron door = porte en fer ; donjon (type de porte) ; cf. GdM108.

iron flask = flasque de fer ; objet magique (objet merveilleux).

iron golem = golem de fer ; créature.

iron pot = pot en fer ; équipement (objet ordinaire).

iron wall = mur de fer ; donjon (type de mur) ; cf. GdM107.

Iron Will = Volonté de fer ; don.

ironwood = bois de fer ; sort.

item cost = coût de l'objet ; général ; cf. dons de création d'objets, MdJ78.

item creation feat = don de création d'objets ; don.

ivory = ivoire ; équipement (matière).

jacinth = hyacinthe ; équipement (gemme).

jade = jade ; équipement (gemme).

janni (plur. jann) = jann (m) ; créature.

jasper = jaspe ; équipement (gemme).

javelin = javeline ; équipement (arme).

javelin of lightning = javeline de foudre ; objet magique (arme spéciale).

jet = propulsion ; pouvoir spécial de monstre ; ex : kraken, MdM122.

jet = jais ; équipement (gemme).

jeweler = bijoutier (ou joaillier) ; type d'employé ; cf. GdM148.

joiner = menuisier ; type d'employé ; cf. GdM148.

jug, clay = jarre en terre cuite ; équipement (objet ordinaire).

Jump = Saut ; compétence.

jump = saut ; sort.

juvenile = adolescent ; catégorie d'âge des dragons.

kama = kama ; équipement (arme).

kama, halfling = kama pour halfelin ; équipement (arme).

kapoacinth = kapoacinth (m) ; créature ; NOTE : variété marine de gargouille (cf. gargouille, MdM94).

katana = katana ; équipement (arme) ; cf. GdM161.

keelboat = bateau à fond plat ; équipement (navire) ; cf. GdM150.

keen = acéré(e) ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps).

keen edge = affûtage ; sort.

keen scent = odorat surdéveloppé ; pouvoir spécial de monstre ; ex : requin sanguinaire, MdM20/21.

keen senses = sens surdéveloppés ; pouvoir spécial de monstre ; ex : dragon, MdM59.

keen sight = vue perçante ; pouvoir spécial de monstre ; ex : kuo-toa, MdM123/124.

keen vision = vision affûtée ; pouvoir spécial de monstre ; ex : céleste, MdM30.

keep = fort ; équipement (bâtiment) ; cf. GdM152.

Keoghtom's ointment = baume de Keoghtom ; objet magique (objet merveilleux).

key ability = caractéristique ; compétence (masque de présentation).

ki strike = ki ; aptitude de moine.

kiss = baiser ; pouvoir spécial de monstre ; ex : targouille, MdM182.

knock = déblocage ; sort.

knocked down = renversé ; état préjudiciable.

know alignment = connaissance de l'alignement ; pouvoir spécial de monstre ; ex : nalfeshnie, MdM42/46.

know direction = repérage ; sort.

Knowledge = Connaissance ; domaine de prêtre.

Knowledge = Connaissances ; compétence.

Knowledge (arcana) = Connaissances (mystères) ; compétence (forme de Connaissances).

Knowledge (architecture and engineering) = Connaissances (architecture et ingénierie) ; compétence (forme de Connaissances).

Knowledge (barbarian lore) = Connaissances (barbare) ; compétence (forme de Connaissances).

Knowledge (geography) = Connaissances (géographie) ; compétence (forme de Connaissances).

Knowledge (geology) = Connaissances (géologie) ; compétence (forme de Connaissances) ; cf. foreur, MdM89.

Knowledge (history) = Connaissances (histoire) ; compétence (forme de Connaissances).

Knowledge (illithid lore) = Connaissances (illithids) ; compétence (forme de Connaissances).

Knowledge (local) = Connaissances (folklore local) ; compétence (forme de Connaissances).

Knowledge (minerals) = Connaissances (minéraux) ; compétence (forme de Connaissances) ; cf. xorn, MdM188.

Knowledge (nature) = Connaissances (nature) ; compétence (forme de Connaissances).

Knowledge (nobility and royalty) = Connaissances (noblesse et royaute) ; compétence (forme de Connaissances).

Knowledge (Plane of Air) = Connaissances (plan de l'Air) ; compétence (forme de Connaissances) ; cf. arrawak, MdM24.

Knowledge (Plane of Water) = Connaissances (plan de l'Eau) ; compétence (forme de Connaissances) ; cf. tojanida, MdM175.

Knowledge (planes) = Connaissances (plans) ; compétence (forme de Connaissances).

Knowledge (psionics) = Connaissances (psionique) ; compétence (forme de Connaissances).

Knowledge (religion) = Connaissances (religion) ; compétence (forme de Connaissances).

Knowledge (Shadowlands) = Connaissances (Outremonde) ; compétence (forme de Connaissances).

Knowledge (spirits) = Connaissances (esprits) ; compétence (forme de Connaissances).

Knowledge (the planes) = Connaissances (plans) ; compétence (forme de Connaissances).

Knowledge (undead) = Connaissances (morts-vivants) ; compétence (forme de Connaissances).

Glossaire D&D

Knowledge (war) = Connaissances (guerre) ; compétence (forme de Connaissances) ; AUSSI: Connaissances (Art de la guerre) dans OA / (cf. C&A10).

known spell = sort connu ; magie (général).

kobold = kobold (m) ; créature.

Kobold = le kobold / la langue kobold ; langue.

Kord = Kord ; divinité.

kraken = kraken (m) ; créature.

krengshar = krengshar (m) ; créature.

kukri = kukri ; équipement (arme).

kuo-toa = kuo-toa (m) (plur. kuo-toas) ; créature.

Kuo-toan = le kuo-toa / la langue kuo-toa ; langue ; cf. kuo-toa, MdM123.

Kurtulmak = Kurtulmak ; divinité (kobolds) ; cf. kobold, MdM121/122.

kusari-gama = kusari-gama ; équipement (arme) ; cf. GdM161.

kyton = kyton (m) ; créature.

L (Large) = G (grand) ; catégorie de taille.

laborer = ouvrier ; type d'employé ; cf. GdM148.

lacedon = lacédon ; créature ; NOTE : dénomination des goules marines (cf. lacédon, MdM110).

ladder = échelle ; équipement (objet ordinaire).

Laduguer = Laduguer ; divinité (duergars) ; cf. duergars, MdM143.

lamia = lamie (f) ; créature.

lammasu = lammasu (m) ; créature.

lamp = lampe ; équipement (objet ordinaire).

lance, heavy = lance d'arçon lourde ; équipement (arme).

lance, light = lance d'arçon légère ; équipement (arme).

landshark = requin terrestre ; créature ; NOTE : autre nom de la bulette (cf. MdM30).

landslide = glissement de terrain ; général ; cf. GdM85.

language-dependent = langage ; registre de magie.

lantern archon = archon lumineux (m) ; créature.

lantern of revealing = lanterne révélatrice ; objet magique (objet merveilleux).

lantern, bullseye = lanterne sourde ; équipement (objet ordinaire).

lantern, hooded = lanterne à capote ; équipement (objet ordinaire).

Laogzed = Laogzed ; divinité (troglodytes) ; cf. troglodyte, MdM179.

lapis lazuli = lapis-lazuli ; équipement (gemme).

Large (L) = grand (G) ; catégorie de taille.

large city = cité ; type de ville ; cf. GdM137.

Large elemental = grand élémentaire ; créature.

Large monstrous centipede = grand mille-pattes monstrueux ; créature.

Large monstrous scorpion = grand scorpion monstrueux ; créature.

Large monstrous spider = grande araignée monstrueuse ; créature.

large scorpion venom = venin de grand scorpion monstrueux ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.

Large shark = grand requin ; créature.

large shield = écu ; équipement (bouclier).

large steel shield = écu en acier ; équipement (bouclier).

large town = ville importante ; type de ville ; cf. GdM137.

Large viper = grand serpent venimeux ; créature.

large weapon = grande arme ; équipement.

large wooden shield = écu en bois ; équipement (bouclier).

laser pistol = pistolet-laser ; équipement (arme) ; cf. GdM164.

laser pistol energy pack = recharge énergétique pour pistolet-laser ; équipement (arme) ; cf. GdM164.

laser rifle = fusil-laser ; équipement (arme) ; cf. GdM164.

laser rifle energy pack = recharge énergétique pour fusil-laser ; équipement (arme) ; cf. GdM164.

Law = Loi ; domaine de prêtre.

lawful = loyal(e) ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps/à distance).

lawful = Loi ; registre de magie.

lawful evil = loyal mauvais ; alignement.

lawful good = loyal bon ; alignement.

lawful neutral = loyal neutre ; alignement.

lawyer = avocat ; type d'employé ; cf. GdM148.

lay on hands = imposition des mains ; pouvoir spécial de monstre ; ex : avoral, MdM30/33.

lay on hands = imposition des mains ; aptitude de paladin déchu ; cf. chevalier noir, GdM32.

lay on hands = imposition des mains ; aptitude de paladin.

Leadership = Prestige ; don.

Leadership modifier = modificateur à la valeur de Prestige ; général ; cf. don Prestige, GdM45.

Leadership score = valeur de Prestige ; général ; cf. don Prestige, GdM45.

leap = bondissement ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: bond dans MdM vf.1 / (ex : bulette, MdM30).

leap of the clouds = envol du héron ; aptitude de moine.

leather = cuir ; équipement (matière).

leather armor = armure de cuir ; équipement (armure) ; NOTE: cuirie n'est jamais utilisé..

ledge = corniche ; donjon (type de sol) ; cf. GdM107.

legend lore = mythes et légendes ; sort.

lemure = lémure (m) ; créature.

lens of detection = loupe de détection ; objet magique (objet merveilleux).

Leomund's secret chest = coffre secret de Léomund ; sort.

Leomund's secure shelter = refuge de Léomund ; sort.

Leomund's tiny hut = abri de Léomund ; sort.

Leomund's trap = piège de Léomund ; sort.

leopard = léopard ; créature.

Lernean hydra = hydre de Lerne (f) ; créature.

lesser geas = mission ; sort.

lesser planar ally = allié d'outreplan ; sort.

lesser planar binding = contrat ; sort.

lesser restoration = restauration partielle ; sort.

lethal shock = décharge mortelle ; pouvoir spécial de monstre ; ex : lézard voltaïque, MdM125/126.

level = niveau ; général.

level equivalent = niveau équivalent ; général ; cf. races monstrueuses, GdM22.

level loss = perte de niveau ; général.

Glossaire D&D

level-dependent benefit = avantage lié au niveau ; général.

levitate = lévitation ; sort.

lich = liche (f) ; monstre (archétype).

lich dust = cendres de liche ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.

life-drinker = hache dévitalisante ; objet magique (arme spéciale).

light = lumière ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : aasimar, MdM151/152).

light = lumière ; registre de magie.

light = lumière ; sort.

light activity = activité réduite ; général ; cf. MdJ73 (soins suivis).

light armor = armure légère ; équipement (catégorie d'armures).

light barding = bardé léger ; équipement (objet ordinaire).

light blindness = vulnérabilité à la lumière ; pouvoir spécial de monstre ; ex : elfes noirs, MdM83.

light catapult = catapulte légère ; équipement (machine de guerre) ; cf. GdM152.

light crossbow = arbalète légère ; équipement (arme).

light flail = fléau d'armes léger ; équipement (arme).

light fortification = de défense légère ; objet magique (propriété spéciale d'armure/bouclier).

light hammer = marteau léger ; équipement (arme).

light horse = cheval léger ; créature.

light lance = lance d'arçon légère ; équipement (arme).

light load = charge légère ; catégorie de charge transportable.

light mace = masse d'armes légère ; équipement (arme).

light pick = pic de guerre léger ; équipement (arme).

light ray = rayon de lumière ; pouvoir spécial de monstre ; ex : archon lumineux, MdM30/31.

light sensitivity = sensibilité à la lumière ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : nains des profondeurs, MdM143).

light war horse = cheval de guerre léger (ou destrier léger) ; créature.

light weapon = arme légère ; équipement (catégorie d'armes).

light wind = vent léger ; général ; cf. GdM86.

lightfoot (plur. lightfeet) = pied-léger (plur. pieds-légers) ; créature ; ex : halfelin, MdM113/114.

lightfoot halfling = pied-léger (plur. pieds-légers) ; créature ; ex : halfelin, MdM113/114.

lightning = électricité statique ; objet magique (pouvoir) ; cf. sceptre de l'orage, GdM204.

lightning blast = décharge électrique ; donjon (type de piège) ; cf. GdM116.

lightning bolt = éclair ; pouvoir spécial de monstre ; ex : kuo-toa, MdM123.

lightning bolt = éclair ; sort.

Lightning Reflexes = Réflexes surhumains ; don.

lightning resistance = résistant(e) à l'électricité ; objet magique (propriété spéciale d'armure/bouclier).

lightning stroke = foudre ; objet magique (pouvoir) ; cf. sceptre de l'orage, GdM205.

lillend = lilende (f) ; créature.

limited wish = souhait limité ; sort.

limner = enlumineur ; type d'employé ; cf. GdM148.

line of effect = ligne d'effet ; magie (zone d'effet de sort).

line of sight = ligne de mire ; général.

lion = lion ; créature.

lion, celestial = lion céleste ; créature.

lion, dire = lion sanguinaire ; créature.

lion's shield = bouclier du lion (ou écu du lion) ; objet magique (bouclier spécial).

Listen = Perception auditive ; compétence.

liveoak = chêne animé ; sort.

lizard = lézard ; créature.

lizard, giant = lézard géant ; créature.

lizardfolk = homme-lézard (p: hommes-lézards) ; créature.

loadstone = pierre de lest ; objet magique (objet maudit).

local movement = déplacement sur (une) courte distance ; type de déplacement.

locate creature = localisation de créature ; sort.

locate object = localisation d'objet ; sort.

locathah = locathah (m) ; créature.

lock = cadenas ; équipement (objet ordinaire).

lock, amazing = excellent cadenas ; équipement (objet ordinaire).

lock, average = cadenas moyen ; équipement (objet ordinaire).

lock, good = bon cadenas ; équipement (objet ordinaire).

lock, very simple = cadenas très simple ; équipement (objet ordinaire).

locked gauntlet = gantelet d'armes ; équipement (supplément d'armure).

locksmith = serrurier ; type d'employé ; cf. GdM148.

Lolth = Lolth ; divinité (elfes noirs) ; cf. elfes noirs, MdM83.

long = longue ; magie (portée de sort).

longbow = arc long ; équipement (arme) ; NOTE: grand arc n'est jamais utilisé..

longbow, composite = arc long composite ; équipement (arme).

longbow, mighty composite = arc de force long (ou arc long de force) ; équipement (arme).

longship = drakkar ; équipement (navire) ; cf. GdM150.

longspear = pique ; équipement (arme).

longsword = épée longue ; équipement (arme).

long-term care = soins suivis ; général ; cf. Premiers secours, MdJ73.

Lor (loremaster) = Gar (gardien du savoir) ; classe de prestige.

lore = savoir ; aptitude de gardien du savoir.

lore of true stamina (the) = secret de la résistance physique ; gardien du savoir (secret).

loremaster (Lor) = gardien du savoir (Gar) ; classe de prestige.

low-light vision = vision nocturne ; pouvoir spécial de monstre ; ex : céleste, MdM30.

Luck = Chance ; domaine de prêtre.

luck blade = épée de bonne fortune ; objet magique (arme spéciale).

luck bonus = bonus de chance ; type de bonus/malus.

Glossaire D&D

luck bonus = bonus de chance ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : dragon d'or, MdM74).

luckstone = pierre porte-bonheur ; objet magique (objet merveilleux).

lycanthrope = lycanthrope (m) ; monstre (archétype).

lycanthropic empathy = empathie lycanthropique ; pouvoir spécial de monstre ; ex : lycanthrope, MdM218.

lyre of building = lyre de bâtisseur ; objet magique (objet merveilleux).

M (material) = M (matérielle) ; magie (type de composante).

M (Medium) = M (moyen) ; catégorie de taille.

mace of blood = masse vampire ; objet magique (objet maudit).

mace of Cuthbert = masse de Cuthbert ; objet magique (artefact unique).

mace of smiting = masse de démolition ; objet magique (arme spéciale).

mace of terror = masse d'épouvante ; objet magique (arme spéciale).

mace, heavy = masse d'armes lourde ; équipement (arme).

mace, light = masse d'armes légère ; équipement (arme).

madness = démence ; pouvoir spécial de monstre ; ex: allip, MdM17.

mage armor = armure de mage ; sort.

mage hand = manipulation à distance ; sort.

magic = magie (nom), magique (adj.) ; général.

Magic = Magie ; domaine de prêtre.

magic action = action magique ; combat (type d'action).

magic circle against chaos = cercle magique contre le Chaos ; sort.

magic circle against evil = cercle magique contre le Mal ; pouvoir spécial de monstre ; ex : céleste, MdM30.

magic circle against evil = cercle magique contre le Mal ; sort.

magic circle against good = cercle magique contre le Bien ; sort.

magic circle against law = cercle magique contre la Loi ; sort.

magic door = porte magique ; donjon (type de porte) ; cf. GdM109.

magic drain = absorption de magie ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: absorption d'enchantement dans MdM vf.1 / (ex : ténébreux ailé, MdM170/171).

magic fang = morsure magique ; sort.

magic fire = feu magique ; général.

magic immunity = immunité contre la magie ; pouvoir spécial de monstre ; ex : golem de chair, MdM106.

magic item = objet magique ; magie (général).

magic jar = possession ; sort.

magic missile = projectile magique ; sort.

magic mouth = bouche magique ; sort.

magic partial action = action partielle magique ; type d'action.

magic stone = pierre magique ; sort.

magic trap = piège magique ; général.

magic vestment = panoplie magique ; sort.

magic weapon = arme magique ; sort.

magical beast = créature magique ; monstre (type de monstre).

magical effect = effet magique ; général.

magical healing = guérison magique ; général.

magical trap = piège magique ; général.

magically treated wall = mur renforcé par magie ; donjon (type de mur) ; cf. GdM107.

Maglubiyet = Maglubiyet ; divinité (gobelins, hogobelins) ; cf. gobelins, MdM105.

magma mephit = méphite magmatique (m) ; créature.

magmin = magmatique (m) ; créature.

magnifying glass = loupe ; équipement (objet ordinaire).

magocracy = magocratie ; système politique ; cf. GdM156.

maid = femme de chambre ; type d'employé ; cf. GdM148.

main stat block = bloc principal d'informations ; général ; ERRATA : "caractéristiques principales" dans le MdJ vf. 1 et 2.

main statistics block = bloc principal d'informations ; général ; ERRATA : "caractéristiques principales" dans le MdJ vf. 1 et 2.

major artifact = artefact unique ; objet magique (catégorie d'objet magique).

major circlet of blasting = serre-tête de lumière dévastatrice ; objet magique (objet merveilleux).

major cloak of displacement = cape de déplacement ; objet magique (objet merveilleux).

major creation = création majeure ; sort.

major image = image accomplie ; sort.

major magic item = objet magique de grande puissance ; type de trésor ; cf. GdM171.

major ring of acid resistance = anneau de grande résistance à l'acide ; objet magique (anneau).

major ring of cold resistance = anneau de grande résistance au froid ; objet magique (anneau).

major ring of electricity resistance = anneau de grande résistance à l'électricité ; objet magique (anneau).

major ring of elemental resistance = anneau de grande résistance aux énergies destructives ; objet magique (anneau).

major ring of elemental resistance (acid) = anneau de grande résistance à l'acide ; objet magique (anneau).

major ring of elemental resistance (cold) = anneau de grande résistance au froid ; objet magique (anneau).

major ring of elemental resistance (electricity) = anneau de grande résistance à l'électricité ; objet magique (anneau).

major ring of elemental resistance (fire) = anneau de grande résistance au feu ; objet magique (anneau).

major ring of elemental resistance (sonic) = anneau de grande résistance aux attaques soniques ; objet magique (anneau).

major ring of fire resistance = anneau de grande résistance au feu ; objet magique (anneau).

major ring of sonic resistance = anneau de grande résistance aux attaques soniques ; objet magique (anneau).

major scroll = parchemin de grande puissance ; objet magique (type de parchemin).

Glossaire D&D

major wondrous item = objet merveilleux de grande puissance ; objet magique (type d'objet merveilleux).

make whole = réparation intégrale ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : ouvrier formien, MdM90/91).

make whole = *réparation intégrale* ; sort.

malachite = malachite ; équipement (gemme).

malenti = malenti (m) ; créature ; NOTE: autre nom des sahuagins mutants.

malevolence = possession maléfique ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: possession dans MdM vf.1 / (ex : fantôme, MdM215).

malyss root paste = pâte de malyss ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.

manacles = menottes ; équipement (objet ordinaire).

manacles, masterwork = menottes de qualité supérieure ; équipement (objet ordinaire).

manifestation = manifestation ; pouvoir spécial de monstre ; ex : fantôme, MdM215.

mansion = belle demeure ; équipement (bâtiment) ; cf. GdM151.

manticore = manticore (f) ; créature.

mantle of spell resistance = écharpe de résistance à la magie ; objet magique (objet merveilleux).

manual of bodily health = manuel de vitalité ; objet magique (objet merveilleux).

manual of gainful exercise = manuel de remise en forme ; objet magique (objet merveilleux).

manual of quickness of action = manuel de coordination physique ; objet magique (objet merveilleux).

manufactured weapon = arme non naturelle ; catégorie d'armes.

manuscript copier = copiste ; type d'employé ; cf. GdM148.

map case = étui à carte ; équipement (objet ordinaire).

marching order = ordre de marche ; général.

marilith = marilith (f) ; créature.

mark of justice = marque de la justice ; sort.

market price = prix de vente ; objet magique (masque de présentation).

marsh = marécages ; type de milieu naturel ; cf. GdM154, MdM11.

martial weapon = arme de guerre ; équipement (catégorie d'armes).

Martial Weapon Proficiency = Maniement des armes de guerre ; don.

mask of the skull = masque de la camarde ; objet magique (objet merveilleux).

mason/craftsperson = maçon ; type d'employé ; cf. GdM148.

masonry wall = ouvrage de maçonnerie ; donjon (type de mur) ; cf. GdM106.

mass charm = charme de groupe ; sort.

mass haste = rapidité de groupe ; sort.

mass heal = guérison suprême de groupe ; sort.

mass invisibility = invisibilité de groupe ; sort.

mass suggestion = suggestion de groupe ; sort.

massive damage = dégâts excessifs ; combat (type de dégâts).

masterwork = (de) maître ; général.

masterwork armor = armure de maître ; équipement (armure).

masterwork arrow = flèche de maître ; équipement (arme).

masterwork artisan's tools = outils de maître artisan ; équipement (objet ordinaire).

masterwork bolt = carreau de maître (d'arbalète) ; équipement (arme).

masterwork bow = arc de maître ; équipement (arme).

masterwork bullet = bille de maître (de fronde) ; équipement (arme).

masterwork climber's kit = matériel d'escalade de qualité supérieure ; équipement (objet ordinaire).

masterwork crossbow = arbalète de maître ; équipement (arme).

masterwork disguise kit = trousse de déguisement de qualité supérieure ; équipement (objet ordinaire).

masterwork healer's kit = trousse de premiers secours de qualité supérieure ; équipement (objet ordinaire).

masterwork item = objet de maître ; équipement (type d'objet).

masterwork manacles = menottes de qualité supérieure ; équipement (objet ordinaire).

masterwork musical instrument = instrument de musique de maître ; équipement (objet ordinaire).

masterwork piton = piton de qualité supérieure ; équipement (objet ordinaire).

masterwork shield = bouclier de maître ; équipement (bouclier).

masterwork sling = fronde de maître ; équipement (arme).

masterwork sling bullet = bille de maître (de fronde) ; équipement (arme).

masterwork thief's tools = outils de cambrioleur de qualité supérieure ; équipement (objet ordinaire).

masterwork tool = outil de qualité supérieure ; équipement (objet ordinaire).

masterwork weapon = arme de maître ; équipement (objet ordinaire).

material component = composante matérielle ; magie (type de composante).

Material Plane = plan Matériel ; plan d'existence.

mattock of the titans = pioche des titans ; objet magique (objet merveilleux).

mature adult = âge mûr ; catégorie d'âge des dragons.

maul of the titans = maillet des titans ; objet magique (objet merveilleux).

Maximize Spell = Quintessence des sorts ; don.

maximum age = âge maximal ; catégorie d'âge des PJ.

maximum Dex bonus = bonus de Dextérité maximal ; type de bonus/malus.

maximum load = charge maximale ; catégorie de charge transportable.

maximum turn = virage serré ; déplacement aérien ; cf. GdM69.

maze = labyrinthe ; donjon (type de couloir) ; cf. GdM110.

maze = dédale ; sort.

meal, common = repas de qualité convenable ; équipement (nourriture).

meal, good = repas de bonne qualité ; équipement (nourriture).

Glossaire D&D

meal, poor = repas de qualité médiocre ; équipement (nourriture).

meat = viande ; équipement (nourriture).

mechanical trap = piège mécanique ; donjon (type d'obstacle) ; cf. GdM114.

medallion of thought projection = médailon d'émission de pensées ; objet magique (objet maudit).

medallion of thoughts = médailon des pensées ; objet magique (objet merveilleux).

medium = moyenne ; magie (portée de sort).

Medium (M) = moyen (M) ; catégorie de taille.

medium armor = armure intermédiaire ; équipement (catégorie d'armures).

medium barding = barde intermédiaire ; équipement (objet ordinaire).

medium load = charge intermédiaire ; catégorie de charge transportable.

medium magic item = objet magique de puissance intermédiaire ; type de trésor ; cf. GdM171.

medium scroll = parchemin de puissance intermédiaire ; objet magique (type de parchemin).

medium wondrous item = objet merveilleux de puissance intermédiaire ; objet magique (type d'objet merveilleux).

Medium-size = taille moyenne (M) ; catégorie de taille.

Medium-size elemental = élémentaire de taille moyenne ; créature.

Medium-size monstrous centipede = mille-pattes monstrueux de taille moyenne ; créature.

Medium-size monstrous scorpion = scorpion monstrueux de taille moyenne ; créature.

Medium-size monstrous spider = araignée monstrueuse de taille moyenne ; créature.

Medium-size shark = requin de taille moyenne ; créature.

medium-size spider venom = venin d'araignée monstrueuse de taille moyenne ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.

Medium-size viper = serpent venimeux de taille moyenne ; créature.

medium-size weapon = arme moyenne ; équipement.

medusa = méduse (f) ; créature.

megaraptor = mégaraptor (m) ; créature.

meld into stone = fusion dans la pierre ; sort.

melee = corps à corps ; général.

melee attack = attaque au corps à corps ; combat (type d'attaque).

melee attack bonus = bonus d'attaque au corps à corps ; combat (type de bonus/malus).

melee attack roll = jet d'attaque au corps à corps ; combat (type de jet).

melee touch attack = attaque de contact au corps à corps ; combat (type d'attaque).

melee weapon = arme de corps à corps ; équipement (catégorie d'armes).

Melf's acid arrow = flèche acide de Melf ; sort.

melt weapons = fusion des armes ; pouvoir spécial de monstre ; ex : magmatique, MdM130/131.

mending = réparation ; sort.

mephit = méphite (m) ; monstre (famille de créatures).

mercenary = mercenaire ; type d'employé ; cf. GdM148.

mercenary horseman = mercenaire (cavalier) ; type d'employé ; cf. GdM148.

mercenary leader = mercenaire (officier) ; type d'employé ; cf. GdM148.

merchant's scale = balance ; équipement (objet ordinaire).

merfolk = homme-poisson (plur. hommes-poissons) ; créature.

merrow = merhow ; créature.

Merrshaulk = Merrshaulk ; divinité (yuan-tis) ; cf. yuan-ti, MdM191.

message = message ; sort.

messenger = messager ; service (mode de transport) ; cf. GdM151.

metal cartridge clip, rifle = chargeur pour fusil automatique ; équipement (arme) ; cf. GdM163.

metal cartridge, pistol = cartouche pour pistolet (ou pour revolver) ; équipement (arme) ; cf. GdM163.

metal cartridge, rifle = cartouche pour fusil à répétition ; équipement (arme) ; cf. GdM163.

metamagic feat = don de métamagie ; don.

meteor swarm = nuée de météores ; sort.

metropolis = métropole ; type de ville ; cf. GdM137.

middle age = âge mûr ; catégorie d'âge des PJ.

mighty cleaving = d'enchaînement ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps).

mighty composite longbow = arc de force long (ou arc long de force) ; équipement (arme).

mighty composite shortbow = arc de force court (ou arc court de force) ; équipement (arme).

military exotic saddle = selle spéciale de guerre ; équipement (objet ordinaire).

military saddle = selle de guerre ; équipement (objet ordinaire).

mimic = mimique (f) ; créature.

mimic shape = mimétisme ; pouvoir spécial de monstre ; ex : mimique, MdM137.

mimicry = imitation des sons ; pouvoir spécial de monstre ; ex : guenaude verte, MdM112/113.

mind blank = esprit impénétrable ; sort.

mind blast = décharge mentale ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : flagelleur mental, MdM88).

mind flayer = flagelleur mental (m) ; créature ; AUSSI : illithid.

mind fog = brume mentale ; sort.

mind-affecting = mental ; registre de magie.

mind-affecting ability = pouvoir mental ; général ; cf. fin de fascination MdJ28.

mind-affecting charm ability = pouvoir mental de type charme ; général ; cf. fin de fascination MdJ28.

mind-affecting enchantment ability = pouvoir mental de type enchantement ; général ; cf. fin de inspiration héroïque MdJ28.

mindfire = bouille-crâne ; maladie ; cf. table 3-14, GdM76.

mind-influencing effect = effet mental ; général.

mindless = dénué d'intelligence ; pouvoir spécial de monstre ; ex : lémure, MdM50.

miner's pick = pioche de mineur ; équipement (objet ordinaire).

miniature = figurine ; général.

Glossaire D&D

minimum forward speed = vitesse minimale ; déplacement aérien ; cf. GdM69.

minor artifact = artefact rare ; objet magique (catégorie d'objet magique).

minor circlet of blasting = serre-tête de lumière destructrice ; objet magique (objet merveilleux).

minor cloak of displacement = cape de moindre déplacement ; objet magique (objet merveilleux).

minor creation = création mineure ; sort.

minor globe of invulnerability = globe d'invulnérabilité partielle ; sort.

minor image = image imparfaite ; sort.

minor magic item = objet magique de faible puissance ; type de trésor ; cf. GdM171.

minor ring of acid resistance = anneau de résistance à l'acide ; objet magique (anneau).

minor ring of cold resistance = anneau de résistance au froid ; objet magique (anneau).

minor ring of electricity resistance = anneau de résistance à l'électricité ; objet magique (anneau).

minor ring of elemental resistance = anneau de résistance aux énergies destructives ; objet magique (anneau).

minor ring of elemental resistance (acid) = anneau de résistance à l'acide ; objet magique (anneau).

minor ring of elemental resistance (cold) = anneau de résistance au froid ; objet magique (anneau).

minor ring of elemental resistance (electricity) = anneau de résistance à l'électricité ; objet magique (anneau).

minor ring of elemental resistance (fire) = anneau de résistance au feu ; objet magique (anneau).

minor ring of elemental resistance (sonic) = anneau de résistance aux attaques soniques ; objet magique (anneau).

minor ring of fire resistance = anneau de résistance au feu ; objet magique (anneau).

minor ring of sonic resistance = anneau de résistance aux attaques soniques ; objet magique (anneau).

minor scroll = parchemin de faible puissance ; objet magique (type de parchemin) ; cf. table 8-5, GdM182.

minor wondrous item = objet merveilleux de faible puissance ; objet magique (type d'objet merveilleux).

minotaur = minotaure ; créature.

minstrel = ménestrel ; type d'employé ; cf. GdM148.

minter = frappeur de monnaie ; type d'employé ; cf. GdM148.

miracle = miracle ; sort.

mirage arcana = mirage ; sort.

mirror image = image miroir ; sort.

mirror of life trapping = miroir d'emprisonnement ; objet magique (objet merveilleux).

mirror of mental prowess = miroir de révélation ; objet magique (objet merveilleux).

mirror of opposition = miroir d'opposition ; objet magique (objet merveilleux).

mirror, small steel = petit miroir en acier ; équipement (objet ordinaire).

miscellaneous action = action diverse ; combat (type d'action).

miscellaneous modifiers = modificateurs divers ; type de modificateur.

misdirection = détection faussée ; sort.

mislead = double illusoire ; sort.

miss chance = chance de rater ; général.

miss chance roll = jet de chance de rater ; type de jet.

mithral = mithral ; équipement (métal).

mithral large shield = écud en mithral ; équipement (bouclier spécial) ; cf. GdM196.

mithral shirt = chemise de mailles en mithral ; équipement (armure spéciale) ; cf. GdM195.

mithril = mithral ; équipement (métal) ; NOTE : mithril apparaît parfois en anglais, mais c'est une faute. Mithral est le terme approprié..

MM (Monster Manual) = MdM (*Manuel des Monstres*) ; supplément.

Mnk (monk) = Moi (moine) ; classe de personnage.

moan = infrasons ; pouvoir spécial de monstre ; ex : manteleur, Mdm131/132.

moaning diamond = diamant plaintif ; objet magique (artefact unique).

moat = douve ; équipement (bâtiment) ; cf. GdM152.

moat with bridge = douve et pont ; équipement (bâtiment) ; cf. GdM152.

Mobility = Souplesse du serpent ; don.

moderate fortification = de défense intermédiaire ; objet magique (propriété spéciale d'armure/bouclier).

moderate wind = vent modéré ; général ; cf. GdM86.

modes of movement = modes de déplacement ; général.

modifier = modificateur ; général.

modify memory = modification de mémoire ; sort.

mohrg = mohrg (m) ; créature.

monarchy = monarchie ; système politique ; cf. GdM156.

monitor = contrôleur ; créature ; NOTE : nom donné aux moines kuo-toas (cf. kuo-toa, MdM123/124).

monk (Mnk) = moine (Moi) ; classe de personnage.

monkey = singe ; créature.

monk's belt = ceinture de moine ; objet magique (objet merveilleux).

monk's outfit = habit de moine ; équipement (objet ordinaire).

monster as race = race monstrueuse ; général.

monster class = classe de monstre ; général ; cf. MdM14.

Monster Manual (MM) = *Manuel des Monstres* (MdM) ; supplément.

monstrous centipede = mille-pattes monstrueux ; créature.

monstrous humanoid = humanoïde monstrueux ; monstre (type de monstre).

monstrous scorpion = scorpion monstrueux ; créature.

monstrous spider = araignée monstrueuse ; créature.

moonstone = pierre de lune ; équipement (gemme).

Moradin = Moradin ; divinité (nains).

morale bonus = bonus de moral ; type de bonus/malus.

Mordenkainen's disjunction = disjonction de Mordenkainen ; sort.

Mordenkainen's faithful hound = chien de garde de Mordenkainen ; sort.

Mordenkainen's lucubration = remémoration de Mordenkainen ; sort.

Mordenkainen's magnificent mansion = manoir somptueux de Mordenkainen ; sort.

Glossaire D&D

Mordenkainen's sword = épée de Mordenkainen ; sort.

more newfound arcana = autre arcane secret ; gardien du savoir (secret).

morningstar = morgenstern ; équipement (arme).

moss agate = agate mousse ; équipement (gemme).

mount = monture ; sort.

mountain dwarf = nain des montagnes ; créature.

Mounted Archery = Tir monté ; don.

mounted combat = combat monté ; combat (type d'attaque spéciale).

Mounted Combat = Combat monté ; don.

mounted movement = déplacement à cheval ; mode de déplacement.

mountains = montagnes ; type de milieu naturel ; cf. GdM154, MdM11.

move earth = glissement de terrain ; sort.

move in = entrer dans l'espace de l'adversaire ; combat (action de lutte).

Move Silently = Déplacement silencieux ; compétence.

move-equivalent action = action de mouvement (et non "de déplacement") ; type d'action.

movement = déplacement ; général.

movement-only action = action de déplacement total ; combat (type d'action).

mucus cloud = nuage de mucosités ; pouvoir spécial de monstre ; ex : aboleth, MdM15.

mug, clay = chope en terre cuite ; équipement (objet ordinaire).

mule = mulot ; créature.

Multiattack = Attaques multiples ; don.

multiclass character = personnage multiclassé (bi, tri, etc.) ; général.

multiclassing = multiclassage ; général.

Multidexterity = Multidextrie ; don.

multiple attacks = attaques multiples ; combat.

multiplying damage = multiplication des dégâts ; combat.

Multiweapon Fighting = Combat à plusieurs armes ; don.

mummy = momie ; créature.

mummy rot = putréfaction de momie ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: putréfaction dans MdM vf.1 / (ex : momie, MdM139/140).

mummy rot = putréfaction de momie ; maladie ; cf. table 3-14, GdM76.

mundane = ordinaire ; général.

mundane object = objet non magique ; type de trésor ; cf. GdM171.

Murlynd's spoon = cuillère de Murlynd ; objet magique (objet merveilleux).

musical instrument, common = instrument de musique courant ; équipement (objet ordinaire).

musical instrument, masterwork = instrument de musique de maître ; équipement (objet ordinaire).

musket = mousquet ; équipement (arme) ; cf. GdM163.

naga = naga (m) ; monstre (famille de créatures).

nalfeshnee = nalfeshnie (m) ; créature.

natural = résultat naturel (au dé) ; général.

natural 1 = 1 au dé ; général.

natural 20 = 20 au dé ; général.

natural ability = pouvoir naturel ; type de pouvoir.

natural armor = armure naturelle ; monstre (pouvoir (destrier de paladin, familier, serviteur fiélon)).

natural armor bonus = bonus d'armure naturelle ; type de bonus/malus.

natural cavern complex = complexe de cavernes naturelles ; type de donjon ; cf. GdM106.

natural cunning = instinct ; pouvoir spécial de monstre ; ex : minotaure, MdM137/138.

natural healing = guérison naturelle ; général ; cf. MdJ129 (guérison naturelle).

natural invisibility = invisibilité naturelle ; pouvoir spécial de monstre ; ex : traqueur invisible, MdM177/178.

natural reach = allonge naturelle ; combat.

natural stone floor = sol de pierre naturelle ; donjon (type de sol) ; cf. GdM107.

natural weapon = arme naturelle ; catégorie d'armes.

nature sense = instinct naturel ; aptitude de druide.

nausea = nausée ; monstre (effet de pouvoir spécial) ; NOTE : effet du pouvoir de manteleur infrasons (cf. MdM132).

nauseated = nauséaux ; état préjudiciable.

Nec (necromancer) = Néc (nécromancien) ; classe de spécialiste.

necklace of adaptation = collier d'adaptation ; objet magique (objet merveilleux).

necklace of fireballs = collier à boules de feu ; objet magique (objet merveilleux).

necklace of fireballs (type I) = collier à boules de feu (1er modèle) ; objet magique (objet merveilleux).

necklace of fireballs (type II) = collier à boules de feu (2e modèle) ; objet magique (objet merveilleux).

necklace of fireballs (type III) = collier à boules de feu (3e modèle) ; objet magique (objet merveilleux).

necklace of fireballs (type IV) = collier à boules de feu (4e modèle) ; objet magique (objet merveilleux).

necklace of fireballs (type V) = collier à boules de feu (5e modèle) ; objet magique (objet merveilleux).

necklace of fireballs (type VI) = collier à boules de feu (6e modèle) ; objet magique (objet merveilleux).

necklace of fireballs (type VII) = collier à boules de feu (7e modèle) ; objet magique (objet merveilleux).

necklace of prayer beads = chapelet de prières ; objet magique (objet merveilleux).

necklace of prayer beads (bead of blessing) = chapelet de prières (grain de bénédiction) ; objet magique (objet merveilleux).

necklace of prayer beads (bead of healing) = chapelet de prières (grain de guérison) ; objet magique (objet merveilleux).

necklace of prayer beads (bead of karma) = chapelet de prières (grain de karma) ; objet magique (objet merveilleux).

necklace of prayer beads (bead of smiting) = chapelet de prières (grain de châtiment) ; objet magique (objet merveilleux).

necklace of prayer beads (bead of summons) = chapelet de prières (grain de convocation) ; objet magique (objet merveilleux).

necklace of prayer beads (bead of wind walking) = chapelet de prières (grain de vent divin) ; objet magique (objet merveilleux).

Glossaire D&D

necklace of prayer beads (blessing) = chapelet de prières (bénédiction) ; objet magique (objet merveilleux).

necklace of prayer beads (healing) = chapelet de prières (guérison) ; objet magique (objet merveilleux).

necklace of prayer beads (karma) = chapelet de prières (karma) ; objet magique (objet merveilleux).

necklace of prayer beads (smiting) = chapelet de prières (châtiment) ; objet magique (objet merveilleux).

necklace of prayer beads (summons) = chapelet de prières (convocation) ; objet magique (objet merveilleux).

necklace of prayer beads (wind walking) = chapelet de prières (vent divin) ; objet magique (objet merveilleux).

necklace of strangulation = collier étrangleur ; objet magique (objet maudit).

necromancer (Nec) = nécromancien (Néc) ; classe de spécialiste.

Necromancy = Nécromancie ; école de magie.

needle, blowgun = aiguille pour sarbacane ; équipement (arme) ; cf. GdM151.

negate = annuler ; général.

negates = annule ; magie (jets de sauvegarde de sort).

negative energy = énergie négative ; général.

Negative Energy Plane = plan de l'énergie négative ; plan d'existence.

negative energy protection = protection contre l'énergie négative ; sort.

negative level = niveau négatif ; général.

Nerull = Nérull ; divinité.

nested hinges = gonds gigognes ; donjon (type de gonds) ; cf. GdM109.

net = filet ; équipement (arme).

net of snaring = filet aquatique ; objet magique (objet maudit).

net trap = filet ; donjon (type de piège) ; cf. GdM115.

neutral = neutre ; alignement.

neutral cleric = prêtre d'alignement neutre ; général.

neutral evil = neutre mauvais ; alignement.

neutral good = neutre bon ; alignement.

neutralize poison = neutralisation du poison ; sort.

newfound arcana = arcane secret ; gardien du savoir (secret).

night hag = tormante (f) ; créature.

nightcrawler = ténébreux rampant ; créature.

nightmare = cauchemar ; sort.

nightmare = destrier noir ; créature.

nightshade = ténébreux ; monstre (famille de créatures).

nightshade abilities = pouvoirs de ténébreux ; pouvoir spécial de monstre ; ex : ténébreux, MdM170/171.

nightwalker = ténébreux bipède ; créature.

nightwing = ténébreux ailé ; créature.

nine lives stealer = épée des neuf vies ; objet magique (arme spéciale).

nine-headed hydra = hydre à neuf têtes (f) ; créature.

nine-tenths concealment = camouflage presque total ; catégorie de camouflage.

nine-tenths cover = abri presque total ; catégorie d'abri.

nitharit = nitharite ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.

nixie = nixe (f) ; créature.

noble djinni (plur. noble djinn) = djinn noble ; créature.

noble salamander = salamandre noble (f) ; créature.

noble's outfit = habit de noble ; équipement (objet ordinaire).

Nolzur's marvelous pigments = pigments merveilleux de Nolzur ; objet magique (objet merveilleux).

nondetection = antidétection ; pouvoir spécial de monstre ; ex : svirfnobelins, MdM103/104.

nondetection = antidétection ; sort.

none = aucun ; magie (jets de sauvegarde de sort).

nonintelligent = dénué d'intelligence ; général.

nonmagical fire = feu non magique ; général.

nonmagical trap = piège non magique ; général.

nonplayer character (NPC) = personnage n'appartenant pas à un joueur (PNJ) ; général.

normal = normal ; état préjudiciable.

normal weapon = arme ordinaire ; équipement.

not an action = activité instantanée ; combat (type d'action).

NPC (nonplayer character) = PNJ (personnage n'appartenant pas à un joueur) ; général.

NPC attitude = attitude des PNJ ; général ; cf. GdM149.

NPC class = classe de PNJ ; général.

nunchaku = nunchaku ; équipement (arme).

nunchaku, halfling = nunchaku pour halflin ; équipement (arme).

nymph = nymphe (f) ; créature.

Nystul's magic aura = aura magique de Nystul ; sort.

Nystul's undetectable aura = aura indétectable de Nystul ; sort.

oathbow = arc du long serment ; objet magique (arme spéciale).

Obad-Hai = Obad-Haï ; divinité.

objects = objets ; magie (zone d'effet de sort).

obscure object = dissimulation d'objet ; sort.

obscure vision = obscurcissement ; monstre (effet de pouvoir spécial) ; NOTE : effet du pouvoir de manteleur manipulation des ombres (cf. MdM132).

obscuring mist = brume de dissimulation ; sort.

obsidian = obsidienne ; équipement (gemme).

occupied structure = structure occupée ; type de donjon ; cf. GdM105.

ochre jelly = gelée ocre ; créature.

octopus = pieuvre ; créature.

off hand = main non directrice ; général ; NOTE : parfois traduit par "main autre que sa main principale", ou "main secondaire".

off-hand = main non directrice ; général ; NOTE : parfois traduit par "main autre que sa main principale", ou "main secondaire".

off-hand attack = attaque secondaire ; combat ; NOTE : parfois traduit par "attaque portée avec la main non directrice".

off-hand weapon = arme secondaire ; général ; NOTE : parfois traduit par "arme utilisée dans la main non directrice".

ogre = ogre ; créature.

ogre mage = ogre mage ; créature.

Glossaire D&D

oil = huile ; équipement (objet ordinaire).	Otiluke's telekinetic sphere = sphère téléguidée d'Otiluke ; sort.
oil of slipperiness = huile d'insaisissabilité ; objet magique (potion).	Otto's irresistible dance = danse irrésistible d'Otto ; sort.
oil of taggit = huile de taggit ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.	otyugh = otyugh (m) ; créature.
oil of timelessness = huile d'intemporalité ; objet magique (potion).	Outer Plane = plan extérieur ; plan d'existence.
old = grand âge ; catégorie d'âge des PJ.	outsider = Extérieur ; monstre (type de monstre) ; NOTE : créature extra-planaire.
old = vieux ; catégorie d'âge des dragons.	overland movement = déplacement sur (une) longue distance ; type de déplacement.
Olidammara = Olidammara ; divinité.	overlap = coexistence (ou coexister) ; général.
one-half concealment = camouflage partiel conséquent ; catégorie de camouflage.	overrun = renversement ; combat (type d'attaque spéciale).
one-half cover = abri partiel conséquent ; catégorie d'abri.	owl = chouette ; créature.
one-handed weapon = arme à une main ; équipement (catégorie d'armes).	owlbear = ours-hibou (m) ; créature.
one-quarter concealment = camouflage partiel léger ; catégorie de camouflage.	pack exotic saddle = selle spéciale de bât ; équipement (objet ordinaire).
one-quarter cover = abri partiel léger ; catégorie d'abri.	pack saddle = selle de bât ; équipement (objet ordinaire).
onyx = onyx ; équipement (gemme).	padded armor = armure matelassée ; équipement (armure) ; NOTE: gambison n'est jamais utilisé..
ooze = vase ; monstre (type de monstre).	Pal (paladin) = Pal (paladin, paladine) ; classe de personnage.
ooze = vase ; pouvoir spécial de monstre ; ex : vase, MdM182/183.	paladin (Pal) = paladin, paladine (Pal) ; classe de personnage.
ooze mephit = méphite vaseux (m) ; créature.	panicked = paniqué ; état préjudiciable.
opal = opale ; équipement (gemme).	paper = papier ; équipement (matière).
open = ouverture ; sort.	paper = papier ; équipement (objet ordinaire).
Open Lock = Crochetage ; compétence.	paper wall = mur de papier ; donjon (type de mur) ; cf. GdM107.
open/close = ouverture/fermeture ; sort.	paralysis = paralysie ; pouvoir spécial de monstre ; ex : charognard rampant, MdM37.
opportunist = opportunitisme ; aptitude de ninja du Croissant de lune, roublard.	paralysis immunity = immunité contre la paralysie ; pouvoir spécial de monstre ; ex : cthuul, MdM40/41.
opposed check = jet opposé ; type de jet.	paralyzed = paralysé ; état préjudiciable.
opposed skill check = jet de compétence opposé ; type de jet.	paralyzing gaze = regard paralysant ; pouvoir spécial de monstre ; ex : rhast, MdM156.
opposite effect = effet inversé ; objet magique (malédiction courante d'objet maudit) ; cf. Objets maudits, GdM230/231.	paralyzing touch = contact paralysant ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: paralysie dans MdM vf.1 / (ex : mohrg, MdM138).
opposite target = cible inversée ; objet magique (malédiction courante d'objet maudit) ; cf. Objets maudits, GdM230/231.	parchment = parchemin ; équipement (objet ordinaire).
orb of storms = orbe des tempêtes ; objet magique (objet merveilleux).	partial = partiel ; magie (jets de sauvegarde de sort).
orbs of dragonkind = orbes des dragons ; objet magique (artefact unique).	partial action = action partielle ; type d'action.
Orc = l'orque / la langue orque ; langue.	partial actions only = limité aux actions partielles ; pouvoir spécial de monstre ; ex : zombi, MdM191/192.
orc = orque (m) ; créature.	party = groupe ; général.
orc blood = sang orque ; monstre (caractéristique raciale) ; cf. description des demi-orques.	pass without trace = passage sans trace ; pouvoir spécial de monstre ; ET NON passage sans traces / (ex : barghest, MdM27).
orc double axe = hache double d'orque ; équipement (arme).	pass without trace = passage sans trace ; sort ; ERRATA : passage sans traces dans le MdJ vf. 1.
orca = orque épaulard ; créature.	passwall = passe-muraille ; sort.
orca whale = orque épaulard ; créature.	patron deity = divinité tutélaire ; général.
order's wrath = courroux de l'ordre ; sort.	pattern = mirage ; branche de magie.
organization = organisation sociale ; monstre (masque de présentation) ; FAUX.	pattern spell = sort de mirage ; magie (type de sort).
orison = oraison ; magie (type de sort).	PC (player character) = PJ (personnage de joueur ou personnage-joueur) ; général.
osyluth = osyluth (m) ; créature.	pearl = perle ; équipement (gemme).
Otiluke's freezing sphere = sphère glaciale d'Otiluke ; sort.	pearl of power = perle de thaumaturgie ; objet magique (objet merveilleux).
Otiluke's resilient sphere = sphère d'isolement d'Otiluke ; sort.	

Glossaire D&D

pearl of power (two spells) = perle de thaumaturgie (2 sorts ne dépassant pas le 6e niveau) ; objet magique (objet merveilleux).

pearl of the sirines = perle des sirènes ; objet magique (objet merveilleux).

peasant's outfit = habit de paysan ; équipement (objet ordinaire).

pedestal = piédestal ; donjon (type de décor) ; cf. GdM111.

pegasus = pégase ; créature.

Pelor = Pélor ; divinité.

penalty = malus ; général.

perfect = parfaite ; manœuvrabilité en vol.

perfect self = perfection de l'être ; aptitude de moine.

perform = assis, couché, donne la patte, etc. ; monstre (tour de compagnon animal) ; cf. encadré GdM46.

Perform = Représentation ; compétence.

Perform (acrobatics) = Représentation (talent d'acrobate) ; compétence (forme de Représentation).

Perform (acting) = Représentation (jeu d'acteur) ; compétence (forme de Représentation) ; ERRATA : Représentation (comédie) dans OA.

Perform (ballad) = Représentation (ballades) ; compétence (forme de Représentation).

Perform (buffoonery) = Représentation (art du bouffon) ; compétence (forme de Représentation).

Perform (chant) = Représentation (chorale) ; compétence (forme de Représentation) ; ERRATA : Représentation (chant) dans MdJ vf. 1 et 2.

Perform (comedy) = Représentation (comédie) ; compétence (forme de Représentation).

Perform (dance) = Représentation (danse) ; compétence (forme de Représentation).

Perform (drama) = Représentation (art dramatique) ; compétence (forme de Représentation).

Perform (drums) = Représentation (percussions) ; compétence (forme de Représentation).

Perform (epic) = Représentation (sagas épiques) ; compétence (forme de Représentation).

Perform (fiddle) = Représentation (violon) ; compétence (forme de Représentation) ; cf. grig, MdM84.

Perform (flute) = Représentation (flûte) ; compétence (forme de Représentation).

Perform (harp) = Représentation (harpe) ; compétence (forme de Représentation).

Perform (jesting) = Représentation (bouffonerie) ; compétence (forme de Représentation).

Perform (juggling) = Représentation (jonglerie) ; compétence (forme de Représentation).

Perform (limericks) = Représentation (poèmes humoristiques) ; compétence (forme de Représentation) ; ERRATA: poésie dans le MdJ vf. 1 et 2.

Perform (lute) = Représentation (luth) ; compétence (forme de Représentation).

Perform (mandolin) = Représentation (mandoline) ; compétence (forme de Représentation).

Perform (melody) = Représentation (mélodie) ; compétence (forme de Représentation).

Perform (mime) = Représentation (art du mime) ; compétence (forme de Représentation).

Perform (Noh/kabuki) = Représentation (nô/kabuki) ; compétence (forme de Représentation).

Perform (ode) = Représentation (odes) ; compétence (forme de Représentation).

Perform (oratory) = Représentation (art oratoire) ; compétence (forme de Représentation).

Perform (pan pipes) = Représentation (flûte de Pan) ; compétence (forme de Représentation) ; cf. satyre, MdM160.

Perform (poetry) = Représentation (poésie) ; compétence (forme de Représentation).

Perform (recorder) = Représentation (flûte à bec) ; compétence (forme de Représentation).

Perform (rhetoric) = Représentation (rhétorique) ; compétence (forme de Représentation).

Perform (shalm) = Représentation (bombardon) ; compétence (forme de Représentation).

Perform (sing) = Représentation (chant) ; compétence (forme de Représentation).

Perform (storytelling) = Représentation (talent de conteur) ; compétence (forme de Représentation).

Perform (tea ceremony) = Représentation (cérémonie du thé) ; compétence (forme de Représentation).

Perform (trumpet) = Représentation (trompette) ; compétence (forme de Représentation).

periapt of foul rotting = charme d'infection ; objet magique (objet maudit).

periapt of health = charme de bonne santé ; objet magique (objet merveilleux).

periapt of proof against poison = charme antipoison ; objet magique (objet merveilleux).

periapt of Wisdom = médaillon de Sagesse ; objet magique (objet merveilleux) ; ERRATA : perle de Sagesse dans le GdM vf.1.

periapt of wound closure = charme de coagulation ; objet magique (objet merveilleux).

peridot = péridot ; équipement (gemme).

permanency = permanence ; sort.

permanent = permanente ; magie (durée de sort).

permanent ability drain = diminution permanente de caractéristique ; pouvoir spécial de monstre.

permanent image = image permanente ; sort.

persistent image = image préterminée ; sort.

personal = personnelle ; magie (portée de sort).

petrification = pétrification ; monstre (effet de pouvoir spécial) ; NOTE : effet du pouvoir d'horreur chasseresse rayons oculaires (cf. MdM45).

petrification = pétrification ; pouvoir spécial de monstre ; ex : cockatrice, MdM39/40.

petrification immunity = immunité contre la pétrification ; pouvoir spécial de monstre ; ex : céleste, MdM30.

petrified = pétrifié ; état préjudiciable.

petrifying gaze = regard pétrifiant ; pouvoir spécial de monstre ; ex : basilic, MdM28.

phantasm = fantasme ; branche de magie.

phantasm spell = sort de fantasme ; magie (type de sort).

phantasmal killer = assassin imaginaire ; sort.

phantom fungus = thallophyte spectrale (f) ; créature.

phantom steed = coursier fantôme ; sort.

Glossaire D&D

phase arrow = flèche de phase ; aptitude de archer-mage.

phase door = porte de phase ; sort.

phase spider = araignée de phase ; créature.

phasm = plasme (m) ; créature.

PHB (Player's Handbook) = MdJ (*Manuel des Joueurs*) ; supplément.

philosopher's stone = pierre philosophale ; objet magique (artefact rare).

phosphorescent fungus = champignon phosphorescent ; monstre ; cf. GdM118.

phylactery of faithfulness = phylactère du croyant ; objet magique (objet merveilleux).

Pick Pocket = Vol à la tire ; compétence.

pick, heavy = pic de guerre lourd ; équipement (arme).

pick, light = pic de guerre léger ; équipement (arme).

pick, miner's = pioche de mineur ; équipement (objet ordinaire).

piercing weapon = arme perforante ; équipement (catégorie d'armes).

pillar = pilier ; donjon (type de décor) ; cf. GdM110.

pincer = pince ; monstre (type d'attaque) ; ex : glabrezu, MdM42/46.

pincer staff = longue pince ; pouvoir spécial de monstre ; ex : kuo-toa, MdM123.

pincer staff = longue pince ; équipement (arme) ; cf. kuo-toa, MdM123.

pink diamond = diamant rose ; équipement (gemme).

pink pearl = perle rose ; équipement (gemme).

pinned = immobilisé (en situation de lutte) ; état préjudiciable.

pipes = flûte de Pan ; pouvoir spécial de monstre ; ex : satyre, MdM160.

pipes of haunting = flûte de hantise ; objet magique (objet merveilleux).

pipes of pain = flûte de douleur ; objet magique (objet merveilleux).

pipes of sounding = flûte à bruitages ; objet magique (objet merveilleux).

pipes of the sewers = flûte d'Hameln ; objet magique (objet merveilleux).

pistol = pistolet ; équipement (arme) ; cf. GdM163.

pistol bullet = balle de pistolet ; équipement (arme) ; cf. GdM163.

pistol metal cartridge = cartouche pour pistolet (ou pour revolver) ; équipement (arme) ; cf. GdM163.

pistol, automatic = pistolet automatique ; équipement (arme) ; cf. GdM163.

pistol, revolver = revolver ; équipement (arme) ; cf. GdM163.

pit fiend = diantrefosse (m) ; créature.

pit trap = trappe ; donjon (type de piège) ; cf. GdM115.

pitcher, clay = cruche en terre cuite ; équipement (objet ordinaire).

piton = piton ; équipement (objet ordinaire).

pivots = pivot ; donjon (type de gonds) ; cf. GdM109.

pixie = pixie (m) ; créature.

plains = plaines ; type de milieu naturel ; cf. GdM154, MdM11.

planar ally = allié majeur d'outreplan ; sort.

planar binding = contrat intermédiaire ; sort.

plane of existence = plan d'existence ; général.

Plane of Shadow = plan de l'Ombre ; plan d'existence.

plane shift = changement de plan ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : bébilith, MdM42/44).

plane shift = changement de plan ; sort.

planetar = planétar (m) ; créature.

planetouched = planaire (m) ; monstre (famille de créatures).

planewalk = passage entre les plans ; pouvoir spécial de monstre ; ex : xill, MdM187.

plant = plante ; monstre (type de monstre).

plant = plante ; pouvoir spécial de monstre ; ex : thallophyte, MdM173.

Plant = Flore ; domaine de prêtre.

plant growth = croissance végétale ; sort.

plasterer = plâtrier ; type d'employé ; cf. GdM148.

plate armor of the deep = harnois des profondeurs ; objet magique (armure spéciale).

platinum = platine ; équipement (métal) ; cf. sceptre de détection des métaux et des minéraux, GdM203.

platinum piece (pp) = pièce de platine (pp) ; équipement (monnaie).

player character (PC) = personnage de joueur ou personnage-joueur (PJ) ; général.

Player's Handbook (PHB) = *Manuel des Joueurs* (MdJ) ; supplément.

poet = poète ; type d'employé ; cf. GdM148.

Point Blank Shot = Tir à bout portant ; don.

point of origin = point d'origine ; général.

points of damage = points de dégâts ; général.

poison = venin (si naturel), poison (si artificiel ou préparé) ; pouvoir spécial de monstre ; ex : arachnéa, MdM22.

poison = empoisonnement ; sort.

poison gas trap = gaz empoisonné ; donjon (type de piège) ; cf. GdM115.

poison immunity = immunité contre le poison ; pouvoir spécial de monstre ; ex : arrawak, MdM24.

poison needle trap = aiguille empoisonnée ; donjon (type de piège) ; cf. GdM115.

poison use = utilisation du poison ; aptitude de assassin, chevalier noir, gladiateur, ninja du Croissant de lune) ; ERRATA : poison dans le GdM vf. 1.

poisoned arrows = flèches empoisonnées ; pouvoir spécial de monstre ; ex : elfes noirs, MdM83.

poisonous bite = morsure venimeuse ; monstre (pouvoir familier).

polar bear = ours polaire ; créature.

pole = perche ; équipement (objet ordinaire).

polymorph = métamorphisme ; pouvoir spécial de monstre ; cf. GdM76 / (ex : diablotin, MdM50/52).

polymorph any object = métamorphose universelle ; sort.

polymorph other = métamorphose provoquée ; sort.

polymorph self = métamorphose ; sort.

pony = poney ; créature.

pony, war = poney de guerre ; créature.

pool = bassin (ou mare) ; donjon (type de décor) ; cf. GdM111.

poor = médiocre ; manœuvrabilité en vol.

poor inn stay = séjour à l'auberge de qualité médiocre ; service (logement).

Glossaire D&D

poor meal = repas de qualité médiocre ; équipement (nourriture).

porpoise = marsouin ; créature.

portable hole = *puits portable* ; objet magique (objet merveilleux).

portable ram = bâlier portable ; équipement (objet ordinaire).

portcullis = herse ; donjon (type de porte) ; cf. GdM110.

portcullis trap = chute de herse ; donjon (type de piège) ; cf. GdM115.

porter = porteur ; type d'employé ; cf. GdM148.

positive energy = énergie positive ; général.

positive energy = énergie positive ; pouvoir spécial de monstre ; ex : ghæle, MdM32/33.

positive energy lash = infusion d'énergie positive ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: énergie positive dans MdM vf.1 / (ex : ravid, MdM155).

Positive Energy Plane = plan de l'énergie positive ; plan d'existence.

pot, iron = pot en fer ; équipement (objet ordinaire).

potion = potion ; objet magique (catégorie d'objet magique).

potion of Charisma = *potion de Charisme* ; objet magique (potion).

potion of fire breath = *potion de souffle enflammé* ; objet magique (potion).

potion of glibness = *potion de bagou* ; objet magique (potion).

potion of heroism = *potion d'héroïsme* ; objet magique (potion).

potion of hiding = *potion de discréption instinctive* ; objet magique (potion).

potion of Intelligence = *potion d'Intelligence* ; objet magique (potion).

potion of love = *philtre d'amour* ; objet magique (potion).

potion of poison = *potion toxique* ; objet magique (objet maudit).

potion of sneaking = *potion de déplacement furtif* ; objet magique (potion).

potion of swimming = *potion de nage* ; objet magique (potion).

potion of truth = *sérum de vérité* ; objet magique (potion).

potion of vision = *potion d'acuité visuelle* ; objet magique (potion).

potion of Wisdom = *potion de Sagesse* ; objet magique (potion).

potion vial = fiole pour potion ; équipement (objet ordinaire).

pouch, belt = sacoche de ceinture ; équipement (objet ordinaire).

pounce = bond ; pouvoir spécial de monstre ; ex : chat d'enfer, MdM51/53.

Power Attack = Attaque en puissance ; don.

power component = métacomposante ; magie (option de jeu) ; cf. GdM96.

power word, blind = mot de pouvoir aveuglant ; sort.

power word, kill = mot de pouvoir mortel ; sort.

power word, stun = mot de pouvoir étourdissant ; sort.

pp (platinum piece) = pp (pièce de platine) ; équipement (monnaie).

prayer = prière ; sort.

Precise Shot = Tir de précision ; don.

prerequisite = condition ; don.

prerequisite = condition ; objet magique (masque de présentation).

prestidigitation = prestidigitation ; sort.

prestige class = classe de prestige ; général.

primary ability = propriété supplémentaire ; objet magique (type de propriété) ; cf. Objets intelligents, GdM228/229.

primary hand = main directrice ; général.

primary weapon = arme principale ; général ; NOTE : parfois traduit par "arme utilisée dans la main directrice".

Prime Material = plan Matériel ; plan d'existence.

prismatic sphere = sphère prismatique ; sort.

prismatic spray = rayons prismatiques ; sort.

prismatic wall = mur prismatique ; sort.

produce acid = production d'acide ; pouvoir spécial de monstre ; ex : yuan-ti, MdM190.

produce flame = flammes ; sort.

profane bonus = bonus de malaisance ; type de bonus/malus.

Profession = Profession ; compétence.

Profession (apothecary) = Profession (apothicaire) ; compétence (forme de Profession).

Profession (astrologer) = Profession (astrologue) ; compétence (forme de Profession).

Profession (boater) = Profession (canotier) ; compétence (forme de Profession).

Profession (bookkeeper) = Profession (libraire) ; compétence (forme de Profession).

Profession (brewer) = Profession (brasseur) ; compétence (forme de Profession).

Profession (cook) = Profession (cuisinier) ; compétence (forme de Profession).

Profession (courtier) = Profession (courtisan) ; compétence (forme de Profession).

Profession (driver) = Profession (conducteur d'attelage) ; compétence (forme de Profession).

Profession (engineer) = Profession (ingénieur) ; compétence (forme de Profession) ; ERRATA: Profession (ingénierie) dans MdM vf.1 / (ex : garde animé, MdM93).

Profession (engineering) = Profession (ingénieur) ; compétence (forme de Profession) ; ex : garde animé, MdM93.

Profession (farmer) = Profession (fermier) ; compétence (forme de Profession).

Profession (fisher) = Profession (pêcheur) ; compétence (forme de Profession).

Profession (gambler) = Profession (joueur) ; compétence (forme de Profession).

Profession (guide) = Profession (guide) ; compétence (forme de Profession).

Profession (herbalist) = Profession (herboriste) ; compétence (forme de Profession).

Profession (herdsman) = Profession (berger) ; compétence (forme de Profession).

Glossaire D&D

Profession (hunt) = Profession (chasseur) ; compétence (forme de Profession) ; ex : sahuagin, MdM157.

Profession (innkeeper) = Profession (tavernier) ; compétence (forme de Profession).

Profession (judge) = Profession (juge) ; compétence (forme de Profession).

Profession (lawyer) = Profession (homme de loi) ; compétence (forme de Profession).

Profession (light warden) = Profession (gardien de phare) ; compétence (forme de Profession).

Profession (lumberjack) = Profession (bûcheron) ; compétence (forme de Profession).

Profession (masseur) = Profession (masseur) ; compétence (forme de Profession).

Profession (merchant) = Profession (marchand) ; compétence (forme de Profession).

Profession (miller) = Profession (meunier) ; compétence (forme de Profession).

Profession (miner) = Profession (mineur) ; compétence (forme de Profession).

Profession (mining) = Profession (mineur) ; compétence (forme de Profession).

Profession (montaineer) = Profession (alpiniste) ; compétence (forme de Profession).

Profession (mortician) = Profession (emploi lié à la manipulation de cadavres) ; compétence (forme de Profession).

Profession (pearl bed diver) = Profession (pêcheur de perles) ; compétence (forme de Profession).

Profession (porter) = Profession (porteur) ; compétence (forme de Profession).

Profession (rancher) = Profession (éleveur) ; compétence (forme de Profession).

Profession (sailor) = Profession (marin) ; compétence (forme de Profession).

Profession (scribe) = Profession (scribe) ; compétence (forme de Profession).

Profession (siege engineer) = Profession (ingénieur de siège) ; compétence (forme de Profession) ; ERRATA: absent du MdJ vf.1.

Profession (stablehand) = Profession (garçon d'écurie) ; compétence (forme de Profession).

Profession (tanner) = Profession (tanleur) ; compétence (forme de Profession).

Profession (teamster) = Profession (conducteur d'attelage) ; compétence (forme de Profession).

Profession (torturer) = Profession (recours à la torture) ; compétence (forme de Profession).

Profession (woodcutter) = Profession (bûcheron) ; compétence (forme de Profession).

programmed image = image programmée ; sort.

prohibited school = école interdite ; magie (général).

project image = projection d'image ; sort.

projectile weapon = arme à projectiles (également arme de jet en français) ; équipement (catégorie d'armes).

prone = à terre ; état préjudiciable.

protect = protéger ; monstre (tour de compagnon animal) ; cf. encadré GdM46.

Protection = Protection ; domaine de prêtre.

protection from arrows = protection contre les projectiles ; sort.

protection from chaos = protection contre le Chaos ; sort.

protection from elements = protection contre les énergies destructives ; sort.

protection from evil = protection contre le Mal ; sort.

protection from good = protection contre le Bien ; sort.

protection from law = protection contre la Loi ; sort.

protection from sonics = protection contre le son ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: protection contre les sons ou protection contre les attaques soniques dans le MdM vf.1 / (ex : destrakhan, MdM47).

protection from spells = protection contre les sorts ; sort.

protective aura = aura de protection ; pouvoir spécial de monstre ; ex : céleste, MdM30.

protective ward = protection divine ; magie (pouvoir accordé (Protection)).

prying eyes = œil indiscret ; sort.

pseudodragon = pseudo-dragon (m) ; créature.

Psicraft = Art psi ; compétence.

psionics = facultés psioniques ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italien si c'est un pouvoir magique / (ex : aboleth, MdM15).

punching dagger = dague coup-de-poing ; équipement (arme).

purify food and drink = purification de nourriture et d'eau ; sort.

purity of body = pureté physique ; aptitude de moine.

purple worm = ver pourpre ; créature.

purple worm poison = venin de ver pourpre ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.

push = poussée ; pouvoir spécial de monstre ; ex : élémentaire de la Terre, MdM80/81.

pyrohydra = pyrohydre (f) ; créature.

pyrotechnics = pyrotechnie ; sort.

python rod = sceptre du python ; objet magique (sceptre).

Quaal's feather token = plume de Quaal ; objet magique (objet merveilleux).

Quaal's feather token (anchor) = plume de Quaal (ancre) ; objet magique (objet merveilleux).

Quaal's feather token (bird) = plume de Quaal (oiseau) ; objet magique (objet merveilleux).

Quaal's feather token (fan) = plume de Quaal (éventail) ; objet magique (objet merveilleux).

Quaal's feather token (swan boat) = plume de Quaal (bateau cygne) ; objet magique (objet merveilleux).

Quaal's feather token (tree) = plume de Quaal (arbre) ; objet magique (objet merveilleux).

Quaal's feather token (whip) = plume de Quaal (fouet) ; objet magique (objet merveilleux).

quarrier = carrier ; type d'employé ; cf. GdM148.

quarterstaff = bâton ; équipement (arme).

quartz = quartz ; équipement (gemme).

quasit = quasit (m) ; créature.

quench = extinction des feux ; sort.

quest = quête ; sort.

Quick Draw = Arme en main ; don.

Quicken Spell = Incantation rapide ; don.

Quicken Spell-Like Ability = Pouvoir magique rapide ; don ; cf. MdM60.

Glossaire D&D

quickened spell = sort à incantation rapide ; magie (type de sort).

quills = piquants ; pouvoir spécial de monstre ; ex : hurleur, MdM119.

quiver of Ehlonna = carquois d'Ehlonna ; objet magique (objet merveilleux).

quivering palm = paume vibratoire ; aptitude de moine.

race = race ; général.

racial ability adjustment = modificateur racial ; général.

racial bonus = bonus racial ; type de bonus/malus.

racial feature = aptitude de race ; général.

racial language = langue natale ; général.

racial trait = caractéristique raciale ; général.

rage = rage ; pouvoir spécial de monstre ; ex : blaireau sanguinaire, MdM18/19.

rainbow pattern = lueur d'arc-en-ciel ; sort.

raise dead = rappel à la vie ; sort.

rake = patte arrière (plur. pattes arrière) ; monstre (type d'attaque) ; ex : vrock, MdM42/45.

rake = pattes arrière ; pouvoir spécial de monstre ; ex : chat d'enfer, MdM51/53.

rakshasa = rakshasa (m) ; créature.

ram = bétier ; équipement (machine de guerre) ; cf. GdM152.

ram = bétier ; équipement (objet ordinaire).

ram, portable = bétier portable ; équipement (objet ordinaire).

random action = action aléatoire ; sort.

random encounter = rencontre aléatoire ; général ; cf. GdM60.

random encounter table = table de rencontres aléatoires ; général.

range = portée ; magie (caractéristique de sort).

range increment = facteur de portée ; équipement (caractéristique des armes).

range penalty = malus de portée ; type de bonus/malus.

ranged attack = attaque à distance ; combat (type d'attaque).

ranged attack bonus = bonus d'attaque à distance ; combat (type de bonus/malus).

ranged attack roll = jet d'attaque à distance ; combat (type de jet).

ranged touch attack = attaque de contact à distance ; combat (type d'attaque).

ranged weapon = arme à distance ; équipement (catégorie d'armes).

ranger (Rgr) = rôdeur, rôdeuse (Rôd) ; classe de personnage.

ranseur = corsèque ; équipement (arme).

Rapid Shot = Tir rapide ; don.

rapier = rapière ; équipement (arme).

rapier of puncturing = rapière d'anémie ; objet magique (arme spéciale).

Rary's mnemonic enhancer = mémorisation de Rary ; sort.

Rary's telepathic bond = lien télépathique de Rary ; sort.

rast = rhast (m) ; créature.

rat = rat ; créature.

rat empathy = empathie avec les rats ; pouvoir spécial de monstre ; ex : rat-garou, MdM219.

rat, dire = rat sanguinaire ; créature.

rations, trail = rations de survie ; équipement (nourriture).

raven = corbeau ; créature.

ravid = ravid (m) ; créature.

raw materials = matières premières ; général.

raw materials cost = coût des matières premières ; général ; cf. dons de création d'objets, MdJ78.

ray = rayon ; général.

ray = rayon ; pouvoir spécial de monstre.

ray = rayon ; magie (effet de sort).

ray of enfeeblement = rayon affaiblissant ; sort.

ray of frost = rayon de givre ; sort.

reach = allonge ; combat.

reach weapon = arme procurant une allonge importante ; équipement (catégorie d'armes).

Read Lips = Lecture sur les lèvres ; compétence.

read magic = lecture de la magie ; sort.

readied action = action préparée ; combat (action modifiant l'initiative).

ready = préparer son action ; combat (action modifiant l'initiative).

rebuke undead = intimidation des morts-vivants ; aptitude de chevalier noir, prêtre) ; cf. la description de l'aptitude "contrôle des morts-vivants" pour le chevalier noir.

recovery = récupération (de points de vie) ; général.

red ache = mal rouge ; maladie ; cf. table 3-14, GdM76.

red dragon = dragon rouge ; créature.

red dragon orb of dragonkind = orbe du dragon rouge ; objet magique (artefact unique).

red garnet = grenat rouge ; équipement (gemme).

red slaad = slaad rouge (m) ; créature.

red spinel = spinelle rouge ; équipement (gemme).

red-brown spinel = spinelle brun-rouge ; équipement (gemme).

reduce = rapetissement ; sort.

reflection = réfléchissant(e) ; objet magique (propriété spéciale de bouclier).

Reflex save = jet de Réflexes ; général.

Reflex saving throw = jet de Réflexes ; général.

refocus = évaluer la situation ; combat (action modifiant l'initiative).

refocus action = action d'évaluation de la situation ; combat (action modifiant l'initiative).

refuge = refuge ; sort.

regenerate = régénération ; général.

regenerate = régénération ; sort.

regeneration = régénération ; pouvoir spécial de monstre ; et pas régénération !) / (ex : planétar, MdM32/34).

regular attack = attaque principale ; combat ; NOTE: parfois traduit par "attaque portée avec la main directrice".

regular round = round de combat ; combat.

reincarnate = réincarnation ; sort.

reinforced wall = ouvrage de maçonnerie renforcé ; donjon (type de mur) ; cf. GdM107.

rejuvenation = reconstitution ; pouvoir spécial de monstre ; ex : fantôme, MdM216.

remorhaz (plur. remorhazes) = remorhaz (m) ; créature.

Glossaire D&D

Remote View = Vision éloignée ; compétence.
remove (an armor) = ôter (une armure) ; général.
remove blindness = guérison de la cécité ; sort.
remove blindness/deafness = guérison de la cécité/surdité ; sort.
remove curse = délivrance des malédictions ; sort.
remove deafness = guérison de la surdité ; sort.
remove disease = guérison des maladies ; aptitude de paladin.
remove disease = guérison des maladies ; sort.
remove fear = regain d'assurance ; sort.
remove paralysis = délivrance de la paralysie ; sort.
rend = évaporation ; pouvoir spécial de monstre ; ex : gorille sanguinaire, MdM19/20.
repeater rifle = fusil à répétition ; équipement (arme) ; cf. GdM163.
repeating crossbow = arbalète à répétition ; équipement (arme).
repel metal or stone = éloignement du métal et de la pierre ; sort.
repel vermin = répulsif ; sort.
repel wood = éloignement du bois ; sort.
republic = république ; système politique ; cf. GdM156.
repulsion = champ de force ; sort.
requirement = condition de fonctionnement ; objet magique (malédiction courante d'objet maudit) ; cf. Objets maudits, GdM230/231.
requirements = conditions ; masque de présentation de personnages ; cf. description des classes de prestige dans le GdM notamment.
researcher = chercheur ; type d'employé ; cf. GdM148.
resist elements = résistance aux énergies destructives ; sort.
resist nature's lure = résistance à l'appel de la nature ; aptitude de druide.
resistance = résistance ; sort.
resistance bonus = bonus de résistance ; type de bonus/malus.
resistance to energy = résistance aux énergies destructives ; pouvoir spécial de monstre.
resistance to ranged attacks = résistance aux attaques à distance ; pouvoir spécial de monstre ; ex : bête éclipsante, MdM29.
resistances = résistances ; pouvoir spécial de monstre ; ex : céleste, MdM30.
resistant to blows = résistance aux coups ; pouvoir spécial de monstre ; ex : momie, MdM139/140.
restoration = restauration ; sort.
resurrection = résurrection ; sort.
retributive strike = immolation vengeresse ; objet magique ; cf. bâton de surpuissance (GdM202) et bâton de thaumaturge (GdM236).
retriever = horreur chasseresse (f) ; créature.
retry = nouvelle tentative ; compétence (masque de présentation).
returning = boomerang ; objet magique (propriété spéciale d'arme à distance).
reverberating harmonics = réflexion des sons ; pouvoir spécial de monstre ; ex : destrakhan, MdM47.
reverse = inversion de direction ; déplacement aérien ; cf. GdM69.
reverse gravity = inversion de la gravité ; sort.

revolver = revolver ; équipement (arme) ; cf. GdM163.
revolver pistol = revolver ; équipement (arme) ; cf. GdM163.
Rgr (ranger) = Rôd (rôdeur, rôdeuse) ; classe de personnage.
rhino hide = armure de peau de rhinocéros ; objet magique (armure spéciale).
rhinoceros = rhinocéros ; créature.
rhodochrosite = rhodochrosite ; équipement (gemme).
rich purple corundum = corindon pourpre ; équipement (gemme).
Ride = Équitation ; compétence.
Ride-By Attack = Attaque au galop ; don.
riding dog = chien de selle ; créature.
riding exotic saddle = selle spéciale d'équitation ; équipement (objet ordinaire).
riding saddle = selle d'équitation ; équipement (objet ordinaire).
rifle bullet = balle de mousquet ; équipement (arme) ; cf. GdM163.
rifle metal cartridge = cartouche pour fusil à répétition ; équipement (arme) ; cf. GdM163.
rifle metal cartridge clip = chargeur pour fusil automatique ; équipement (arme) ; cf. GdM163.
rifle, automatic = fusil automatique ; équipement (arme) ; cf. GdM163.
rifle, repeater = fusil à répétition ; équipement (arme) ; cf. GdM163.
righteous might = force du colosse ; sort.
ring = anneau ; objet magique (catégorie d'objet magique).
ring gates = anneaux de transport ; objet magique (objet merveilleux).
ring of acid resistance, major = anneau de grande résistance à l'acide ; objet magique (anneau).
ring of acid resistance, minor = anneau de résistance à l'acide ; objet magique (anneau).
ring of Air elemental command = anneau de contrôle des éléments (Air) ; objet magique (anneau).
ring of animal friendship = anneau d'amitié avec les animaux ; objet magique (anneau).
ring of blinking = anneau de clignotement ; objet magique (anneau).
ring of chameleon power = anneau du caméléon ; objet magique (anneau).
ring of climbing = anneau d'escalade ; objet magique (anneau).
ring of clumsiness = anneau de gaucherie ; objet magique (objet maudit).
ring of cold resistance, major = anneau de grande résistance au froid ; objet magique (anneau).
ring of cold resistance, minor = anneau de résistance au froid ; objet magique (anneau).
ring of counterspells = anneau de contresort ; objet magique (anneau).
ring of deflection = anneau de protection ; objet magique (anneau) ; ERRATA : anneau de parade dans le MdJ vf.1 (cf. MdJ78).
ring of djinni calling = anneau du bon génie ; objet magique (anneau).

Glossaire D&D

ring of Earth elemental command = anneau de contrôle des éléments (Terre) ; objet magique (anneau).

ring of electricity resistance, major = anneau de grande résistance à l'électricité ; objet magique (anneau).

ring of electricity resistance, minor = anneau de résistance à l'électricité ; objet magique (anneau).

ring of elemental command = anneau de contrôle des éléments ; objet magique (anneau).

ring of elemental command (Air) = anneau de contrôle des éléments (Air) ; objet magique (anneau).

ring of elemental command (Earth) = anneau de contrôle des éléments (Terre) ; objet magique (anneau).

ring of elemental command (Fire) = anneau de contrôle des éléments (Feu) ; objet magique (anneau).

ring of elemental command (Water) = anneau de contrôle des éléments (Eau) ; objet magique (anneau).

ring of elemental resistance = anneau de résistance aux énergies destructives ; objet magique (anneau).

ring of elemental resistance, major = anneau de grande résistance aux énergies destructives ; objet magique (anneau).

ring of elemental resistance, minor = anneau de résistance aux énergies destructives ; objet magique (anneau).

ring of evasion = anneau d'esquive totale ; objet magique (anneau).

ring of feather falling = anneau de feuille morte ; objet magique (anneau).

ring of Fire elemental command = anneau de contrôle des éléments (Feu) ; objet magique (anneau).

ring of fire resistance, major = anneau de grande résistance au feu ; objet magique (anneau).

ring of fire resistance, minor = anneau de résistance au feu ; objet magique (anneau).

ring of force shield = anneau de bouclier de force ; objet magique (anneau).

ring of freedom of movement = anneau de liberté de mouvement ; objet magique (anneau).

ring of friend shield = anneau de protection mutuelle ; objet magique (anneau).

ring of invisibility = anneau d'invisibilité ; objet magique (anneau).

ring of jumping = anneau de saut ; objet magique (anneau).

ring of meld into stone = anneau de fusion dans la pierre ; objet magique (anneau) ; cf. GdM197.

ring of mind shielding = anneau de barrière mentale ; objet magique (anneau).

ring of protection = anneau de protection ; objet magique (anneau).

ring of regeneration = anneau de régénération ; objet magique (anneau).

ring of shooting stars = anneau de feu d'étoiles ; objet magique (anneau).

ring of sonic resistance, major = anneau de grande résistance aux attaques soniques ; objet magique (anneau).

ring of sonic resistance, minor = anneau de résistance aux attaques soniques ; objet magique (anneau).

ring of spell storing = anneau à sorts ; objet magique (anneau).

ring of spell turning = anneau de renvoi des sorts ; objet magique (anneau).

ring of sustenance = anneau de subsistance ; objet magique (anneau).

ring of swimming = anneau de nage ; objet magique (anneau).

ring of telekinesis = anneau de télékinésie ; objet magique (anneau).

ring of the ram = anneau du bétier ; objet magique (anneau).

ring of three wishes = anneau de triple souhait ; objet magique (anneau).

ring of warmth = anneau de chaleur constante ; objet magique (anneau).

ring of Water elemental command = anneau de contrôle des éléments (Eau) ; objet magique (anneau).

ring of water walking = anneau de marche sur l'onde ; objet magique (anneau).

ring of wizardry = anneau des arcanes ; objet magique (anneau).

ring of wizardry I = anneau des premiers arcanes ; objet magique (anneau).

ring of wizardry III = anneau des deuxièmes arcanes ; objet magique (anneau).

ring of wizardry III = anneau des troisièmes arcanes ; objet magique (anneau).

ring of wizardry IV = anneau des quatrièmes arcanes ; objet magique (anneau).

ring of X-ray vision = anneau de rayons X ; objet magique (anneau).

road toll = droit de passage ; service (mode de transport) ; cf. GdM151.

roar = rugissement ; pouvoir spécial de monstre ; ex : dragonne, MdM75.

robe of blending = robe de mimétisme ; objet magique (objet merveilleux).

robe of eyes = robe de vision totale ; objet magique (objet merveilleux).

robe of powerlessness = robe d'impuissance ; objet magique (objet maudit).

robe of scintillating colors = robe prismatique ; objet magique (objet merveilleux).

robe of stars = robe étoilée ; objet magique (objet merveilleux).

robe of the archmagi = robe d'archimage ; objet magique (objet merveilleux).

robe of useful items = robe de camelot ; objet magique (objet merveilleux).

robe of vermin = robe de vermine ; objet magique (objet maudit).

roc = rukh (m) ; créature.

rock catching = réception de rochers ; pouvoir spécial de monstre ; ex : géant, MdM94/95.

rock crystal = cristal de roche ; équipement (gemme).

rock gnome = gnome des roches ; créature.

rock throwing = jet de rochers ; pouvoir spécial de monstre ; ex : géant, MdM94/95.

rod = sceptre ; objet magique (catégorie d'objet magique).

Glossaire D&D

rod of absorption = sceptre d'absorption ; objet magique (sceptre).

rod of alertness = sceptre d'éternelle vigilance ; objet magique (sceptre).

rod of cancellation = sceptre d'oblitération ; objet magique (sceptre).

rod of enemy detection = sceptre de détection de l'hostilité ; objet magique (sceptre).

rod of flailing = sceptre du grand fléau ; objet magique (sceptre).

rod of flame extinguishing = sceptre d'extinction des feux ; objet magique (sceptre).

rod of lordly might = sceptre des seigneurs de la guerre ; objet magique (sceptre).

rod of metal and mineral detection = sceptre de détection des métaux et des minéraux ; objet magique (sceptre).

rod of negation = sceptre d'annulation ; objet magique (sceptre).

rod of rulership = sceptre de suzeraineté ; objet magique (sceptre).

rod of security = sceptre de sécurité ; objet magique (sceptre).

rod of splendor = sceptre de prestance ; objet magique (sceptre).

rod of the python = sceptre du python ; objet magique (sceptre).

rod of thunder and lightning = sceptre de l'orage ; objet magique (sceptre).

rod of withering = sceptre de flétrissement ; objet magique (sceptre).

rod of wonder = sceptre merveilleux ; objet magique (sceptre).

rog (rogue) = Rou (roublard, roublarde) ; classe de personnage.

rogue (Rog) = roublard, roublarde (Rou) ; classe de personnage.

rope = corde ; équipement (matière).

rope entangle = enchevêtement ; pouvoir spécial de monstre ; ex : érinye, MdM51/54.

rope of climbing = corde d'escalade ; objet magique (objet merveilleux).

rope of entanglement = corde d'enchevêtement ; objet magique (objet merveilleux).

rope trick = corde enchantée ; sort.

rope, hemp = corde en chanvre ; équipement (objet ordinaire).

rope, silk = corde en soie ; équipement (objet ordinaire).

roper = enlaceur (m) ; créature.

rose quartz = quartz rose ; équipement (gemme).

rough water = mer agitée ; général ; cf. description Natation, MdJ72.

round = round ; combat.

rowboat = barque ; équipement (navire) ; cf. GdM150.

royal outfit = toilette royale ; équipement (objet ordinaire).

ruby = rubis ; équipement (gemme).

ruined structure = structure en ruine ; type de donjon ; cf. GdM105.

run = course ; combat (action de déplacement total).

run = course ; mode de déplacement.

Run = Course ; don.

rush = pointe de vitesse ; pouvoir spécial de monstre ; ex : tarasque, MdM168/169.

rust = corrosion ; pouvoir spécial de monstre ; ex : oxydeur, MdM150.

rust monster = oxydeur (m) ; créature.

rust vulnerability = vulnérabilité à la corrosion ; pouvoir spécial de monstre ; ex : golem de fer, MdM106/108.

rusting grasp = rouille ; sort.

S (shapeable) = F (façonnable) ; magie (zone d'effet de sort).

S (Small) = P (petit) ; catégorie de taille.

S (somatic) = G (gestuelle) ; magie (type de composante).

SA (special attack) = AS (attaque spéciale) ; monstre.

sack = sac, sacoche ou besace ; équipement (objet ordinaire).

sacred bonus = bonus de sainteté ; type de bonus/malus.

sacred grove = bosquet sacré ; général.

saddle = selle ; équipement (objet ordinaire).

saddle, exotic = selle exotique ; équipement (objet ordinaire).

saddle, exotic, military = selle spéciale de guerre ; équipement (objet ordinaire).

saddle, exotic, pack = selle spéciale de bât ; équipement (objet ordinaire).

saddle, exotic, riding = selle spéciale d'équitation ; équipement (objet ordinaire).

saddle, military = selle de guerre ; équipement (objet ordinaire).

saddle, pack = selle de bât ; équipement (objet ordinaire).

saddle, riding = selle d'équitation ; équipement (objet ordinaire).

saddlebags = fontes ; équipement (objet ordinaire).

safe storage = site d'entreposage ; type de donjon ; cf. GdM106.

sage = sage ; type d'employé ; cf. GdM148.

sahuagin = sahuagin (m) ; créature ; NOTE: connu aussi sous le nom de diable des mers et de malent.

sailing ship = navire de haute mer ; équipement (navire) ; cf. GdM150.

salamander = salamandre (f) ; créature.

salt mephit = méphite salin (m) ; créature.

sanctuary = sanctuaire ; sort.

sap = matraque ; équipement (arme).

sapphire = saphir ; équipement (gemme).

sard = sardoine ; équipement (gemme).

sardonyx = onyx marbre ; équipement (gemme).

sassone leaf residue = poudre d'assonne ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.

satyr = satyre (m) ; créature ; AUSSI : faune.

save = jet de sauvegarde ; général.

save bonus = bonus au jet de sauvegarde ; général.

saves = jets de sauvegarde ; monstre (masque de présentation).

saving throw = jet de sauvegarde ; général.

Glossaire D&D

saving throw bonus vs. poison = jet de sauvegarde contre le poison ; aptitude de assassin.

scabbard of keen edges = fourreau d'affûtage ; objet magique (objet merveilleux).

scale mail = armure d'écaillles ; équipement (armure) ; NOTE: broigne maclée n'est jamais utilisé..

scale, merchant's = balance ; équipement (objet ordinaire).

scarab of death = broche du scarabée tueur ; objet magique (objet maudit).

scarab of protection = scarabée de protection ; objet magique (objet merveilleux).

scarab, golembane = broche antigolems ; objet magique (objet merveilleux).

scarab, golembane (any golem) = broche antigolems (tous les golems) ; objet magique (objet merveilleux).

scarab, golembane (clay) = broche antigolems (golems d'argile) ; objet magique (objet merveilleux).

scarab, golembane (flesh and clay) = broche antigolems (golems de chair ou d'argile) ; objet magique (objet merveilleux).

scarab, golembane (flesh) = broche antigolems (golems de chair) ; objet magique (objet merveilleux).

scarab, golembane (iron) = broche antigolems (golems de fer) ; objet magique (objet merveilleux).

scarab, golembane (stone) = broche antigolems (golems de pierre) ; objet magique (objet merveilleux).

scare = effroi ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: vision d'horreur dans MdM vf.1 / (ex : krenshar, MdM122/123).

scare = effroi ; sort.

scattergun = fusil à pompe ; équipement (arme) ; cf. GdM163.

scattergun shell = cartouche pour fusil à pompe ; équipement (arme) ; cf. GdM163.

scent = odorat ; pouvoir spécial de monstre ; ex : barghest, MdM27.

scholar = érudit ; type d'employé ; cf. GdM148.

scholar's outfit = habit d'érudit ; équipement (objet ordinaire).

school (of magic) = école (de magie) ; magie (général).

school of magic = école de magie ; magie (général).

school of specialization = école de prédilection ; magie (général).

scimitar = cimeterre ; équipement (arme).

scrag = scrag (m) ; créature ; NOTE : nom donné aux trolls aquatiques(cf. troll, MdM180).

screaming bolt = carreau hurleur ; objet magique (arme spéciale).

screen = écran ; sort.

scribe = scribe ; type d'employé ; cf. GdM148.

Scribe Scroll = Écriture de parchemins ; don.

scrivener = copiste ; type d'employé ; cf. GdM148.

scroll = parchemin ; général.

scroll = parchemin ; objet magique (catégorie d'objet magique).

scroll case = étui à parchemin ; équipement (objet ordinaire).

scroll mishap = incident ; général ; cf. GdM181.

scry = scrutation ; général.

scry = scrutation ; monstre (pouvoir (familier)).

Scry = Scrutation ; compétence.

scrying = scrutation ; sort.

sculpt sound = manipulation des sons ; sort.

scythe = faux ; équipement (arme).

scything blade trap = lame montée sur ressort ; donjon (type de piège) ; cf. GdM115.

sea devil = diable des mers ; créature ; NOTE: autre nom des sahuagins.

sea elf = elfe des mers ; créature ; NOTE : autre nom des elfes aquatiques.

sea hag = guenauide marine (f) ; créature.

sea lion = lion de mer ; créature.

sealing wax = cire à cacheter ; équipement (objet ordinaire).

Search = Fouille ; compétence.

searing light = lumière brûlante ; sort.

secondary attack = attaque secondaire ; combat.

secondary damage = effet secondaire ; poison (masque de présentation) ; cf. table 3-15, GdM78.

secondary stat block = bloc secondaire d'informations ; général ; ERRATA : "caractéristiques secondaires" dans le MdJ vf. 1 et 2.

secondary statistics block = bloc secondaire d'informations ; général ; ERRATA : "caractéristiques secondaires" dans le MdJ vf. 1 et 2.

secondary weapon = arme secondaire ; général ; NOTE : parfois traduit par "arme utilisée dans la main non directrice".

secret = secret ; aptitude de gardien du savoir.

secret door = passage secret ; donjon (type de décor) ; cf. GdM111.

secret health = secret de vitalité ; gardien du savoir (secret).

secret knowledge of avoidance = secret de la vivacité ; gardien du savoir (secret).

secret language = langage secret ; général.

secret page = page secrète ; sort.

secrets of inner strength = secret de la force intérieure ; gardien du savoir (secret).

see in darkness = vision dans les ténèbres ; pouvoir spécial de monstre ; ex : baatezu, MdM50.

see invisibility = détection de l'invisibilité ; pouvoir spécial de monstre ; ex : nalfeshnie, MdM42/46.

see invisibility = détection de l'invisibilité ; sort.

seek = fouiller ; monstre (tour de compagnon animal) ; cf. encadré GdM46.

seeker arrow = flèche à tête chercheuse ; aptitude de archer-mage.

seeming = faux-semblant ; sort.

Sekolah = Sekolah ; divinité (sahuagins) ; cf. sahuagin, MdM158.

Semuanya = Semuanya ; divinité (hommes-lézards) ; cf. homme-lézard, MdM117.

sending = communication à distance ; sort.

Sense Motive = Psychologie ; compétence.

sensor = capteur ; général ; cf. description du sort scrutation, MdJ259.

sepia snake sigil = sceau du serpent ; sort.

sequester = dissimulation suprême ; sort.

seven-headed hydra = hydre à sept têtes (f) ; créature.

severe wind = vent violent (grand vent) ; général ; cf. GdM86.

Glossaire D&D

sewing needle = aiguille à coudre ; équipement (objet ordinaire).

shades = *reflets d'ombre* ; sort.

shadow = d'ombre ; objet magique (propriété spéciale d'armure).

shadow = ombre ; branche de magie.

shadow = ombre ; créature.

shadow blend = fusion avec les ombres ; pouvoir spécial de monstre ; ex : molosse d'ombre, MdM138/139.

shadow bolt = rayon d'ombre ; objet magique (pouvoir) ; cf. bâton des ombres, GdM240.

shadow conjuration = *convocation d'ombres* ; sort.

shadow essence = essence d'ombre ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.

shadow evocation = *magie des ombres* ; sort.

shadow form = forme d'ombre ; objet magique (pouvoir) ; cf. bâton des ombres, GdM240.

shadow illusion = *ombres illusoires* ; aptitude de maître des ombres.

shadow jump = téléportation par les ombres ; aptitude de maître des ombres.

shadow mastiff = molosse d'ombre ; créature.

shadow shift = manipulation des ombres ; pouvoir spécial de monstre ; ex : manteleur, MdM131/132.

shadow spell = sort d'ombre ; magie (type de sort).

shadow walk = *traversée des ombres* ; sort.

shadowdancer (Shd) = maître des ombres (Maî) ; classe de prestige.

shadowstaff = *bâton des ombres* ; objet magique (artefact unique).

shaken = secoué ; état préjudiciable.

shakes = tremblette ; maladie ; cf. table 3-14, GdM76.

shambler = *le grand tertre* ; sort.

shambling mound = tertre errant (m) ; créature ; AUSSI : shambler.

shapeable (S) = façonnable (F) ; magie (zone d'effet de sort).

shapechange = *changement de forme* ; sort.

shapechanger = métamorphe ; monstre (type de monstre).

share saving throws = transfert de jet de sauvegarde ; monstre (pouvoir (destrier de paladin, serviteur fiélon)).

share spells = transfert d'effet magique ; monstre (pouvoir (destrier de paladin, familier, serviteur fiélon)).

shark = requin ; créature.

shark, dire = requin sanguinaire ; créature.

shatter = *fracassemment* ; sort.

Shd (shadowdancer) = Maî (maître des ombres) ; classe de prestige.

shearer = tondeur ; type d'employé ; cf. GdM148.

shepherd = berger ; type d'employé ; cf. GdM148.

shield = bouclier ; équipement (bouclier).

shield = bouclier ; objet magique (catégorie d'objet magique).

shield = *bouclier* ; sort.

shield bash = coup de bouclier ; combat (type d'attaque).

shield bash attack = coup de bouclier ; combat (type d'attaque).

shield bonus = bonus de bouclier ; type de bonus/malus.

shield guardian = garde animé ; créature.

shield of faith = *bouclier de la foi* ; sort.

shield of law = *bouclier de la Loi* ; sort.

shield of Prator = *bouclier de Prator* ; objet magique (artefact unique).

shield other = protection d'autrui ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : garde animé, MdM93).

shield other = *protection d'autrui* ; sort.

Shield Proficiency = Maniement du bouclier ; don.

shield spikes = pointes pour bouclier ; équipement (supplément d'armure).

shield, large = écu ; équipement (bouclier).

shield, large, steel = écu en acier ; équipement (bouclier).

shield, large, wooden = écu en bois ; équipement (bouclier).

shield, masterwork = bouclier de maître ; équipement (bouclier).

shield, small = rondache ; équipement (bouclier).

shield, small, steel = rondache en acier ; équipement (bouclier).

shield, small, wooden = rondache en bois ; équipement (bouclier).

shield, tower = pavois ; équipement (bouclier).

shifting stone = mur pivotant ; donjon (type de décor) ; cf. GdM111.

shifting wall = mur pivotant ; donjon (type de décor) ; cf. GdM111.

shillelagh = *gourdin magique* ; sort.

ship's passage = traversée en bateau ; service (mode de transport) ; cf. GdM150.

shipwright = constructeur de bateaux ; type d'employé ; cf. GdM148.

shock = choc électrique ; monstre (type d'attaque) ; ex : feu follet, MdM87.

shock = de foudre ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps/à distance).

shocker lizard = lézard voltaïque ; créature.

shocking burst = de foudre intense ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps/à distance).

shocking grasp = *décharge électrique* ; sort.

shoemaker = cordonnier ; type d'employé ; cf. GdM148.

shooting into a melee = tir (ou tirer) dans le tas ; combat (option de jeu) ; cf. MdJ 123 et GdM64.

shooting stars = *étoiles filantes* ; magie ; cf. anneau de feu d'étoiles, GdM198.

short sword = épée courte ; équipement (arme).

shortbow = arc court ; équipement (arme).

shortbow, composite = arc court composite ; équipement (arme).

shortbow, mighty composite = arc de force court (ou arc court de force) ; équipement (arme).

shortspear = lance ; équipement (arme).

Shot on the Run = Tir en mouvement ; don.

shout = *cri* ; sort.

shovel = pelle ; équipement (objet ordinaire).

shriek = hurlement ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: cri dans MdM vf.1 / (ex : criard, MdM173).

Glossaire D&D

shrieker = criard (m) ; créature.

shrieks (cackle fever) = démentia (fièvre gloussante) ; maladie ; cf. table 3-14, GdM76.

shrink item = réduction d'objet ; sort.

shuriken = shuriken ; équipement (arme).

siangham = siangham ; équipement (arme).

siangham, halfling = siangham pour halfelin ; équipement (arme).

sickle = serpe ; équipement (arme).

siege engine = machine de guerre ; équipement (catégorie d'armes) ; cf. GdM152.

siege tower = tour de siège ; équipement (machine de guerre) ; cf. GdM152.

signal whistle = sifflet ; équipement (objet ordinaire).

signet ring = chevalière ; équipement (objet ordinaire).

silence = silence ; sort.

silenced spell = sort à incantation silencieuse ; magie (type de sort).

silent image = image silencieuse ; monstre (effet de pouvoir spécial) ; NOTE : effet du pouvoir de manteleur manipulation des ombres (cf. MdM132).

silent image = image silencieuse ; sort.

silent moves = de déplacement furtif ; objet magique (propriété spéciale d'armure).

silent spell = sort à incantation silencieuse ; magie (type de sort).

Silent Spell = Incantation silencieuse ; don.

silk rope = corde en soie ; équipement (objet ordinaire).

silver = argent ; équipement (métal).

silver dragon = dragon d'argent ; créature.

silver dragon orb of dragonkind = orbe du dragon d'argent ; objet magique (artefact unique).

silver holy symbol = symbole sacré en argent ; équipement (objet ordinaire).

silver pearl = perle argentée ; équipement (gemme).

silver piece (sp) = pièce d'argent (pa) ; équipement (monnaie).

silver unholly symbol = symbole maudit en argent ; équipement (objet ordinaire).

silvered arrow = flèche en argent ; équipement (arme).

silvered bolt = carreau en argent (d'arbalète) ; équipement (arme).

silvered bullet = bille en argent (de fronde) ; équipement (arme).

silvered dagger = dague en argent ; équipement (arme).

silvered sling bullet = bille en argent (de fronde) ; équipement (arme).

simple door = porte normale ; donjon (type de porte) ; cf. GdM108.

simple house = maison ; équipement (bâtiment) ; cf. GdM151.

simple weapon = arme courante ; équipement (catégorie d'armes).

Simple Weapon Proficiency = Maniement des armes courantes ; don.

simulacrum = simulacre ; sort.

single-class character = personnage monoclassé ; général.

site-based adventure = aventure liée à un site ; général ; cf. GdM97.

six-headed hydra = hydre à six têtes (f) ; créature.

size = taille ; monstre (général).

size bonus = bonus de taille ; type de bonus/malus.

size category = catégorie de taille ; général.

size increase = augmentation de taille ; monstre ; cf. MdM12.

size modifier = modificateur de taille ; type de modificateur.

skeleton = squelette ; créature.

Skerrit = Skerrit ; divinité (centaures) ; cf. centaure, MdM35.

skill = compétence ; général.

skill check = jet de compétence ; type de jet.

Skill Focus = Talent ; don.

skill mastery = maîtrise des compétences ; aptitude de roublard.

skill modifier = modificateur de compétence ; type de modificateur.

skill point = point de compétence ; général.

skill rank = degré de maîtrise ; général.

skills = compétences ; monstre (masque de présentation).

skinner = peauissier ; type d'employé ; cf. GdM148.

skum = amphibe (m) ; créature.

Slaad = le slaad / la langue slaad ; langue ; cf. slaad, MdM161/162.

slaad (plur. slaadi) = slaad (m) ; monstre (famille de créatures).

slam = coup ; monstre (type d'attaque) ; ERRATA: coup, tentacule, pseudopode dans MdM vf.1 / (ex : élémentaire de l'Air, MdM77/78).

slashing weapon = arme tranchante ; équipement (catégorie d'armes).

slay living = exécution ; sort.

slaying arrow = flèche mortelle ; objet magique (arme spéciale).

slaying arrow (greater) = grande flèche mortelle ; objet magique (arme spéciale).

sled = traîneau ; équipement (objet ordinaire).

sledge = masse ; équipement (objet ordinaire).

sleep = sommeil ; sort.

sleep arrow = flèche endormante ; objet magique (arme spéciale).

sleet storm = tempête de neige ; sort.

slick = graisseux (ou graisseuse) ; objet magique (propriété spéciale d'armure).

slide zone = cône ; général ; cf. avalanche, GdM85.

sliding floor = plancher coulissant ; donjon (type de sol) ; cf. GdM107.

slimy doom = mort vaseuse ; maladie ; cf. table 3-14, GdM76.

sling = fronde ; équipement (arme).

sling bullet = bille (de fronde) ; équipement (arme).

slippers of spider climbing = chaussons d'araignée ; objet magique (objet merveilleux).

slippery = sécrétion ; pouvoir spécial de monstre ; ex : kuo-toa, MdM123/124.

slippery mind = esprit fuyant ; aptitude de maître des ombres, roublard.

slow = lenteur ; pouvoir spécial de monstre ; ex : golem de pierre, MdM106/108.

slow = lenteur ; sort.

slow fall = chute ralentie ; aptitude de moine.

Glossaire D&D

slow fall (any distance) = chute ralenti (hauteur illimitée) ; aptitude de moine.

Small (S) = petit (P) ; catégorie de taille.

small centipede poison = venin de petit mille-pattes monstrueux ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.

small city = grande ville ; type de ville ; cf. GdM137.

Small elemental = petit élémentaire ; créature.

Small monstrous centipede = petit mille-pattes monstrueux ; créature.

Small monstrous scorpion = petit scorpion monstrueux ; créature.

Small monstrous spider = petite araignée monstrueuse ; créature.

small shield = rondache ; équipement (bouclier).

small steel mirror = petit miroir en acier ; équipement (objet ordinaire).

small steel shield = rondache en acier ; équipement (bouclier).

small town = petite ville (ou bourg) ; type de ville ; cf. GdM137.

Small viper = petit serpent venimeux ; créature.

small weapon = petite arme ; équipement.

small wooden shield = rondache en bois ; équipement (bouclier).

Small-size = petite taille (P) ; catégorie de taille.

smite = spectre abyssal ; pouvoir spécial de monstre ; ex : nalfeshnie, MdM42/46.

smite evil = châtiment du Mal ; pouvoir spécial de monstre ; ex : créature céleste, MdM211.

smite evil = châtiment du Mal ; aptitude de paladin.

smite good = châtiment du Bien ; pouvoir spécial de monstre ; ex : créature fiélon, MdM211.

smite good = châtiment du Bien ; aptitude de chevalier noir) ; ERRATA : châtiment infernal dans le GdM vf. 1.

smith = forgeron ; type d'employé ; cf. GdM148.

smoke = fumée ; pouvoir spécial de monstre ; ex : destrier noir, MdM48/49.

smoke claws = griffes de brume ; pouvoir spécial de monstre ; ex : fumigone, MdM92.

smoke form = état brumeux ; pouvoir spécial de monstre ; ex : fumigone, MdM92/93.

smoke grenade = grenade fumigène ; équipement (arme) ; cf. GdM164.

smokebomb = bombe fumigène ; équipement (arme) ; cf. GdM163.

smokestick = bâton fumigène ; équipement (objet ordinaire).

smoky quartz = quartz laiteux ; équipement (gemme).

smooth stone floor = sol de pierre polie ; donjon (type de sol) ; cf. GdM107.

snake = serpent ; monstre (type d'attaque) ; ex : méduse, MdM133/134.

snake = serpent ; créature.

snare = collet ; sort.

snatch = capture ; pouvoir spécial de monstre ; ex : rukh, MdM157.

Snatch = Capture ; don ; cf. dragon, MdM60.

sneak attack = attaque sournoise ; aptitude de assassin, chevalier noir, ninja du Croissant de lune, roublard.

snowstorm = tempête de neige ; général ; cf. GdM87.

soap = savon ; équipement (objet ordinaire).

soapmaker = fabricant de savon ; type d'employé ; cf. GdM148.

soft ground = sol mou ; général ; cf. description Pistage MdJ84.

soften earth and stone = *ramollissement de la terre et de la pierre* ; sort.

softer critical hits = coups critiques moins meurtriers ; combat (option de jeu) ; cf. GdM64.

solar = solar (m) ; créature.

solid fog = *brouillard dense* ; sort.

somatic component = composante gestuelle ; magie (type de composante).

sonic = son ; registre de magie.

sonic attack = attaque de son ; pouvoir spécial de monstre.

sonic damage = dégâts de son ; type de dégâts.

sonic immunity = immunité contre le son ; pouvoir spécial de monstre.

sonic lance = rayon sonique ; pouvoir spécial de monstre ; ex : yrthak, MdM189.

sonic resistance = résistance au son ; pouvoir spécial de monstre ; ex : formien, MdM90.

sonic resistance = résistant(e) aux attaques soniques ; objet magique (propriété spéciale d'armure/bouclier).

sonic vulnerability = vulnérabilité aux attaques soniques ; pouvoir spécial de monstre ; ex : yrthak, MdM189.

Sor (sorcerer) = Ens (ensorceleur, ensorceluse) ; classe de personnage.

sorcerer (Sor) = ensorceleur, ensorceluse (Ens) ; classe de personnage.

soul bind = *capture d'âme* ; sort.

sound burst = cacophonie ; sort.

sound imitation = imitation des sons ; pouvoir spécial de monstre ; ex : dragon bleu, MdM62/63.

sovereign glue = colle universelle ; objet magique (objet merveilleux).

sp (silver piece) = pa (pièce d'argent) ; équipement (monnaie).

Sp (spell-like ability) = Mag (pouvoir magique) ; type de pouvoir.

spade = pelle ; équipement (objet ordinaire).

spark shower = pluie d'étoiles ; magie ; cf. anneau de feu d'étoiles, GdM198.

Speak Language = Langue ; compétence.

speak with animals = communication avec les animaux ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : gnome, MdM102/103).

speak with animals = communication avec les animaux ; sort.

speak with animals of its type = communication avec les animaux du même type ; monstre (pouvoir familier).

speak with blackguard = communication avec le maître ; monstre (pouvoir (serviteur fiélon)).

speak with dead = communication avec les morts ; sort.

speak with master = communication avec le maître ; monstre (pouvoir (familier)).

speak with plants = communication avec les plantes ; sort.

Glossaire D&D

speak with sharks = communication avec les requins ; pouvoir spécial de monstre ; ex : sahuagin, MdM157/158.

spear trap = lance ; donjon (type de piège) ; cf. GdM115.

spear, cursed backbiter = lance traîtresse ; objet magique (objet maudit).

special ability = pouvoir spécial ; général.

special ability = propriété spéciale ; objet magique (type de propriété).

special arrows = flèches spéciales ; pouvoir spécial de monstre ; ex : pixie, MdM84/85.

special attack (SA) = attaque spéciale (AS) ; monstre.

special attacks = attaques spéciales ; monstre (masque de présentation).

special cohort = compagnon d'armes hors norme ; général ; ERRATA : compagnon d'armes hors du commun dans le GdM cf. 1 / cf. don Prestige, GdM45.

special door = porte spéciale ; donjon (type de porte) ; cf. GdM109.

special effect = effet spécial ; général.

special feat = don spécial ; don.

special initiative action = action modifiant l'initiative ; combat.

special mount = destrier (de paladin) ; aptitude de paladin.

special purpose = dessein spécial ; objet magique ; cf. Objets intelligents, GdM228/229.

special purpose power = pouvoir assorti au dessein spécial ; objet magique (type de pouvoir).

special qualities = particularités ; monstre (masque de présentation).

special quality (SQ) = particularité (Part) ; monstre.

specialty school = école de prédilection ; magie (général).

specific armor = armure spéciale ; objet magique.

specific shield = bouclier spécial ; objet magique.

specific weapon = arme spéciale ; objet magique.

spectral hand = main spectrale ; sort.

spectre = spectre ; créature.

speed = vitesse de déplacement ; général.

speed = vitesse de déplacement ; monstre (masque de présentation).

speed = de rapidité ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps/à distance).

spell = sort (et surtout pas incantation, formule, enchantement ou sortilège) ; magie (général).

spell completion item = objet à fin d'incantation ; objet magique (type d'objet magique).

spell component pouch = sacoche à composantes (ou bourse à composantes) ; équipement (objet ordinaire).

spell deflection = détournement des sorts ; pouvoir spécial de monstre ; ex : dévoreur d'âme, MdM49.

spell failure = échec des sorts ; magie (général).

Spell Focus = École renforcée ; don.

spell immunity = immunité contre les sorts ; pouvoir spécial de monstre ; ex : ténébreux, MdM171.

spell immunity = immunité contre les sorts ; sort.

spell level = niveau de sort (ex : sort du 7e niveau) ; magie (général).

spell list = liste de sorts ; magie (général).

Spell Mastery = Maîtrise des sorts ; don.

Spell Penetration = Efficacité des sorts accrue ; don.

spell preparation = préparation de sort ; magie (général).

spell resistance = résistant(e) à la magie ; objet magique (propriété spéciale d'armure/bouclier).

spell resistance = résistance à la magie ; sort.

spell resistance = résistance à la magie ; monstre (pouvoir (destrier de paladin, familier, serviteur fiélon)).

spell resistance (SR) = résistance à la magie (RM) ; pouvoir spécial de monstre ; ex : dragon, MdM59.

spell roll = jet de sort ; magie (option de jeu) ; cf. GdM96.

spell slot = emplacement de sort ; magie (général).

spell storing = stockage de sort ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : garde animé, MdM93).

spell storing = stockeur (ou stockeuse) de sort ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps).

spell trigger item = objet à potentiel magique ; objet magique (type d'objet magique).

spell turning = *renvoi des sorts* ; sort.

spell version = version de sort ; magie (général).

spellbook = grimoire ; équipement (objet ordinaire) ; ERRATA : livre de sorts dans MdJ vf1 et 2.

spellbook, wizard's = grimoire ; équipement (objet ordinaire) ; ERRATA : livre de sorts dans MdJ vf1 et 2.

spellcaster = jeteur/lanceur de sorts ; général.

Spellcraft = Connaissance des sorts ; compétence.

spell-like abilities = pouvoirs magiques ; pouvoir spécial de monstre ; ex : barghest, MdM27.

spell-like ability (Sp) = pouvoir magique (Mag) ; type de pouvoir.

spell-like effect = effet magique ; général.

spells = sorts ; pouvoir spécial de monstre ; ex : arachnéa, MdM22.

spells = sorts ; aptitude de adepte, assassin, bard, chevalier noir, druide, ensorceleur, magicien, paladin, prêtre, rôdeur .

spells per day = nombre de sorts par jour ; magie (général).

spellstaff = bâton à sort ; sort.

sphere of annihilation = sphère d'annihilation ; objet magique (artefact rare).

sphere of many eyes = globe aux mille yeux ; créature ; NOTE : autre nom du tyranncéil.

Sphinx = le sphinx / la langue des sphinx ; langue ; cf. sphinx, MdM165.

sphinx = sphinx ; créature.

spider climb = pattes d'araignée ; pouvoir spécial de monstre ; ex : dragon de cuivre, MdM72/73.

spider climb = pattes d'araignée ; sort.

spider eater = arachnophage (m) ; créature.

spike = piquant ; monstre (type d'attaque) ; ex : manticore, MdM132/133.

spike growth = croissance d'épines ; sort.

spike stones = pierres acérées ; sort.

spiked chain = chaîne cloutée ; équipement (arme).

spiked gauntlet = gantelet clouté ; équipement (arme).

spiked pit trap = trappe hérissée de pieux ; donjon (type de piège) ; cf. GdM115.

Glossaire D&D

spikes = piquants ; pouvoir spécial de monstre ; ex : manticore, MdM132/133.

spined shield = bouclier de la manticore (ou écu de la manticore) ; objet magique (bouclier spécial).

spinel = spinelle ; équipement (gemme).

spirit naga = naga corrupteur (m) ; créature.

Spirited Charge = Charge dévastatrice ; don.

spiritual weapon = arme spirituelle ; sort.

spit = crachat ; pouvoir spécial de monstre ; ex : naga gardien, MdM141.

spit acid = crachat acide ; pouvoir spécial de monstre ; ex : ankheg, MdM22.

spittle = salive incandescente ; pouvoir spécial de monstre ; ex : babélier, MdM26.

splash damage = dégâts d'aspersion ; combat (type de dégâts) ; cf. MdJ114/138 et GdM67.

splint mail = clibanion (m) ; équipement (armure).

split = division ; pouvoir spécial de monstre ; gelée ocre, MdM182/184.

spontaneous casting = sort spontané ; général.

spores = spores ; pouvoir spécial de monstre ; ex : vrock, MdM42/45.

Spot = Détection ; compétence.

spread = étendue ; magie (zone d'effet de sort).

spread = étendue ; magie (effet de sort).

Spring Attack = Attaque éclair ; don.

sprint = sprint ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA : pointe de vitesse dans MdM vf.1 / (ex : guépard, MdM198/199).

sprite = esprit follet ; monstre (famille de créatures).

spyglass = longue-vue ; équipement (objet ordinaire).

SQ (special quality) = Part (particularité) ; monstre.

squeeze = pinces ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA : enlacement dans MdM vf.1 / (ex : cthuul, MdM40/41).

squid = calmar ; créature.

SR (spell resistance) = RM (résistance à la magie) ; pouvoir spécial de monstre.

St. Cuthbert = Saint Cuthbert ; divinité.

Stabilize Self = Stabilisation ; compétence.

stable = état stable (ou stationnaire) ; état préjudiciable.

stabling = écurie ; service (logement).

stack = cumul (ou cumuler) ; général.

staff = bâton ; objet magique (catégorie d'objet magique).

staff of charming = bâton d'envoûtement ; objet magique (bâton).

staff of defense = bâton de défense ; objet magique (bâton).

staff of earth and stone = bâton de la pierre et de la terre ; objet magique (bâton).

staff of fire = bâton du feu ; objet magique (bâton).

staff of frost = bâton du givre ; objet magique (bâton).

staff of healing = bâton de guérison ; objet magique (bâton).

staff of life = bâton de vie ; objet magique (bâton).

staff of passage = bâton de transport ; objet magique (bâton).

staff of power = bâton de surpuissance ; objet magique (bâton).

staff of size alteration = bâton d'altération de taille ; objet magique (bâton).

staff of swarming insects = bâton du grand essaim ; objet magique (bâton).

staff of the magi = bâton de thaumaturge ; objet magique (artefact rare).

staff of the woodlands = bâton de la forêt profonde ; objet magique (bâton).

staggered = chancelant ; état préjudiciable.

stairs = escaliers ; donjon (type de décor) ; cf. GdM110.

stamp = patte ; monstre (type d'attaque) ; ex : éléphant, MdM198.

stampede = charge folle ; pouvoir spécial de monstre ; ex : bison, MdM193/194.

standard action = action simple ; type d'action.

standard hinges = gonds normaux ; donjon (type de gonds) ; cf. GdM109.

star rose quartz = quartz rutilé ; équipement (gemme).

star ruby = rubis ; équipement (gemme).

starting age = âge de départ ; général.

starting equipment = équipement de départ ; général.

starting gear = équipement de départ ; masque de présentation de personnages ; cf. description des classes de NPC.

starting gold = argent de départ ; général.

starting package = exemple de personnage ; général ; cf. description des classes dans le MdJ.

statistics block = bloc d'informations ; général ; ERRATA : "bloc de caractéristiques" dans le MdJ vf. 1 et 2.

statue = statue ; donjon (type de décor) ; cf. GdM110.

statue = statue ; sort.

status = rapport ; sort.

stay = pas bouger ; monstre (tour de compagnon animal) ; cf. encadré GdM46.

steam mephit = méphite vaporeux (m) ; créature.

steely skin = peau d'acier ; pouvoir spécial de monstre ; ex : annis, MdM112.

stench = puanteur ; pouvoir spécial de monstre ; ex : hezrou, MdM42/46.

still mind = sérénité ; aptitude de moine.

still spell = sort à incantation statique ; magie (type de sort).

Still Spell = Incantation statique ; don.

stilled spell = sort à incantation statique ; magie (type de sort).

sting = dard ; monstre (type d'attaque) ; ex : diablotin, MdM50/52.

stinking cloud = nuage nauséabond ; sort.

stirge = strige (f) ; créature.

stone = pierre ; équipement (matière).

stone door = porte en pierre ; donjon (type de porte) ; cf. GdM108.

stone giant = géant des pierres ; créature.

stone giant elder = ancien géant des pierres ; créature.

stone golem = golem de pierre ; créature.

stone horse = cheval de pierre ; objet magique (objet merveilleux).

stone horse (courser) = cheval de pierre (coursier) ; objet magique (objet merveilleux).

stone horse (destrier) = cheval de pierre (destrier) ; objet magique (objet merveilleux).

stone of alarm = pierre d'alerte ; objet magique (objet merveilleux).

Glossaire D&D

stone of controlling earth elementals = pierre de contrôle des élémentaires de la Terre ; objet magique (objet merveilleux).

stone of good luck = pierre porte-bonheur ; objet magique (objet merveilleux).

stone of good luck (luckstone) = pierre porte-bonheur ; objet magique (objet merveilleux).

stone of weight = pierre de lest ; objet magique (objet maudit).

stone of weight (loadstone) = pierre de lest ; objet magique (objet maudit).

stone salve = onguent des roches ; objet magique (objet merveilleux).

stone shape = façonnage de la pierre ; pouvoir spécial de monstre ; ex : foreur, MdM89/90.

stone shape = façonnage de la pierre ; sort.

stone tell = pierres commères ; sort.

stone to flesh = transmutation de la pierre en chair ; sort.

stonecunning = connaissance de la pierre ; pouvoir spécial de monstre ; ex : svirfnébelins, MdM103/104.

stoneskin = peau de pierre ; sort.

storm giant = géant des tempêtes ; créature.

storm of vengeance = tempête vengeresse ; sort.

stormy water = mer démontée ; général ; cf. description Natation, MdJ72.

Str (Strength) = For (Force) ; caractéristique.

strand = filament ; monstre (type d'attaque) ; ex : enlaceur, MdM83.

strands = filaments ; pouvoir spécial de monstre ; ex : enlaceur, MdM83.

Strength = Force ; domaine de prêtre.

Strength (Str) = Force (For) ; caractéristique.

Strength damage = affaiblissement temporaire de Force ; pouvoir spécial de monstre ; ex : ombre, MdM147.

Strength drain = diminution permanente de Force ; pouvoir spécial de monstre.

Strength modifier = modificateur de Force ; type de modificateur.

striped toadstool = entolome zébré ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.

strong door = porte épaisse ; donjon (type de porte) ; cf. GdM108.

strong wind = vent important ; général ; cf. GdM86.

stuck door = porte coincée ; donjon (type de porte) ; cf. GdM109.

studded leather armor = armure de cuir cloutée ; équipement (armure) ; NOTE: broigne cloutée n'est jamais utilisée..

stun = étourdissement ; pouvoir spécial de monstre ; ex : déva astral, MdM32/34.

stunned = étourdi ; état préjudiciable.

stunning attack = attaque étourdissante ; aptitude de moine.

stunning croak = coassement étourdissant ; pouvoir spécial de monstre ; ex : slaad, MdM161/162.

Stunning Fist = Uppercut ; don.

stunning screech = cri étourdissant ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: cri dans MdM vf.1 / (ex : vrock, MdM42/45).

stunning shock = décharge étourdissante ; pouvoir spécial de monstre ; ex : lézard voltaïque, MdM125/126.

stupor = stupeur ; monstre (effet de pouvoir spécial) ; NOTE : effet du pouvoir de manteleur infrasons (cf. MdM132).

Su (supernatural ability) = Sur (pouvoir surnaturel) ; type de pouvoir.

subdual damage = dégâts temporaires ; combat (type de dégâts).

subject = sujet ; général.

subrace = sous-race ; général.

subschool (of magic) = branche (de magie) ; magie (général).

subschool of magic = branche de magie ; magie (général).

succubus (plur. succubi) = succube (m) ; créature.

suffocation = asphyxie ; général ; cf. GdM88.

suggestion = suggestion ; aptitude de barde.

suggestion = suggestion ; sort.

summon baatezu = convocation de baatezus ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : osyluth, MdM50/52).

summon djinni = convocation de djinns ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : dragon d'airain, MdM68).

summon familiar = appel de familier ; aptitude de adepte, ensorceleur, magicien.

summon mephit = convocation de méphite ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : méphite, MdM134).

summon monster I = convocation de monstres I ; sort.

summon monster II = convocation de monstres II ; sort.

summon monster III = convocation de monstres III ; sort.

summon monster IV = convocation de monstres IV ; sort.

summon monster IX = convocation de monstres IX ; sort.

summon monster V = convocation de monstres V ; sort.

summon monster VI = convocation de monstres VI ; sort.

summon monster VII = convocation de monstres VII ; sort.

summon monster VIII = convocation de monstres VIII ; sort.

summon nature's ally I = convocation d'alliés naturels I ; sort.

summon nature's ally II = convocation d'alliés naturels II ; sort.

summon nature's ally III = convocation d'alliés naturels III ; sort.

summon nature's ally IV = convocation d'alliés naturels IV ; sort.

summon nature's ally IX = convocation d'alliés naturels IX ; sort.

summon nature's ally V = convocation d'alliés naturels V ; sort.

summon nature's ally VI = convocation d'alliés naturels VI ; sort.

Glossaire D&D

summon nature's ally VII =招喚自然盟友VII；sort.

summon nature's ally VIII =招喚自然盟友VIII；sort.

summon nightshade =招喚黑暗之花；魔物特質(權力)；cf. 魔杖，GdM240。

summon shadow =招喚影子；魔術師的魔力。

summon shadows =招喚影子；魔物特質(權力)；cf. 魔杖，GdM239/240。

summon slaad =招喚魔靈；魔物特質；NOTE：單詞應該是用斜體寫的；如果這是一個魔力法術 / (ex : slaad, MdM161/162)。

summon swarm =招喚魔靈群；sort。

summon tanar'ri =招喚泰納瑞；魔物特質(權力)；NOTE：單詞應該是用斜體寫的；如果這是一個魔力法術 / (ex : dretch, MdM41/43)。

summon undead =招喚死而復生者；魔物特質(魔力)；ex : 黑暗魔物，MdM171。

summoning =招喚；魔術。

summoning spell =招喚法；魔術(類型)。

Sun =太陽；牧師的領域。

sun blade =光之劍；魔物特質(武器)。

sunbeam =太陽光束；sort。

sunburst =太陽爆發；sort。

Sunder =毀滅武器；贈品。

sunlight powerlessness =在太陽光下無力；魔物特質；ERRATA：在白天受到傷害的易感性在MdM vf.1 / (ex : 幽靈，MdM164)。

sunlight vulnerability =在太陽光下易感；魔物特質；ERRATA：在白天受到傷害的易感性在MdM vf.1 / (ex : bodak, MdM29/30)。

sunrod =太陽魔杖；魔物特質(普通魔杖)。

superior low-light vision =夜視；魔物特質(魔力)；ex : 大鷹，MdM115。

superior masonry wall =高級石砌牆；魔物特質(魔力)；ex : 城堡，MdM106。

superior multi-weapon fighting =多武器戰鬥；魔物特質。

superior two-weapon fighting =雙武器戰鬥；魔物特質；ex : 埃丁，MdM86/87。

supernatural ability (Su) =超自然能力(Su)；魔物特質。

suppress =壓抑(魔力效果)；魔術。

surprise =驚喜；戰鬥。

surprise round =驚喜輪；戰鬥。

svirfneblin =svirfnebelin；魔物。

svirfneblin traits =svirfnebelins的魔物特質；魔物特質(魔力)；ex : svirfnebelins, MdM103/104。

swallow whole =吞食；魔物特質(魔力)；ex : 貝希爾，MdM28。

swamp =沼澤；魔術。

swim =游泳；移動方式。

Swim =游泳；魔術。

swineherd =豬倌；工作類型；cf. GdM148。

sword -2, cursed =詛咒之劍-2；魔物特質(魔力)。

Sword and Fist (S&F) =肉身與鐵劍(C&A)；補充。

sword of Kas =卡斯之劍；魔物特質(魔術品)。

sword of life stealing =奪命之劍；魔物特質(武器)。

sword of subtlety =精準之劍；魔物特質(武器)。

sword of the planes =平行世界之劍；魔物特質(武器)。

sword, bastard =非正統之劍；魔物特質(武器)。

sword, berserking =狂戰之劍；魔物特質(魔力)。

sword, short =短劍；魔物特質(武器)。

sword, two-bladed =雙刃劍；魔物特質(武器)。

Sylvan =森林之靈 / 森林語；魔物特質。

sylvan elf =森林精灵；魔物。

sylvan scimitar =森林之劍；魔物特質(武器)。

symbiosis =共生；魔物特質(魔力)；ex : 紫晶，MdM76/77。

symbol =符號；sort。

symbol of death =死亡符號；sort。

symbol of discord =分歧符號；sort。

symbol of fear =恐懼符號；sort。

symbol of hopelessness =絕望符號；sort。

symbol of insanity =失智符號；sort。

symbol of pain =痛苦符號；sort。

symbol of persuasion =說服符號；sort。

symbol of sleep =睡眠符號；sort。

symbol of stunning =眩晕符號；sort。

sympathy =吸引；sort。

synergy bonus = synergy bonus；魔術。

T (Tiny) =TINY(非常小)；大小類別。

tactical aerial movement =空氣戰術；魔術。

tactical movement =戰術移動；魔術。

tactical speed =戰術速度；魔術。

tail =尾；魔物(攻擊類型)；ex : 玉龍，MdM51/54。

tail slam =尾擊；魔物(攻擊類型)；ex : 玛利麗，MdM42/47。

tail slap =尾擊；魔物(攻擊類型)；ex : 猛獸，MdM131。

tail sweep =掃尾；魔物(攻擊類型)；ex : 龍，MdM58/59。

take 10 =減10(下降)；魔術。

take 20 =減20(下降)；魔術。

take damage =受傷；魔術。

talisman of pure good =純善魔術品；魔物特質(魔術品)。

talisman of the sphere =魔術品；魔物特質(魔術品)。

Glossaire D&D

talisman of ultimate evil = talisman du Mal absolu ; objet magique (artefact rare).

talisman of Zagy = talisman de Zagy ; objet magique (artefact rare).

tallfellow = Grand (halfelin) ; créature.

tallfellow halfling = Grand ; créature.

tallfellow traits = caractéristiques raciales des Grands ; pouvoir spécial de monstre ; ex : halfelin, MdM114.

tanar'ri = tanar'ri (m) ; monstre (famille de créatures).

tanar'ri qualities = tanar'ri ; pouvoir spécial de monstre ; cf. démon, MdM41-47.

tanglefoot bag = sacoche immobilisante ; équipement (objet ordinaire).

tankard, clay = chope en terre cuite ; équipement (objet ordinaire).

tanner = tanneur ; type d'employé ; cf. GdM148.

tapestry = tapisserie ; donjon (type de décor) ; cf. GdM111.

target = cible ; magie (caractéristique de sort).

targeted spell = sort à cible(s) ; magie (type de sort) ; cf. GdM80.

tarrasque = tarasque (f) ; créature.

Tasha's hideous laughter = fou rire de Tasha ; sort.

teamster = conducteur d'attelage ; type d'employé ; cf. GdM148.

tear = furie ; pouvoir spécial de monstre ; ex : annis, MdM112.

telekinesis = télékinésie ; pouvoir spécial de monstre ; ex : fantôme, MdM216.

telekinesis = télékinésie ; sort.

telepathy = télépathie ; pouvoir spécial de monstre ; ex : couatl, MdM40.

teleport = téléportation ; pouvoir spécial de monstre ; ex : céleste, MdM30.

teleport = téléportation ; sort.

teleport without error = téléportation sans erreur ; sort.

teleportation = téléportation ; pouvoir spécial de monstre.

teleportation = téléportation ; service (mode de transport) ; cf. GdM151.

teleportation = téléportation ; registre de magie.

teleportation circle = cercle de téléportation ; sort.

teleporter = télémoteur ; donjon (type de décor) ; cf. GdM111.

temperate = région tempérée ; type de milieu naturel ; cf. GdM154, MdM11.

template = archétype ; monstre (général).

temporal stasis = animation suspendue ; sort.

temporary ability damage = affaiblissement temporaire de caractéristique ; pouvoir spécial de monstre.

temporary hit points = points de vie temporaires ; général.

temporary modifier = modificateur temporaire ; type de modificateur.

temporary score = valeur temporaire ; général.

tendriculos = tendriculaire (m) ; créature.

tendril = appendice ; monstre (type d'attaque) ; ex : tendriculaire, MdM169.

ten-headed hydra = hydre à dix têtes (f) ; créature.

Tenser's floating disk = disque flottant de Tenser ; sort.

Tenser's transformation = transformation de Tenser ; sort.

tent = tente ; équipement (objet ordinaire).

tentacle = tentacule ; monstre (type d'attaque) ; ex : bête éclipsante, MdM29.

tentacle rake = tentacule ; monstre (type d'attaque) ; ex : grick, MdM110.

tentacle slap = tentacule ; monstre (type d'attaque) ; ex : étrangleur, MdM85.

terinav root = terrinave ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.

Terran = le terieux / la langue terreuse ; langue.

terrible lizard = terrible lézard ; créature ; NOTE : autre nom des dinosaures (cf. MdM56).

the lore of true stamina = secret de la résistance physique ; gardien du savoir (secret).

theocracy = théocratie ; système politique ; cf. GdM156.

thieve's tools = outils de cambrioleur ; équipement (objet ordinaire).

thieve's tools, masterwork = outils de cambrioleur de qualité supérieure ; équipement (objet ordinaire).

thoqua = thoqua (m) ; créature.

thorp = lieu-dit ; type de ville ; cf. GdM137.

threat range = zone de critique possible ; général.

threaten = contrôler (un espace ou une zone) ; général.

threatened area = espace contrôlé ; combat.

threath = critique possible ; général.

three-quarters concealment = camouflage partiel important ; catégorie de camouflage.

three-quarters cover = abri partiel important ; catégorie d'abri.

throwing = de lancer ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps).

throwing axe = hache de lancer ; équipement (arme).

throwing into a melee = tir (ou tirer) dans le tas ; combat.

thrown weapon = arme de jet ; équipement (catégorie d'armes).

thunder = tonnerre ; objet magique (pouvoir) ; cf. sceptre de l'orage, GdM204.

thunder and lightning = fureur de l'orage ; objet magique (pouvoir) ; cf. sceptre de l'orage, MdM205.

thunderclap = coup de tonnerre ; objet magique (pouvoir) ; cf. sceptre de l'orage, GdM204.

thundering = de tonnerre ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps).

thunderstone = pierre à tonnerre ; équipement (objet ordinaire).

thunderstorm = orage ; général ; cf. GdM87.

tiefling = tieffelin (m) ; créature.

tiger = tigre ; créature.

tiger empathy = empathie avec les tigres ; pouvoir spécial de monstre ; ex : tigre-garou, MdM220.

tiger eye turquoise = œil-de-tigre ; équipement (gemme).

tiger, dire = tigre sanguinaire ; créature.

time stop = arrêt du temps ; sort.

timeless body = éternelle jeunesse ; aptitude de druide, moine.

tindertwig = allume-feu ; équipement (objet ordinaire).

tinker = rétameur ; type d'employé ; cf. GdM148.

Glossaire D&D

Tiny (T) = très petit (TP) ; catégorie de taille.

Tiny monstrous centipede = très petit mille-pattes monstrueux ; créature.

Tiny monstrous scorpion = très petit scorpion monstrueux ; créature.

Tiny monstrous spider = très petite araignée monstrueuse ; créature.

Tiny viper = très petit serpent venimeux ; créature.

tiny weapon = très petite arme ; équipement.

titan = titan (f: titanide) ; créature.

to multiclass as (class) = (se) multiclasser en (classe) ; général.

toad = crapaud ; créature.

tojanida = tojanida (m) ; créature.

tome of clear thought = traité de perspicacité ; objet magique (objet merveilleux).

tome of leadership and influence = traité d'autorité et d'influence ; objet magique (objet merveilleux).

tome of understanding = traité de compréhension ; objet magique (objet merveilleux).

tongue = langue ; monstre (type d'attaque).

tongue of the sun and moon = langues du soleil et de la lune ; aptitude de moine.

tongue touch = langue ; monstre (type d'attaque) ; ex : mohrg, MdM138.

tongues = dons des langues ; pouvoir spécial de monstre ; ex : céleste, MdM30.

tongues = don des langues ; sort.

too large to use = trop grande pour être utilisée ; équipement (catégorie d'armes).

tool, masterwork = outil de qualité supérieure ; équipement (objet ordinaire).

topaz = topaze ; équipement (gemme).

torch = torche ; équipement (objet ordinaire).

tornado = tornade ; général ; cf. GdM87/88.

total concealment = camouflage total ; catégorie de camouflage.

total cover = abri total ; catégorie d'abri.

total defense = défense totale ; combat (action diverse).

touch = conduit ; monstre (pouvoir (familier)).

touch = contact ; magie (portée de sort).

touch attack = attaque de contact / contact ; combat (type d'attaque) ; ex : lamie, MdM124.

touch spell = sort de contact ; magie (type de sort).

Toughness = Robustesse ; don.

tourmaline = tourmaline ; équipement (gemme).

tower = tour ; équipement (bâtiment) ; cf. GdM151.

tower shield = pavois ; équipement (bouclier).

Tra (transmuter) = Tra (transmutateur) ; classe de spécialiste.

track = cherche ; monstre (tour de compagnon animal) ; cf. encadré GdM46.

Track = Pistage ; don.

trackless step = absence de traces ; aptitude de druide.

trail rations = rations de survie ; équipement (nourriture).

trained = formation ; compétence (général).

trained only = formation ; compétence (masque de présentation).

trample = piétinement ; pouvoir spécial de monstre ; ex : objet animé, MdM146.

Trample = Piétinement ; don.

transformation = transformation provoquée ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: transformation dans MdM vf.1 / (ex : aboleth, MdM15).

translator = traducteur ; type d'employé ; cf. GdM148.

Transmutation = Transmutation ; école de magie.

transmute metal to wood = transmutation du métal en bois ; sort.

transmute mud to rock = transmutation de la boue en pierre ; sort.

transmute rock to mud = transmutation de la pierre en boue ; sort.

transmuter (Tra) = transmutateur (Tra) ; classe de spécialiste.

transparent = transparence ; pouvoir spécial de monstre ; ex : cube gélatineux, MdM183/184.

transparent floor = plancher transparent ; donjon (type de sol) ; cf. GdM107.

transport via plants = voie végétale ; sort.

trap essence = capture d'essence vitale ; pouvoir spécial de monstre ; ex : dévoreur d'âme, MdM49.

trap the soul = séquestration ; sort.

traps = pièges ; aptitude de roublard.

Travel = Voyage ; domaine de prêtre.

traveler's outfit = tenue de voyage ; équipement (objet ordinaire).

Treant = le sylvanien / la langue des sylvaniens ; langue ; cf. sylvanien, MdM168.

treant = sylvanien (m) ; créature.

treasure = trésor ; monstre (masque de présentation).

tree shape = forme d'arbre ; sort.

tree stride = voyage par les arbres ; sort.

tremorsense = perception des vibrations ; pouvoir spécial de monstre ; ex : ankheg, MdM22.

tribal structure = structure tribale ; système politique ; cf. GdM156.

triceratops = tricératops (m) ; créature.

trick floor = plancher piégé ; donjon (type de sol) ; cf. GdM107.

Trickery = Duperie ; domaine de prêtre.

trident = trident ; équipement (arme).

trident of fish command = trident de domination aquatique ; objet magique (arme spéciale).

trident of warning = trident d'alerte sous-marine ; objet magique (arme spéciale).

trill = stridulation ; pouvoir spécial de monstre ; ex : ver des glaces, MdM184.

trip = croc-en-jambe ; pouvoir spécial de monstre ; ex : loup sanguinaire, MdM19/20.

trip = croc-en-jambe ; combat (type d'attaque spéciale).

trip attack = croc-en-jambe ; combat (type d'attaque).

triton = triton ; créature.

troglodyte = troglodyte (m) ; créature.

troll = troll (m) ; créature.

true lore = savoir divin ; aptitude de gardien du savoir.

true resurrection = résurrection suprême ; sort.

true seeing = vision lucide ; pouvoir spécial de monstre ; ex : avoral, MdM30/33.

true seeing = vision lucide ; sort.

true strike = coup au but ; sort.

trumpet = trompe ; pouvoir spécial de monstre ; cf. archon messager, MdM32/34.

trumpet archon = archon messager (m) ; créature.

Glossaire D&D

Tumble = Acrobaties ; compétence.

turn = virage ; déplacement aérien ; cf. GdM69.

turn = tour de jeu ; général.

turn in place = virage stationnaire ; déplacement aérien ; cf. GdM69.

turn resistance = résistance au renvoi des morts-vivants ; pouvoir spécial de monstre ; VF: mettre la valeur entre parenthèses / (ex : goule, MdM109).

turn undead = renvoi des morts-vivants ; aptitude de paladin, prêtre.

turned = renvoyé (ou repoussé) ; état préjudiciable.

turning check = jet de renvoi des morts-vivants ; type de jet.

turning damage roll = jet d'efficacité du renvoi des morts-vivants ; type de jet.

turquoise = turquoise ; équipement (gemme).

twelve-headed hydra = hydre à douze têtes (f) ; créature.

two-bladed sword = double lame ; équipement (arme).

two-handed attack = attaque à deux mains ; combat.

two-handed weapon = arme à deux mains ; équipement (catégorie d'armes).

Two-Weapon Fighting = Combat à deux armes ; don.

tyrannosaurus = tyrannosaure (m) ; créature.

Umber hulk = la langue des ombres des roches ; langue ; cf. ombre des roches, MdM148.

umber hulk = ombre des roches ; créature.

unarmed attack = attaque à mains nues ; combat (type d'attaque).

unarmed attack bonus = bonus à l'attaque à mains nues ; combat (type de bonus/malus).

unarmed strike = attaque à mains nues ; aptitude de moine.

unarmed touch attack = attaque de contact à mains nues ; combat (type d'attaque).

unaware = inconscient du danger (selon phrase) ; combat.

uncanny dodge = esquive instinctive ; pouvoir spécial de monstre ; ex : déva astral, MdM32/34.

uncanny dodge = esquive instinctive ; aptitude de assassin, barbare, maître des ombres, roublard.

uncanny dodge (+X against traps) = esquive instinctive (+X contre les pièges) ; aptitude de assassin, barbare, maître des ombres, roublard.

uncanny dodge (can't be flanked) = esquive instinctive (ne peut être pris en tenaille) ; aptitude de assassin, barbare, maître des ombres, roublard.

uncanny dodge (Dex bonus to AC) = esquive instinctive (bonus de Dex à la CA) ; aptitude de assassin, barbare, maître des ombres, roublard.

uncommon weapon = arme inhabituelle ; objet magique ; cf. GdM186.

unconscious = inconscient ; état préjudiciable.

uncovered pit = fosse ouverte ; donjon (type d'obstacle) ; cf. GdM113.

undead = mort-vivant ; monstre (type de monstre).

undead = mort-vivant ; pouvoir spécial de monstre ; ex : dévoreur d'âme, MdM49.

undead companion = écuyer mort-vivant ; aptitude de paladin déchu ; cf. chevalier noir, GdM32.

undead qualities = mort-vivant ; pouvoir spécial de monstre.

undead traits = mort-vivant ; pouvoir spécial de monstre.

Undercommon = le commun des Profondeurs / la langue commune des Profondeurs ; langue.

underground = souterrains ; type de milieu naturel ; cf. GdM154, MdM11.

underwater sense = perception sous-marine ; pouvoir spécial de monstre ; ex : sahuagin, MdM157/158.

undetectable alignment = *alignement indétectable* ; sort.

unearthly beauty = beauté fatale ; pouvoir spécial de monstre ; ex : nymphe, MdM144.

unfavorable condition = circonstance défavorable ; combat.

unfriendly = inamical ; attitude de PNJ ; cf. GdM149.

unfriendly creature = créature inamicale ; général.

ungol dust = cendres d'ungol ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.

unhallow = *sanctification maléfique* ; sort ; ERRATA : sanctification infernale dans le MdJ vf. 1.

unholy = maudit(e) ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps/à distance).

unholy aura = *aura maudite* ; sort ; ERRATA : aura infernale dans le MdJ vf. 1.

unholy blight = *ténèbres maudites* ; sort ; ERRATA : ténèbres infernales dans le MdJ vf. 1.

unholy symbol = symbole maudit ; équipement (objet ordinaire).

unholy symbol, silver = symbole maudit en argent ; équipement (objet ordinaire).

unholy symbol, wooden = symbole maudit en bois ; équipement (objet ordinaire).

unicorn = licorne ; créature.

Universal = Universel ; école de magie.

universal solvent = *solvant universel* ; objet magique (objet merveilleux).

unlimited = illimitée ; magie (portée de sort).

unnatural aura = aura de mort ; pouvoir spécial de monstre ; ex : spectre, MdM164.

unnerve = malaise ; monstre (effet de pouvoir spécial) ; NOTE : effet du pouvoir de manteleur infrasons (cf. MdM132).

unnerving gaze = regard déstabilisant ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: déstabilisation dans MdM vf.1 / (ex : kyton, MdM51/53).

unseen servant = *serviteur invisible* ; sort.

untrained skill = compétence innée ; compétence (type de compétence).

untrained skill check = jet de compétence innée ; type de jet.

unworked stone wall = paroi de pierre brute ; donjon (type de mur) ; cf. GdM107.

up angle = angle de montée ; déplacement aérien ; cf. GdM69.

up speed = vitesse de montée ; déplacement aérien ; cf. GdM69.

urgrosh, dwarven = urgrosh de nain ; équipement (arme).

use a spell-like ability on the defensive = utiliser un pouvoir magique sur la défensive ; combat.

use activated item = objet à usage normal ; objet magique (type d'objet magique).

Glossaire D&D

use feat = utilisation de don ; combat (action diverse).
Use Magic Device = Utilisation d'objets magiques ; compétence.
Use Psionic Device = Utilisation d'objets psioniques ; compétence.
Use Rope = Maîtrise des cordes ; compétence.
use special ability = utiliser un pouvoir spécial ; combat (action magique).
use-activated item = objet à usage normal ; objet magique (type d'objet magique).
V (verbal) = V (verbale) ; magie (type de composante).
vacuous grimoire = grimoire de vacuité ; objet magique (objet maudit).
valet/lackey = valet de chambre ; type d'employé ; cf. GdM148.
vampire = vampire ; monstre (archétype).
vampire spawn = vampirien (m) ; créature.
vampire weaknesses = faiblesses de vampire ; pouvoir spécial de monstre ; ex : exemple de vampire, MdM222.
vampiric touch = baiser du vampire ; sort.
vanish = téléportation d'objet ; sort.
vargouille = vargouille (f) ; créature.
vault = salle au trésor ; donjon (type de décor) ; cf. GdM111.
Vecna = Vecna ; divinité.
veil = voile ; sort.
velociraptor = vélociraptor (m) ; créature ; NOTE : autre nom du deinonychus.
venerable = âge vénérable ; catégorie d'âge des PJ.
venom immunity = immunité contre le venin ; aptitude de druide.
ventriloquism = ventriloquie ; sort.
verbal component = composante verbale ; magie (type de composante).
vermin = vermine (nom collectif ; la vermine) ; monstre (type de monstre).
vermin = vermine ; pouvoir spécial de monstre ; ex : araignée monstreuse, MdM205.
very old = très vieux ; catégorie d'âge des dragons.
very simple lock = cadenas très simple ; équipement (objet ordinaire).
very soft ground = sol très mou ; général ; cf. description Pistage MdJ84.
very young = très jeune ; catégorie d'âge des dragons.
vest of escape = gilet d'évasion ; objet magique (objet merveilleux).
vestment, druid's = robe de druide ; objet magique (objet merveilleux).
vestments of faith = chasuble de la foi ; objet magique (objet merveilleux).
vial = fiole ; équipement (objet ordinaire).
vial, ink = fiole pour encre ; équipement (objet ordinaire).
vial, potion = fiole pour potion ; équipement (objet ordinaire).
village = village ; type de ville ; cf. GdM137.
vintner = vigneron ; type d'employé ; cf. GdM148.
violet fungus = thallophyte violette ; créature.
violet garnet = grenat almandin ; équipement (gemme).
viper = serpent venimeux ; créature.
virtual feat = don virtuel ; don ; cf. C&A5.

virtue = stimulant ; sort.
vision = vision mystique ; sort.
vorpal = vorpal(e) ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps).
vorpal sword = épée vorpale ; pouvoir spécial de monstre ; ex : balor, MdM47.
vortex = maelström ; pouvoir spécial de monstre ; ex : élémentaire de l'Eau, MdM78/79.
vrock = vrock (m) ; créature.
vulnerable to blessed crossbow bolts = vulnérabilité aux carreaux d'arbalète bénis ; pouvoir spécial de monstre ; ex : rakshasa, MdM153/154.
wagon = chariot ; équipement (objet ordinaire).
wagon driver = conducteur de charrette (ou de chariot) ; type d'employé ; cf. GdM148.
wail of the banshee = plainte d'outre-tombe ; sort.
wakizashi = wakizashi ; équipement (arme) ; cf. GdM162.
walk = marche ; mode de déplacement.
wall of fire = mur de feu ; sort.
wall of force = mur de force ; sort.
wall of ice = mur de glace ; sort.
wall of iron = mur de fer ; sort.
wall of stone = mur de pierre ; sort.
wall of thorns = mur d'épines ; sort.
wall with arrow slits = mur doté de meurtrières ; donjon (type de mur) ; cf. GdM107.
wand = baguette ; objet magique (catégorie d'objet magique).
wand of stoneskin = baguette de peau de pierre ; objet magique (baguette).
wandering monster = monstre errant ; général.
War = Guerre ; domaine de prêtre.
War (warrior) = HdA (homme d'armes) ; classe de personnage (PNJ).
war horse, heavy = cheval de guerre lourd, destrier lourd ; créature.
war horse, light = cheval de guerre léger, destrier léger ; créature.
war pony = poney de guerre ; créature.
waraxe, dwarven = hache d'armes de nain ; équipement (arme).
warhammer = marteau de guerre ; équipement (arme).
warhorse, heavy = cheval de guerre lourd, destrier lourd ; créature.
warhorse, light = cheval de guerre léger, destrier léger ; créature.
warm = région chaude ; type de milieu naturel ; cf. GdM154, MdM11.
warm shield = bouclier chaud ; sort ; NOTE: version alternative du sort bouclier de feu.
warp wood = distorsion du bois ; sort.
warpony = poney de guerre ; créature.
warrior (War) = homme d'armes (HdA) ; classe de personnage (PNJ).
warship = vaisseau de guerre ; équipement (navire) ; cf. GdM150.
Water = Eau ; domaine de prêtre.
water breathing = respiration aquatique ; pouvoir spécial de monstre ; NOTE : terme à mettre en italique si c'est un pouvoir magique / (ex : dragon noir, MdM64).

Glossaire D&D

water breathing = respiration aquatique ; sort.
water clock = clepsydre ; équipement (objet ordinaire).
water elemental = élémentaire de l'Eau ; créature.
water mastery = maîtrise de l'Eau ; pouvoir spécial de monstre ; ex : élémentaire de l'Eau, MdM78/79.
water mephit = méphite aqueux (m) ; créature.
water naga = naga aquatique (m) ; créature.
water walk = marche sur l'onde ; sort.
waterborne movement = déplacement en bateau ; mode de déplacement.
waterskin = outre ; équipement (objet ordinaire).
weakness = faiblesse ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA : affaiblissement dans le MdM vf. 1 / (ex : guenaude verte, MdM112/113).
weapon = arme ; général.
weapon and armor proficiency = armes et armures ; masque de présentation de personnages ; cf. description des classes dans le MdJ notamment.
weapon category = catégorie d'armes ; général.
Weapon Finesse = Botte secrète ; don.
Weapon Focus = Arme de prédilection ; don.
weapon qualities = caractéristique des armes ; général.
Weapon Specialization = Spécialisation martiale ; don.
weapon trick = secret du combat ; gardien du savoir (secret).
weapon, masterwork = arme de maître ; équipement (objet ordinaire).
weaponsmith = forgeron ; type d'employé ; cf. GdM148.
weasel = belette ; créature.
weasel, dire = belette sanguinaire ; créature.
weaver = tisserand ; type d'employé ; cf. GdM148.
web = toile ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: toiles dans MdM vf.1 / (ex : arachnéa, MdM22).
web = toile d'araignée ; sort.
Wee Jas = Wy-Djaz ; divinité.
weight = poids ; général.
weird = ennemi subconscient ; sort.
well of many worlds = puits des mondes ; objet magique (objet merveilleux).
werebear = ours-garou ; créature.
wereboar = sanglier-garou ; créature.
wererat = rat-garou ; créature.
weretiger = tigre-garou ; créature.
werewolf = loup-garou ; créature.
whale = cétacé ; monstre (famille de créatures).
whale, orca = orque épaulard ; créature.
wheelwright = charron ; type d'employé ; cf. GdM148.
whetstone = pierre à aiguiser ; équipement (objet ordinaire).
whip = fouet ; équipement (arme).
whip = fouet ; créature ; NOTE : nom donné aux prêtres kuo-toas (cf. kuo-toa, MdM123/124).
whirlwind = cyclone ; pouvoir spécial de monstre ; ERRATA: tourbillon dans MdM vf.1 / (ex : élémentaire de l'Air, MdM77/78).
whirlwind = cyclone ; sort.
Whirlwind Attack = Attaque en rotation ; don.
whispering wind = vent de murmures ; sort.
white dragon = dragon blanc ; créature.
white dragon orb of dragonkind = orbe du dragon blanc ; objet magique (artefact unique).

white opal = opale blanche ; équipement (gemme).
white pearl = perle blanche ; équipement (gemme).
wholeness of body = plénitude physique ; aptitude de moine.
wight = nécrophage (m) ; créature.
wild elf = elfe sauvage ; créature.
wild shape = forme animale ; aptitude de druide.
wild shape (dire) = forme animale (sanguinaire) ; aptitude de druide.
wild shape (elemental X/day) = forme animale (élémentaire, X/jour) ; aptitude de druide.
wild shape (Huge) = forme animale (taille TG) ; aptitude de druide.
wild shape (Large) = forme animale (taille G) ; aptitude de druide.
wild shape (Tiny) = forme animale (taille TP) ; aptitude de druide.
wilderness encounter = rencontre en extérieur ; général.
Wilderness Lore = Sens de la nature ; compétence.
Will save = jet de Volonté ; général.
Will saving throw = jet de Volonté ; général.
will-o'-wisp = feu follet ; créature.
wind fan = éventail enchanté ; objet magique (objet merveilleux).
wind walk = vent divin ; sort.
wind wall = mur de vent ; sort.
windstorm = tempête ; général ; cf. GdM87/88.
wine, common = vin de table ; équipement (boisson).
wine, fine = vin de bon cru ; équipement (boisson).
wing = aile ; monstre (type d'attaque) ; ex : fumigon, MdM92.
winged boots = bottes ailées ; objet magique (objet merveilleux).
winged shield = bouclier ailé (ou écu ailé) ; objet magique (bouclier spécial).
Wingover = Virage sur l'aile ; don ; cf. MdM60.
wings of flying = cape de vol ; objet magique (objet merveilleux).
winter blanket = couverture d'hiver ; équipement (objet ordinaire).
winter wolf = loup arctique ; créature.
Wis (Wisdom) = Sag (Sagesse) ; caractéristique.
Wisdom (Wis) = Sagesse (Sag) ; caractéristique.
Wisdom damage = affaiblissement temporaire de Sagesse ; pouvoir spécial de monstre.
Wisdom drain = diminution permanente de Sagesse ; pouvoir spécial de monstre ; ex: allip, MdM17.
Wisdom modifier = modificateur de Sagesse ; type de modificateur.
wise = homme instruit ; type d'employé ; cf. GdM148.
wish = souhait ; sort.
witch = sorcière ; variante de classe de personnage ; cf. description, GdM26.
Wiz (wizard) = Mag (magicien, magicienne) ; classe de personnage.
wizard (Wiz) = magicien, magicienne (Mag) ; classe de personnage.
wizard's spellbook = grimoire ; équipement (objet ordinaire) ; ERRATA : livre de sorts dans MdJ vf1 et 2.
wolf = loup ; créature.

Glossaire D&D

wolf empathy = empathie avec les loups ; pouvoir spécial de monstre ; ex : loup-garou, MdM219.

wolf, dire = loup sanguinaire ; créature.

wolverine = glouton ; créature.

wolverine, dire = glouton sanguinaire ; créature.

wondrous item = objet merveilleux ; objet magique (catégorie d'objet magique).

wood = bois ; équipement (matière).

wood elf = elfe des bois ; créature.

wood shape = *façonnage du bois* ; sort.

wooden door = porte en bois ; donjon (type de porte) ; cf. GdM108.

wooden holy symbol = symbole sacré en bois ; équipement (objet ordinaire).

wooden shield = bouclier en bois ; équipement (bouclier).

wooden unholy symbol = symbole maudit en bois ; équipement (objet ordinaire).

wooden wall = mur de bois ; donjon (type de mur) ; cf. GdM107.

woodland stride = déplacement facilité ; aptitude de druide.

word of chaos = *parole du Chaos* ; sort.

word of recall = *mot de rappel* ; sort.

Worg = le worg / la langue worg ; langue ; cf. barghest, MdM27.

worg = worg (m) ; créature.

wound = blessures durables ; pouvoir spécial de monstre ; ex : golem d'argile, MdM106/107.

wounding = hémorragie ; pouvoir spécial de monstre ; ex : barbazu, MdM51/53.

wounding = sanglant(e) ; objet magique (propriété spéciale d'arme de corps à corps).

wraith = âme-en-peine (f) ; créature.

wriggle free = se dégager ; combat (option de lutte).

wyrm = dracosire ; catégorie d'âge des dragons.

wyrmling = dragonnet ; catégorie d'âge des dragons.

wyvern = wiverne (f) ; créature.

wyvern poison = venin de wiverne ; poison ; cf. table 3-15, GdM78.

xill = xill (m) ; créature.

xorn = xorn (m) ; créature.

XP (experience points) = PX (points d'expérience) ; général.

XP (XP cost) = PX (coût en PX) ; magie (type de composante).

Xth-level character = personnage de niveau X ; général.

Yeenoghu = Yeenoghu ; divinité (gnolls) ; cf. gnoll, MdM102.

yeth hound = chien de Yeth ; créature.

Yondalla = Yondalla ; divinité (halfelins).

you = le jeteur de sorts (ou lanceur de sorts) ; magie (cible de sort).

young = jeune ; catégorie d'âge des dragons.

young adult = jeune adulte ; catégorie d'âge des dragons.

yrthak = yrthak (m) ; créature.

Yuan-ti = le yuan-ti / la langue yuan-ti ; langue ; cf. yuan-ti, MdM190/191.

yuan-ti = yuan-ti (m) (pl. yuan-tis) ; créature.

zircon = zircon ; équipement (gemme).

zombie = zombi (m) ; créature.

zone of truth = *zone de vérité* ; sort.

